Master of Advanced Studies et Diplôme d'enseignement pour le degré secondaire II

Le gymnasien et les jeux vidéo

Essai de mise en évidence d’élèves potentiellement à risque d’un usage problématique

Mémoire professionnel

Travail de Florence Furrer-Goffart

Sous la direction de Serge Ramel

Membre du jury Eric Tardif

Lausanne, juin 2011
Table des matières

Introduction .................................................................................................................. 3
Bref regard sur les jeux vidéo ..................................................................................... 4
Les différents types de jeux ....................................................................................... 4
Les différents supports de jeux ................................................................................. 5
Les différents modes de jeux ..................................................................................... 5
La place des jeux vidéo dans nos sociétés occidentales .............................................. 5
Problématique ............................................................................................................ 7
Pourquoi jouer aux jeux vidéo ? ................................................................................ 7
L'adolescence ............................................................................................................. 8
Les conséquences ....................................................................................................... 9
Mon questionnement .................................................................................................. 10
Méthodologie ............................................................................................................. 10
Discussion entre gymnasiens .................................................................................... 10
1. Pourquoi aime-t-on jouer aux jeux vidéo ? ............................................................ 11
2. Le temps de jeu ...................................................................................................... 11
3. Leurs jugements sur les temps de jeux ................................................................. 12
4. Les points positifs des jeux vidéo ........................................................................ 12
5. Les points négatifs ............................................................................................... 12
6. Les liens avec leurs études (positif ou négatif) ..................................................... 13
7. Les âges recommandés .......................................................................................... 13
8. Les liens avec leurs amis ..................................................................................... 13
9. Autres ................................................................................................................... 14
10. Leurs suggestions de questions ......................................................................... 14
Cartographie ............................................................................................................. 15
Le questionnaire ....................................................................................................... 18
Analyse des résultats .............................................................................................. 19
Questionner des adolescents .................................................................................... 19
Méthode ..................................................................................................................... 21
Exemple de calcul d'identification d'un élève .......................................................... 22
Tableau des résultats de la collecte de questions ....................................................... 24
Population à risque et échec scolaire ...................................................................... 25
Questions ayant attrait au pôle du gymnasiens ....................................................... 26
Questions ayant attrait au pôle des parents ............................................................. 31
Questions ayant attrait au pôle gymnase ................................................................. 34
Conclusion ............................................................................................................... 34
Remerciements : .................................................................................................... 36
Bibliographie ........................................................................................................... 37
Introduction

Dans notre société baignée dans le multimédia, les jeux vidéo tiennent souvent une place significative dans la vie des jeunes. Bien évidemment, il y a d’autres médias qui peuplent l’univers des gymnasiens : la télévision, le surf sur Internet, les chats, les blogs et maintenant les réseaux sociaux.

En tant que mère de deux fils, j’ai été confrontée à la place qu’occupent les jeux vidéo dans leur vie. Mon aîné, qui a 24 ans, a fréquenté le gymnase durant un an et demi. Lorsqu’il y était, il n’y avait pas encore de blogosphère ou de réseaux sociaux. Mon cadet est actuellement en première année. Fort de ce vécu et ayant accompagné l’évolution des jeux vidéo sur une longue période, c’est tout naturellement que j’ai souhaité me pencher sur les questions suivantes : jeux vidéo et scolarité font-ils bon ménage ? Et plus concrètement/particulièrement : peut-on identifier des élèves potentiellement à risque ?

Dans mon métier d’enseignante, on est souvent confronté avec des élèves en échec. Connaître un peu la vie privée de nos élèves nous permet parfois de mieux les aider à rebondir. Le cas échéant, l’usage excessif des jeux vidéo fait manifestement partie de ce que l’on devrait connaître.

Dans ce mémoire, je n’ai pas abordé la question des autres médias et de leurs places dans la vie des gymnasiens. J’ai pris le parti de me focaliser sur les jeux vidéo. Par contre, je peux affirmer, sans trop m’avancer, que les problématiques liées à l’utilisation excessive d’autres médias ont beaucoup de points communs avec celles des jeux vidéo : le temps d’utilisation, les priorités, le rapport à la réalité, etc. On retrouve cette réflexion sur des similitudes dans l’usage d’autres média chez Michel Hautefeuille (2009)
Bref regard sur les jeux vidéo
Afin de planter le décor, je vais donner un bref aperçu de l’univers des jeux vidéo.

Les différents types de jeux
Je n’ai pas l’intention de faire une classification des types de jeux exhaustive ni même admise par tous. L’absence de consensus, à l’heure actuelle, sur les critères à appliquer m’en empêche. Néanmoins, si on n’entre pas trop dans les détails, et en s’inspirant de la classification de Bruno (1993) dans son livre Les jeux vidéo, on peut résumer les choses comme suit :

• Les jeux de plates-formes : graphisme simpliste, plusieurs niveaux, missions simples ; très appréciés des plus jeunes.
• Les jeux d’aventure : exploration de mondes avec des scénario riche.
• Les jeux de réflexion : échecs, bridge, … mais aussi des jeux à énigmes et indices
• Les simulateurs : sports, véhicules, etc.
• Les jeux de combat : souvent violent avec des scénario simplistes.
• Les jeux de guerre : stratégie et bataille avec reconstitution historique.
• Les jeux de gestion : simulation de la gestion d’une ville, d’un État, d’une civilisation, d’un réseau ferroviaire.
• Les jeux de rôle où les joueurs accomplissent des missions en s’immergeant dans un univers virtuel avec des scénario riches et dynamiques.
• Les jeux éducatifs et d’apprentissage.
• Les jeux musicaux ou de rythme.

On peut aller plus loin en introduisant comme le fait Alvarez, Djaouti, Jessel, Methel et Molinier (2007) une classification multiciètres faisant intervenir :

• Le gameplay : anglicisme désignant l'ensemble des règles gouvernant le jeu et définissant sa jouabilité, ses objectifs. C’est un aspect important, souligné par Duflo (p.59) : « c’est dans la légalité ludique qu’il y a place pour une liberté qui se réalise par des prises de décision, qui sont des choix parmi plusieurs décisions possibles ».
• L’intention du jeu : raconter une histoire, proposer un entraînememt, troquer, visées éducatives, …
• Le domaine d’application : éducation, loisir, entreprise, militaire, santé, …
• Le public cible : la tranche d’âge et le type de public (femmes, étudiants, militaires, …).
**Les différents supports de jeux**

J’entends par support de jeu, la machine sur laquelle tourne le jeu.

On trouve :

- Les microordinateurs et les ordinateurs portables
- Les bornes des salons de jeux
- Les consoles de salon
- Les consoles portables
- Les téléphones portables et les Smartphones
- Les tablettes type iPad

Par ailleurs, on peut jouer sur Internet sans acheter de jeux via une interface Web.

On constate qu’avec les consoles portables et les Smartphones, on peut jouer partout, ce qui augmente la tentation de jouer et permet de contourner une éventuelle surveillance.

**Les différents modes de jeux**

On peut jouer de différentes façons :

- Seul
- De 2 à 4 à la fois sur une console
- En réseau à 2
- En réseau local avec les joueurs présents sur ce réseau
- En réseau à travers des serveurs dédiés sur Internet avec des joueurs du monde entier.

Dans les jeux en réseau, la compétition constitue souvent un mode de communication et d’intégration.

**La place des jeux vidéo dans nos sociétés occidentales**

Quelques chiffres\(^1\) pour illustrer la place occupée dans notre société :

Le marché mondial du jeu vidéo pesait 38 Mia € en 2010 et passera à 52.3 Mia € en 2014.

4 Français sur 5 déclarent jouer aux jeux vidéo en 2010.

L’industrie du jeu vidéo est un marché qui a dépassé celui du cinéma en 2006, de la musique en 2007 et ceux de la téléphonie mobile et de la photo numérique en 2008 !

---

À la lumière de ces chiffres, on peut faire plusieurs commentaires :

1. Le jeu vidéo est un loisir très répandu dans la population, il se banalise comme forme de loisir. Ce marché touche de plus en plus toutes les générations : cela va des jeux éducatifs pour les plus petits, en passant par les jeux de simulation pour les adultes (aviation, permis de conduire, finance, …). On trouve même des EMS qui proposent des jeux sur Wii pour leurs pensionnaires.

2. L’âge moyen des joueurs a progressé d’environ 10 ans en 10 ans. Il semble donc que beaucoup de joueurs n’abandonnent pas le jeu au bout d’un certain âge. À ce phénomène, il faut additionner les nouveaux types de joueurs : je pense surtout aux femmes (l’industrie du jeu y est pour quelque chose : c’est un phénomène intéressant qui pourrait faire l’objet d’un mémoire sur le marketing). Tisseron dans l’émission Nouvo de la TSR (2006) déclare en substance que « les jeux vidéo étaient surtout pour les garçons. Mais que depuis 2000, les garçons s’intéressent aux filles qui jouent ; on voit des filles qui jouent aux jeux vidéo en intégrant ça dans une stratégie de séduction. ».

3. Selon Addiction Info Suisse\(^2\) qui est une fondation privée qui poursuit un but reconnu d’utilité publique dont 20% des recettes proviennent des mandats de recherche qui lui sont confiés par la Confédération, les cantons ou des organismes privés : le nombre de joueurs souffrant de cyberaddiction est certes en progression (comme le nombre de joueurs), mais cela reste heureusement un phénomène de petite ampleur quand on

\(^2\) Addiction | Info | Suisse - http://www.sucht-info.ch/fr/faits-et-chiffres/cyberaddiction/
compare avec d’autres formes d’addiction (alcool, drogues, jeu d’argent, …). Cette dernière affirmation n’est pas très étayée: les personnes souffrant de cyberaddiction ne le reconnaissent pas volontiers, ils n’en font pas clairement état à leur médecin (ils parlent plutôt des symptômes comme le manque de sommeil ou la nervosité, mais pas de leur fréquence trop élevée de jeu). Et, il faut bien le reconnaître, les médecins ne sont pas tous encore bien armés pour diagnostiquer ce type de problème contrairement à d’autres addictions. « La cyberaddiction ne fait pas l’unanimité dans la communauté soignante, car il s’agit là d’une pathologie émergente, et que celle-ci a besoin de temps pour être reconnue en tant que telle » (Hautefeuille (2009, p. 6). L’origine du problème est d’ailleurs le plus souvent d’origine éducative plutôt que médicale (Tisseron, 2009, p. 73).

**Problématique**

En qualité d’enseignante, suis-je en mesure de percevoir des signaux chez mes élèves qui m’alerteraient en cas de comportement pouvant conduire au dérapage (notamment scolaire) ? C’est autour de cette question que j’entends me focaliser.

Où aller chercher ces signaux ? En parcourant la littérature sur les jeunes et les jeux vidéo, je me suis attardée sur quelques points :

**Pourquoi jouer aux jeux vidéo ?**

Craipeau (2009, p. 59) écrit dans un article intitulé *les jeux vidéo, des utopies expérimentales* :

« La pratique vidéoludique peut être considérée comme une recherche de régulations sociales, l’expérimentation de mondes véritablement égalitaires, où l’effort trouve sa récompense. Les joueurs cherchent à contrôler les interactions avec les autres, à expérimenter leur capacité d’action. Ils trouvent ainsi le plaisir d’action que la vie moderne tend à réduire, ce qui leur procure un sentiment de puissance. [...] d’expérimenter de nouvelles façons d’être ensemble».


Pour compléter ce catalogue, Tisseron (2008, p. 74), nous décrit de bonnes raisons de jouer. Il précise que le joueur recherche aussi des bénéfices comme, entre autres, « accroître son
expérience et apprendre à se débrouiller» ou encore «apprendre à gérer les contacts sociaux». J’ai aussi noté «explorer divers registres identitaires», avec toutes les questions sur les mondes virtuels et les différents avatars que peut se construire un joueur.

On peut ainsi dire que le désir de jouer est stimulé par de puissants aiguillons. Satisfaire ses envies pouvant prendre le dessus sur beaucoup de choses, il y a là sûrement des signes pertinents à rechercher.

L’adolescence

L’adolescence commence avec l’apparition d’une puberté physiologiquement normale et se termine lorsque l’identité et le comportement adulte sont acceptés. En Occident, elle s’est étendue pour être actuellement en moyenne entre l’âge de 10 ans et celui de 19 ans, quand bien même de nouveaux travaux sur le développement du cerveau montre qu’il n’atteint sa maturité que vers la mi-vingtaine. En effet, selon Giedd (2006), des études longitudinales menées sur des personnes montrent que le volume de la matière blanche augmente jusque dans la troisième décennie, alors que celui de la matière grise atteignant son maximum vers l’âge de 11 ans s’amincit par la suite lors d’une phase d’élagage. On retrouve ces notions chez Tardif dans un cours donné au sein de la HEP portant sur le développement neuropsychologique de l’adolescent.

Parallèlement, un jeune souhaite s’affranchir du contrôle parental lorsqu’il commence au gymnase. L’institution est en accord avec cette volonté et distille les informations sur un autre rythme qu’au Secondaire I. Les parents jouent le jeu et espèrent instaurer un autre type de relation avec leur enfant – une relation plus adulte, basée sur la confiance et le dialogue librement consenti.

Sur l’adolescence et les jeux vidéo, enfin, on peut suivre Tisseron qui écrit dans le résumé de son article Le virtuel à l’adolescence : autodestruction ou autothérapie (2007, p. 264) : «Les adolescents [...] tentent d’utiliser les nouvelles technologies pour diminuer leur souffrance. Parfois, ils y parviennent et parfois ils échouent. Mais toujours, ils essaient de créer les repères et les rituels que les adultes ne leur proposent plus ».

Tisseron donne aussi un point de vue sur la crise d’adolescence dans son article Les dangers des jeux vidéo : diagnostic et conduite à tenir, (2009, p. 73–74) : «Beaucoup d’adolescents

---

3 Définitions de l’adolescence établie par l’Organisation mondiale de la santé.
http://www.cps.ca/francais/enonces/AM/ah03-02.htm
font aujourd’hui leur crise d’adolescence sur leur ordinateur, comme jadis ils la faisaient sur leur mobylette ou leur guitare électrique. Et, comme c’était alors le cas, la plupart d’entre eux s’éloignaient de cette activité après un an ou deux, tout en gardant un intérêt pour les jeux avec lesquels beaucoup renoueront quelques années plus tard d’une manière mieux intégrée à leur vie quotidienne.

Tisseron refuse le terme d’addict comme qualificatif pour un adolescent qui joue de manière excessive. Il considère l’adolescence comme une période flottante, incertaine et éphémère. L’auteur nous propose toujours dans son article d’être attentif à certains signes de gravité telle que l’isolement chez le joueur assidu et nous met en garde face au risque de déscolarisation.

Manifestement, l’adolescent ne réagit pas comme les adultes. Ses motivations sont souvent différentes et j’identifie là une difficulté pour mener à bien mon étude. Pour pénétrer ce monde des adolescents, il va bien falloir questionner directement les intéressés. Pour cela, il faudra d’abord trouver des questions adaptées.

**Les conséquences**

Une autre voie qui tombe sous le sens pour identifier des comportements à risque, consiste à observer des symptômes. J’utilise à dessein le mot « symptôme » pour souligner la différence entre symptôme et diagnostic. Par exemple, un manque de sommeil n’est pas nécessairement dû à un temps de jeux excessif. Il est donc nécessaire d’observer une collection de symptômes pour commencer à entrevoir un diagnostic.

Tisseron (2009, p. 76) énumère un certain nombre de signes à ne pas négliger : « la tendance à l’isolement, la disparition des activités sportives et l’appauvrissement du réseau relationnel ».

Il est aussi intéressant de s’interroger sur la façon dont un jeune priorise effectivement ses activités et ses loisirs : et de voir comme le relève Louacheni (2007, p. 160), dans le cadre d’une enquête menée sur 444 élèves, si « les activités privilégiées sont donc des loisirs pratiqués à plusieurs, les amenant à sortir de chez eux ; près des trois quarts d’entre eux préfèrent ces dernières et 85% déclarent apprécier davantage les loisirs qui se déroulent avec des amis à ceux pratiqués seuls. »

Naturellement, la somnolence, le manque de sommeil, l’agressivité, le manque de motivation au travail ou la baisse des résultats scolaires sont aussi des facteurs à surveiller.
Il me faudra donc **interroger les gymasiens sur ce qu’ils observent sur eux-mêmes et sur leurs amis** (notamment concernant leur santé, leurs priorités, …).

**Mon questionnement**

A la lumière de ce qui précède, je vais centrer ma problématique sur la question suivante :

> Après avoir dessiné une carte des idées en connexion avec l’usage des jeux vidéo centrée sur le gymnasien à travers ce qui peut toucher de près ou de loin à ses résultats scolaires, peut-on identifier, à l’aide d’un questionnaire, des élèves potentiellement à risque ?

**Méthodologie**

Pour parvenir à mes fins, je dois, dans un premier temps, trouver les questions pertinentes à poser aux gymasiens. Pour ce faire, je vais procéder en six temps :

1. Enregistrer une conversation qu’ils ont tenu sur des thèmes touchant aux jeux vidéo.
2. Dessiner une carte des idées en connexion avec l’usage des jeux vidéo centrée sur le gymnasien.
3. Elaborer un questionnaire sur la base des informations recueillies lors des deux premières étapes.
4. Faire passer ce questionnaire à mes deux classes (41 élèves).
5. Grâce à un système de seuil appliqué à une collection bien choisie de questions, définir un seuil combiné de risques. Si les résultats obtenus par un élève atteignent ou dépassent ce seuil, il sera identifié comme « potentiellement à risque ».
6. Observer plus en détail les réponses de ces élèves potentiellement à risque.

**Discussion entre gymasiens**

Afin de pénétrer dans un monde où les adolescents ne voient pas volontiers leur parent s’immiscer, j’ai demandé à mon cadet de 16 ans, élève en 1ère année de gymnase, d’inviter des camarades à manger. Afin de ne pas influencer les débats, aucun adulte n’a assisté au repas. Par contre, chaque participant a accepté d’être enregistré. Durant ce dîner, ils ont librement abordé quelques thèmes sur les jeux vidéo.

Une transcription de cet enregistrement figure dans l’**annexe 1**.
On peut relever 10 grands thèmes ressortant de cette discussion :

1. Pourquoi aime-t-on jouer aux jeux vidéo ?
2. Le temps de jeu
3. Leurs jugements sur les temps de jeux
4. Les points positifs des jeux vidéo
5. Les points négatifs
6. Les liens avec leurs études (positif ou négatif)
7. Les liens avec leurs amis
8. Les âges recommandés
9. Autres
10. Leurs suggestions de questions

1. Pourquoi aime-t-on jouer aux jeux vidéo ?

Le thème 1 est à reprendre dans le questionnaire : il nous éclairera sur leurs motivations, mais aussi sur leurs priorités comme le montre l’affirmation suivante :

- *C’est pour passer le temps, lorsqu’on n’a rien d’autre à faire.*

Ce qui est rassurant car ce n’est pas leur première priorité. À vérifier en analysant les résultats.

**N° de la question en lien avec ce thème dans le questionnaire : 20.**

2. Le temps de jeu

Le thème 2 est classique. Il aborde la question du temps de jeu et de la conscience que peuvent en avoir les jeunes.

- *Ça, c’est classique, par jour, c’est possible que je ne joue pas si j’ai trop de devoirs, et puis si je n’ai pas de devoirs, si je n’ai rien à faire un week-end, je peux aller jusqu’à 5 heures, je pense. Mais sinon, généralement, ce serait plutôt 1 heure par jour.*


**N° des questions en lien : 6, 7 et 8.**
3. Leurs jugements sur les temps de jeux
Le thème 3 sur la conscience des limites est aussi important et apportera sûrement son lot d’enseignements :

- Ce n’est pas le temps de jeu qui est grave, c’est la dépendance.
- Oui, c’est quand tu es dépendant et que tu préfères jouer aux jeux vidéo que d’aller voir tes amis.

Les adolescents ont apparemment un code de valeurs sur ces questions.

N° des questions en lien : 6, 7, 8, 15, 23 et 24.

4. Les points positifs des jeux vidéo
Dans le thème 4, nos jeunes ne sont pas très imaginatifs et n’ont pas beaucoup de recul. Il faudrait trouver un moyen d’en savoir plus en posant les bonnes questions.

- C’est défoulant, ça fait passer le temps.
- Ça te développe les réflexes.

Bref, rien de très positif si on pense que « faire passer le temps » est peu enrichissant pour une alternative à l’ennui.

N° de la question en lien : 20 (un peu).

5. Les points négatifs
Sur la question des points négatifs, lors du thème 5, on voit réapparaître la dépendance. Les aspects touchant à la santé émergent aussi :

- Après le jeu, j’ai mal à la tête.
- Si je joue avant d’aller dormir, je n’arrive plus à dormir.

C’est un thème très en lien avec les performances scolaires. À développer dans le questionnaire.

Il y a aussi la question du jugement des autres :

- Si tes amis te demandent de sortir et que tu dis « non, je fais un jeu vidéo, j’ai envie de finir », on passe vraiment pour des asociaux.

C’est une question centrale pour les jeunes en quête d’appartenance qui peut prendre le pas sur tout, y compris faire ses devoirs. C’est donc en lien avec mon étude.
Et puis, il y a le rapport au réel :

- Il y a aussi des gens dans la vie réelle qui se croient dans le jeu vidéo.
- Mais c’est tellement rare.
- Mais ça peut arriver : celui qui saute de son immeuble en disant « je suis Superman ».

C’est un point important pour les adolescents. Ils pensent qu’ils maîtrisent la situation lorsqu’ils sont capables de faire la différence entre le réel et le virtuel.

**N° des questions en lien : 9 et 23.**

**6. Les liens avec leurs études (positif ou négatif)**

Le thème 6 est le point central de mon mémoire. Les adolescents ont peu de recul sur la question et ils ne se livrent pas volontiers. Par ailleurs, j’ai trouvé fort peu d’études concernant des gymnasiens (ou équivalent dans d’autres lieux) abordant le lien entre les résultats scolaires et le fait de jouer plus ou moins aux jeux vidéo. Mon questionnaire doit chercher à en savoir plus.

- **Négatif.**
- Ça doit être positif.
- Mais on ne sait pas...
- Mais les nouveaux jeux peuvent être éducatifs, par exemple pour apprendre l’anglais.
- Mais ça m’étonnerait qu’il y ait beaucoup de gens qui utilisent ça.
- Sinon, ça développe les réflexes, la rapidité de réponse. En fonction des jeux, ça développe une culture générale. C’est en général plutôt négatif parce que tu préféreras jouer aux jeux vidéo que de travailler.

Si on les suit, ils voient bien des aspects positifs mais, ils constatent également que cela interfère avec le temps qu’ils devraient consacrer à leur travail scolaire…

**N° des questions en lien : 15, 16, 17, 18 et 19.**

**7. Les liens avec leurs amis**

Le thème 7 aborde la question des amis. C’est un sujet sensible pour les adolescents. Je constate qu’ils se sont peu livrés. Je pense qu’il me faut explorer ce champ si je veux mieux comprendre les mécanismes de choix et de priorités chez les jeunes.

- Dans quel sens ? Ça peut devenir négatif si tu commences à devenir un gros « no life ».
- Ça peut être positif si c’est avec des amis et que tu commences à jouer en ligne avec eux.
- Tu peux rencontrer des gens, tu peux avoir des points communs.

On voit qu’on aborde la question des amis qu’à travers le filtre « on line ». Rien sur les vraies relations de camarades. On voit aussi dans la dernière intervention, pointer les réseaux sociaux et les chats. Ce sont des domaines que j’ai choisis d’exclure de mon étude.

N° des questions en lien : 10, 12 et 13.

8. Les âges recommandés

Le thème 8 aborde une question où ils ont beaucoup à dire : les âges recommandés. C’est probablement une source de conflits dans la famille. C’est aussi une forme d’interdit à braver.

- Moi je joue aussi aux jeux pour 18 ans.
- Sacrilège absolu (sur un ton ironique)
- Ils te les vendent qu’en même, il n’y a rien qui t’empêche.
- Est-ce que tu trouves ça plus marrant de jouer à un jeu qui serait normalement interdit ?

J’ai aussi noté la contestation de l’utilité d’un âge limite :

- Quand tu sais à quoi tu vas jouer, cet âge limite ne sert plus à rien : tu sais à quoi t’attendre. Tu ne vas pas être choqué.

C’est intéressant de voir que ce qui choque, c’est la surprise…


N° des questions en lien : 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36 et 39

9. Autres

Il n’y a rien de très nouveau dans le thème 9 divers.

N° de la question en lien : 44

10. Leurs suggestions de questions

Les questions qu’ils suggèrent sous thème 10 ont pour la plupart déjà été évoquées dans les thèmes précédents. Je noterai toutefois :

- La partie du budget qui y passe ?

C’est un point que je n’ai pas souhaité développer
- *Comment vit-on la réaction des parents selon les jeux qu’on achète?*

À ce stade le débat repart sur la question de PEGI⁴, sur les critères et leurs pertinences.

PEGI est un système européen de classification par âge recommandé pour le contenu des films, des jeux vidéo, etc. Cette classification est une aide à la décision, notamment pour les parents, pour guider leur politique d’achat.

**Cartographie**

Après avoir extrait de cette discussion les premières pistes pour fabriquer mon questionnaire, j’ai entrepris de collecter tout ce qui touche de près ou de loin à ma problématique.


Ce diagramme est le fruit de mes lectures. Elles m’ont permis d’explorer de multiples facettes. En compilant ces différents articles, j’arrive à la construction d’un schéma heuristique faisant apparaître une carte des idées en connexion avec l’usage des jeux vidéo et leurs influences.

Il est aussi intéressant de noter qu’on retrouve certains items accrochés à plusieurs pôles. C’est important de les aborder en fonction de leur chemin dans l’arborescence puisque chaque nœud ajoute ou affine des caractéristiques qui lui sont propres. On peut illustrer cela par un exemple : les résultats scolaires.

**Pôle gymnasien** : les résultats scolaires peuvent être un facteur démultiplicateur, plus ils sont mauvais, moins je suis motivé et plus je joue. On retrouve cette notion de facteur démultiplicateur dans un Carnet du savoir du Conseil canadien sur l’apprentissage (2009, p.2) : « … ceux qui consacrent le plus de temps à jouer à des jeux vidéo affichent des résultats plus faibles que leurs camarades […] il se pourrait également que les élèves qui obtiennent des résultats inférieurs à l’école soient plus enclins à jouer aux jeux vidéo ». Il faut donc d’autres observations pour trancher et savoir, pour un individu particulier, quelle est la cause et quel est l’effet entre le jeu excessif et les mauvaises notes.

---

⁴ PEGI : Pan European Games Information – www.pegi.info/fr
⁵ Diagramme qui représente les connexions sémantiques entre différentes idées
**Pôle camarades** : il peut parfois y avoir un effet d’appartenance ou d’exclusion au sein d’un groupe de joueurs qui ont l’habitude de travailler ensemble. Une personne peut être dans une dynamique de travail qui ne correspond pas à celle qui domine dans le groupe, ce qui peut éventuellement avoir des conséquences sur son intégration ou sur ses résultats scolaires.

**Pôle parents** : de mauvais résultats peuvent altérer la relation familiale et engendrer des mesures de type carotte et bâton (achat de jeux – privation de jeux).

**Pôle gymnase** : le regard et l’attitude de l’enseignant peuvent parfois changer s’il apprend qu’un élève ayant de mauvais résultats scolaires est réputé adepte des jeux vidéo. Par exemple, il pourrait développer une attitude peu compréhensive à l’égard de cet élève.

J’ai mis en exergue (en rouge) les points touchant directement aux résultats scolaires. Les items périphériques, je le souligne encore une fois, ont **tous une influence directe ou indirecte** sur ces résultats.
Ce diagramme n’est sûrement pas exhaustif, mais il donne une bonne vision des facteurs jouant un rôle et leurs rattachements. Cela donne aussi un référentiel qui permet de se situer dans la réflexion.
**Le questionnaire**

Je suis maintenant en mesure de compléter l’élaboration de mon questionnaire.

Après examen de cette carte, il apparaît que deux pans ont échappé à la discussion enregistrée.

Mon fils et ses camarades ont fait quasi l’impasse sur le gymnase et sur le regard de leurs professeurs. J’en déduis, empiriquement, qu’il va être difficile d’avoir de leur part des informations sur ce volet. Je n’ai pas prévu de questionner leurs enseignants, cela m’entraînerait trop loin. D’expérience, pour avoir assisté à de nombreux conseils de classe, la question de l’influence du temps de jeu sur les résultats scolaires est rarement évoquée explicitement. C’est un point qui mériterait aussi une étude : est-ce par manque d’intérêt, par manque d’information ou parce que les cas problématiques sont rares ?

Dans le but d’en savoir plus, j’ai inclus deux questions sur cet objet.

**N° des questions en lien : 42 et 43.**

L’autre pan peu évoqué dans les entretiens a attrait aux parents. Les enfants sont apparemment peu préoccupés par leurs avis sur la question des jeux vidéo. C’est une question trop personnelle pour être évoquée en groupe d’adolescents. Je pense aussi que c’est un point qui mériterait une étude à part entière, mais je ne me voyais pas aller questionner les parents des camarades de mon fils.

Mais peut-être qu’à travers le questionnaire qu’ils rempliront individuellement nous aurons quelques éléments.

J’ai donc inclus un certain nombre de questions sur les parents :

**N° des questions en lien : 11, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 33, 34, 36, 39, 40 et 41.**

Un troisième pan a été abordé par les gymnasiens dans les entretiens mais sans en faire un thème en soi : c’est l’important question de la hiérarchie de leurs loisirs et de leurs motivations. C’est un point central, en lien direct avec leurs résultats scolaires.

J’ai donc tout naturellement inclus deux questions sur ces points importants :

**N° des questions en lien : 21 et 22.**

Une fois la première version de mon questionnaire achevée, je l’ai soumise à 3 ados (mes deux fils et un de leur camarade). Cela m’a permis de corriger quelques imprécisions et de le...
compléter. Le test sur un public restreint est une phase importante à ne jamais négliger si on veut éviter les « surprises » trop évidentes.

C’est lors de cette phase qu’un point important du questionnaire initial a été supprimé : Je souhaitai poser des questions explicites sur les résultats scolaires de mes élèves. Les « testeurs » se sont vivement opposés à ce type de questions prétendant d’une part que cela casserait le côté anonyme de la consultation en permettant aisément d’identifier les auteurs des réponses et, plus grave pour moi, **risquait fort de braquer les élèves en orientant trop négativement le questionnaire.** J’ai donc quasi renoncé à interroger directement les élèves à propos de leurs résultats scolaires. Je ne suis pas la seule à identifier une difficulté avec ce type de question : Longuet (1996), demande aux enseignants de remplir les réponses aux questions portant sur les résultats scolaires. Dans le cas de cette étude, l’information nominale était ensuite supprimée par l’enquêteur avant de quitter l’établissement.

Ne voulant pas complètement évacuer les résultats scolaires de mon étude, je me suis procuré le synoptique de mes deux classes au 1er semestre. Il sera intéressant de mettre en parallèle le nombre d’élèves à risque que je vais trouver et le nombre d’élèves en échec dans mes classes.

Le questionnaire figure dans l’**annexe 2**

**Analyse des résultats**

Le questionnaire a été soumis à mes deux classes – la 1C1 qui a 22 élèves et la 2M8 qui en a 19. Tous les élèves ont répondu (ils ne devaient pas le faire s’ils ne jouaient jamais).

Pour des raisons évidentes de statistique, j’aurais souhaité faire passer ce questionnaire à beaucoup plus d’élèves. Malheureusement, la décision 102 de Madame Lyon n’autorise pas aisément ce type d’enquête massive.

Le poids scientifique de l’analyse ci-dessous sera donc léger. Mais, nous allons le voir, nous arrivons néanmoins à dégager des tendances éclairantes.

Avant d’aller plus loin, j’encourage le lecteur à consulter l’**annexe 3** où figurent les résultats de chaque question assortie parfois de commentaires.

**Questionner des adolescents**

Je relève ici quelques résultats et remarques qui illustrent bien la difficulté de questionner des adolescents sur des sujets sensibles :
Commençons par les résultats scolaires :

A la question 16 - *Vous est-il déjà arrivé d’avoir eu une mauvaise note après avoir préféré jouer que de vous préparer à un contrôle ?* - 6 élèves seulement ont répondu 3, 4 ou 5.

A la question 17 - *Si vous avez répondu 3, 4 ou 5 à la question précédente, dans quelles conditions cela s’est-il passé ?* (Plusieurs réponses possibles) – 8 élèves donnent des réponses.

Certes, une erreur de lecture des consignes est possible, mais ce phénomène se reproduit avec une plus grande ampleur avec les questions sur les conflits avec leurs parents :

A la question 27 : - *Avez-vous des conflits avec vos parents sur votre usage des jeux vidéo ?* – 17 élèves répondent « jamais ».

A la question 28 - *Quelles étaient les causes de ces conflits ?* – il n’y a que 7 élèves qui ne répondent pas !

Si on regarde maintenant les résultats pour PEGI, cette tendance est aussi marquée :

A la question 32 – *Connaissiez-vous PEGI ?* – 25 élèves répondent non.

A la question 35 - *Les recommandations de PEGI vous paraissent-elles justifiées ?* – 15 élèves seulement ne répondent pas !

Toujours avec PEGI, si on regarde les conflits avec les parents, on observe :

A la question 36 - *Etes-vous en désaccord avec vos parents sur les recommandations de PEGI ?* - Il y a 5 élèves qui avouent des conflits (ce qui est cohérent avec le fait que 9 disent que leur parent appliquent PEGI avec eux à la question 34).

A la question 39 - *Si oui (de 1 à 5), quelles seraient les raisons pour ne pas en tenir compte ?* – ils sont 10 à donner des causes !

Manifestement, même s’ils ne sont pas concernés, certains ne peuvent pas s’empêcher de donner leur avis.

Je trouve qu’il y a là un rapport avec la réalité qui est tellement typique des adolescents. On peut penser que même s’ils sont honnêtes ou que certains n’aiment pas se livrer trop crûment en « avouant » quelque chose …, ils ont envie de se prononcer sur les causes.
Par contre, je crois qu’on peut effectivement constater qu’il est difficile d’interroger des adolescents.

**Méthode**

Mon questionnaire comporte 44 questions\(^6\). Comme on le remarque (cf. annexe 2), à chaque choix de réponse à l’une de ces questions correspond une valeur chiffrée. Cela me permet aussi d’analyser quantitativement les résultats.

Afin de cibler mon analyse sur le comportement des élèves potentiellement à risque, je dois d’abord les identifier.

Pour y parvenir, j’ai sélectionné chaque question qui, selon moi, interroge directement et explicitement sur un facteur de risque pour un usage problématique de jeux vidéo. Pour chacune de ces questions, j’ai fixé arbitrairement un seuil \( S \) à partir duquel on peut parler de risque potentiel. Cette façon de quantifier et de décider d’un seuil est probablement un peu simpliste si l’on se réfère à Tisseron (2009, p. 74) dans son paragraphe 4 « du jeu normal au jeu pathologique », sur la distinction entre interactions sensorimotrices ou les interactions émotionnelles et narratives. Les interactions sensorimotrices conduisent au stress, elles mettent en jeu des émotions primaires comme la peur, la colère, … Les interactions émotionnelles et narratives quant à elles, font appel à des émotions plus complexes telles que l’identification ou l’empathie et qui conduisent le joueur à réfléchir et à prendre des décisions.

Mais comme je n’ai pas fait de distinctions par type de jeux vidéo dans mes questions sur les temps d’utilisation, je ne suis pas en mesure d’aller si loin dans le détail.

J’ai donc identifié dix questions de ce type dans mon questionnaire. On peut ainsi additionner, pour un élève, les résultats qu’il obtient à ces dix questions et avec cette somme, fabriquer un **facteur de risque par élève** \( F_E \).

Par ailleurs, ayant défini un seuil de risque pour chaque question, je peux additionner ces dix seuils et définir, avec cette somme, un **seuil de risques combinés** \( S_C \).

Au moment de combiner les questions de ma collection entre elles par simple addition, je me suis aperçu que je ne pouvais pas mettre toutes les questions sur un pied d’égalité : certaines questions, comme celles portant sur le temps de jeu, avaient un poids plus important (c’est-à-dire exprimant un potentiel de risque supérieur) que d’autres questions, comme celle sur le

\(^6\) De fait, suite à des modifications, il manque les questions 31, 37 et 38, ce qui ne laisse que 41 questions.
côté friand de nouveautés. J’ai donc associé un coefficient 2 aux questions les plus importantes en terme de risque. J’ai fait de même pour le calcul de $S_C$.

Si, pour un élève, $F_E$ est plus grand ou égale à $S_C$, cet élève sera réputé « potentiellement à risque ».

Une fois la population des élèves potentiellement à risque identifiée, je vais analyser plus en détail leurs réponses aux autres questions en me servant de ma cartographie comme grille de lecture.

**Liste des questions de la collection « à risque » - définition des seuils et des coefficients**

<table>
<thead>
<tr>
<th>N° de la qst</th>
<th>Libellé</th>
<th>Intervalle des valeurs</th>
<th>Seuil à risque</th>
<th>Coefficient</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3</td>
<td>Nb. de supports de jeux (console, PC, ...)</td>
<td>0 à 6</td>
<td>4</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>Nb. de jeux</td>
<td>0 à 5</td>
<td>4</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>Friand de nouveauté</td>
<td>0 à 5</td>
<td>4</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>6</td>
<td>Temps de jeu les semaines d’école</td>
<td>0 à 9</td>
<td>5</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>7</td>
<td>Temps de jeu les week-ends d’école</td>
<td>0 à 9</td>
<td>6</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>8</td>
<td>Temps de jeu en vacances</td>
<td>0 à 9</td>
<td>6</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>9</td>
<td>Estimation par l’élève de son temps de jeu</td>
<td>1 à 6</td>
<td>5</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>15</td>
<td>Evolution du temps de jeu au passage Sec I – Sec II</td>
<td>1 à 6</td>
<td>5</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>16</td>
<td>Mauvaise note pour avoir joué aux jeux vidéo</td>
<td>0 à 5</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>22.5</td>
<td>Classement par préférence des loisirs : les jeux vidéo</td>
<td>0 à 9</td>
<td>7</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Remarque :

Pour la question 3, j’ai fait la somme des supports, considérant que plus on avait de supports de jeux et plus on était un gros joueur. Il y a aussi, au sein d’un ménage, la notion de disponibilité : plus il y a de supports, moins il y a d’entrave au jeu entre les différents membres de la famille (Louacheni, 2007, p. 167).

La question 4 reçoit un coefficient 2 : je pense que le nombre de jeux que possède quelqu’un pourrait être un indicateur de compulsivité par rapport au jeu.

Les questions 6, 7 et 8 sont le reflet direct du temps passé à jouer et donc des symptômes importants.
Avec ce tableau, je peux définir quantitativement $S_C$ :

$$S_C = 4 + (2 \cdot 4) + 4 + (2 \cdot 5) + (2 \cdot 6) + (2 \cdot 6) + 5 + 5 + 3 + 7 = 70$$

J’ai donc fixé le seuil de risque combiné $S_C$ à 70

**Exemples de calcul d’identification d’un élève**

Si on prend comme exemple le premier élève de la classe 2M8, appelé $M_1$, on trouve pour son $F_E$ :

$$F_E (M_1) = 3 + (2 \cdot 5) + 5 + (2 \cdot 6) + (2 \cdot 6) + (2 \cdot 6) + 5 + 4 + 0 + 8 = 71$$

$F_E (M_1) > S_C$, c’est donc un élève potentiellement à risque.

Si on prend comme deuxième exemple le sixième élève de la classe 1C1, appelé $C_6$, on trouve pour son $F_E$ :

$$F_E (C_6) = 3 + (2 \cdot 2) + 3 + (2 \cdot 4) + (2 \cdot 4) + (2 \cdot 1) + 2 + 3 + 0 + 9 = 42$$

$F_E (C_6) < S_C$, ce n’est donc pas un élève potentiellement à risque.

L’ordre des élèves dans une classe est aléatoire : il correspond à l’ordre de réception des questionnaires.
Tableau des résultats de la collection de questions :

<table>
<thead>
<tr>
<th>n° question</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>3</th>
<th>4</th>
<th>5</th>
<th>6</th>
<th>7</th>
<th>J. V.</th>
<th>Seuil à 70</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>14-20</td>
<td>M/F</td>
<td>Tot</td>
<td>0 à 5</td>
<td>5 à 9</td>
<td>0 à 9</td>
<td>5 à 9</td>
<td>1 à 6</td>
<td>1 à 6</td>
</tr>
<tr>
<td>M1</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>3</td>
<td>5</td>
<td>5</td>
<td>6</td>
<td>6</td>
<td>5</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>M2</td>
<td>18</td>
<td>M</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>4</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>M3</td>
<td>16</td>
<td>M</td>
<td>3</td>
<td>4</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>M4</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>2</td>
<td>2</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>M5</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>4</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>M6</td>
<td>17</td>
<td>F</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>M7</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
<td>4</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>M8</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>5</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>M9</td>
<td>16</td>
<td>M</td>
<td>0</td>
<td>3</td>
<td>2</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>M10</td>
<td>15</td>
<td>M</td>
<td>4</td>
<td>5</td>
<td>2</td>
<td>2</td>
<td>2</td>
<td>4</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>M11</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>2</td>
<td>5</td>
<td>5</td>
<td>4</td>
<td>6</td>
<td>6</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>M12</td>
<td>15</td>
<td>M</td>
<td>2</td>
<td>5</td>
<td>2</td>
<td>5</td>
<td>5</td>
<td>7</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>M13</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>1</td>
<td>4</td>
<td>4</td>
<td>2</td>
<td>5</td>
<td>5</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>M14</td>
<td>16</td>
<td>M</td>
<td>4</td>
<td>4</td>
<td>4</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
<td>4</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>M15</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>1</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>4</td>
<td>2</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>M16</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>3</td>
<td>5</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>M17</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
<td>0</td>
<td>7</td>
<td>9</td>
<td>9</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>M18</td>
<td>16</td>
<td>M</td>
<td>3</td>
<td>5</td>
<td>4</td>
<td>2</td>
<td>4</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>M19</td>
<td>16</td>
<td>F</td>
<td>3</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>C1</td>
<td>17</td>
<td>F</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
<td>4</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>C2</td>
<td>16</td>
<td>M</td>
<td>3</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
<td>2</td>
<td>6</td>
<td>5</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>C3</td>
<td>17</td>
<td>F</td>
<td>5</td>
<td>5</td>
<td>4</td>
<td>7</td>
<td>8</td>
<td>9</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>C4</td>
<td>17</td>
<td>F</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>4</td>
<td>6</td>
<td>4</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>C5</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>2</td>
<td>5</td>
<td>3</td>
<td>9</td>
<td>9</td>
<td>9</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td>C6</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>3</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
<td>4</td>
<td>4</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>C7</td>
<td>16</td>
<td>F</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>C8</td>
<td>16</td>
<td>F</td>
<td>5</td>
<td>5</td>
<td>5</td>
<td>8</td>
<td>9</td>
<td>9</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>C9</td>
<td>17</td>
<td>F</td>
<td>3</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>C10</td>
<td>16</td>
<td>F</td>
<td>3</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>4</td>
<td>5</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>C11</td>
<td>17</td>
<td>F</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>C12</td>
<td>15</td>
<td>F</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>C13</td>
<td>18</td>
<td>M</td>
<td>2</td>
<td>2</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>C14</td>
<td>16</td>
<td>F</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>C15</td>
<td>16</td>
<td>F</td>
<td>3</td>
<td>5</td>
<td>5</td>
<td>3</td>
<td>7</td>
<td>3</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>C16</td>
<td>19</td>
<td>F</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td>5</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>C17</td>
<td>16</td>
<td>F</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>2</td>
<td>5</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>C18</td>
<td>16</td>
<td>M</td>
<td>3</td>
<td>5</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>C19</td>
<td>17</td>
<td>F</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>C20</td>
<td>16</td>
<td>M</td>
<td>4</td>
<td>5</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>C21</td>
<td>15</td>
<td>M</td>
<td>3</td>
<td>5</td>
<td>4</td>
<td>3</td>
<td>5</td>
<td>7</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>C22</td>
<td>18</td>
<td>M</td>
<td>4</td>
<td>5</td>
<td>4</td>
<td>3</td>
<td>5</td>
<td>7</td>
<td>3</td>
</tr>
</tbody>
</table>

On voit en rose les résultats atteignant au moins le seuil à risque de la question, en bleu les élèves potentiellement à risque et en bleu clair les deux élèves qui s’approchent de près de la limite.

Ce tableau permet une première analyse visuelle et synthétique des résultats.

On trouve 5 élèves dépassant le seuil $S_C$ de 70 : 2 filles et 3 garçons. Il s’agit de 2 élèves de 2M8 et 3 élèves de 1C1.

Deux élèves ont un $F_E$ de plus de 60 : 2 garçons, 1 de 2M8 à 68 et 1 de 1C1 à 66.

Il y a ensuite un important trou avec les autres résultats. Y voyant comme une espèce de frontière, j’ai décidé d’inclure ces deux cas limites dans la population que je vais analyser.
Pour la suite, je vais appeler cette population particulière de 7 élèves à usage problématique « le groupe ».

**Population à risque et échec scolaire**

Comme je n’ai pas une bijection entre les réponses des élèves à mon questionnaire et leurs résultats scolaires (cf. p. 15 et 16), je vais me borner à chercher des tendances. Les résultats anonymes des élèves sont dans l’annexe 4.

Pour la classe de 2M8 :

Sur 19 élèves (dont une seule fille), on compte :

- un échec lourd,
- un échec moyen (il y a une chance de réussite finale),
- un échec léger (les chances de réussite sont importantes).

A la lumière de leurs résultats scolaires (beaucoup d’élèves ont plus de 50 pts sur 44), on peut dire que c’est une bonne classe.

J’ai trouvé 2 garçons avec un $F_E > 70$ et 1 garçon avec $F_E = 68$.

Evidemment, je ne sais pas si ce sont bien ces 3 élèves potentiellement à risque qui sont en échec ; par contre, on peut y voir, tout au plus, des ordres de grandeur concordants.

Pour la classe de 1C1 :

Sur 22 élèves (dont 14 filles), on compte :

- 4 filles en échec moyen (il y a une chance de réussite finale),

auxquelles il faut ajouter 5 élèves (2 filles et 3 garçons) qui étaient en échec en 1M et qui ont passé en 1C à la fin du 1er semestre. Le devenir de ces 5 élèves n’est pas encore clair : il dépendra de leur motivation et de leur travail.

Cette classe est nettement moins bonne que la précédente ; on n’y trouve que très peu d’élèves avec de scores élevés.

Dans cette classe, j’ai identifié 3 élèves potentiellement à risque (2 filles et 1 garçon) auxquels, j’ajoute 1 garçon avec $F_E = 66$. 

---

Florence Furrer

- 25 / 37

Mémoire professionnel sec II
La mise en parallèle des élèves potentiellement à risque et des élèves en échec est ici plus délicate. On est sur une petite population et un petit nombre d'individus. On ne sait pas si les 2 filles joueuses font partie des 6 filles en échec. On ne sait pas non plus si les deux joueurs sont les 2 garçons en échec. Mais, comme pour la 2M8, on peut aussi dire que les ordres de grandeur concordent.

Naturellement, j’aurai préféré pouvoir demander directement leurs résultats à mes élèves, l’analyse aurait été plus fine. Par contre, puisqu’on n’a pas d’informations sur les autres facteurs pouvant conduire à un échec (motivation, capacité, situation familiale, …), il ne fait aucun doute que là aussi, on aurait observé que des tendances. Longuet (1996, p. 72) nous met en garde à ce propos : « Les élèves en échec jouent plus longtemps que ceux qui réussissent. Il ne faudrait cependant pas confondre la cause et l’effet. Rien n’indique que les enfants sont en échec parce qu’ils jouent. […] quand les enfants sont en échec, la pratique des jeux est un exutoire, peut-être un facteur d’intégration… »

Questions ayant attrait au pôle du gymnasiен

Je vais analyser les réponses que les élèves du groupe des joueurs à usage problématique ont données aux questions concernant ce que j’ai nommé dans ma carte le pôle « gymnasiен ».

Dans le tableau sur les raisons de jouer (question 20) ci-dessous, on remarque que ce groupe cite beaucoup plus souvent pour la compétition que ne le fait l’ensemble de la population.
On remarque aussi un taux de citations plus élevé de *pour développer leurs facultés intellectuelles*. Est-ce vrai ou est-ce pour se donner bonne conscience voire est-ce une manière de rester une éventuelle estime de soi défaillante ?

Pour la série de questions ci-dessus portant sur le temps de jeu, le groupe est bel et bien au-dessus de la moyenne de l’ensemble de mes élèves.

En observant les résultats de notre groupe d’élèves potentiellement à risque pour les questions 10 et 12, on peut être surpris, pour la première des deux, de constater qu’ils ont une idée probablement fausse de ce que pensent leurs camarades d’eux-mêmes (à l’exception de M17 ils répondent tous *faible*). Par contre à la question 12, en déclarant qu’ils connaissent tous des gens qui jouent trop, on pourrait penser qu’ils surestiment le nombre de joueurs excessifs parmi leurs connaissances.

On constate la même tendance pour l’ensemble des élèves comme le montrent les résultats ci-dessous :

10. Estimation de votre temps de jeu par vos amis

<table>
<thead>
<tr>
<th>n° question</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>3</th>
<th>4</th>
<th>5</th>
<th>6</th>
<th>7</th>
<th>8</th>
<th>9</th>
<th>10</th>
<th>11</th>
<th>12</th>
<th>13</th>
<th>14</th>
<th>15</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>M1</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>5</td>
<td>5</td>
<td>6</td>
<td>6</td>
<td>6</td>
<td>5</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>4</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>M11</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>5</td>
<td>5</td>
<td>4</td>
<td>6</td>
<td>6</td>
<td>4</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>5</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>M17</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>3</td>
<td>0</td>
<td>7</td>
<td>9</td>
<td>9</td>
<td>5</td>
<td>6</td>
<td>6</td>
<td>5</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>C3</td>
<td>17</td>
<td>F</td>
<td>5</td>
<td>4</td>
<td>7</td>
<td>8</td>
<td>9</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
<td>4</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>C5</td>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>5</td>
<td>3</td>
<td>9</td>
<td>9</td>
<td>9</td>
<td>5</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>5</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>C8</td>
<td>16</td>
<td>F</td>
<td>5</td>
<td>5</td>
<td>8</td>
<td>9</td>
<td>9</td>
<td>6</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
<td>5</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>C22</td>
<td>18</td>
<td>M</td>
<td>5</td>
<td>4</td>
<td>3</td>
<td>5</td>
<td>7</td>
<td>5</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

12. Nb de connaissances jouant *"trop"

<table>
<thead>
<tr>
<th>n° question</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>3</th>
<th>4</th>
<th>5</th>
<th>6</th>
<th>7</th>
<th>8</th>
<th>9</th>
<th>10</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>M1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>M11</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>M17</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>C3</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>C5</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>C8</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>C22</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

A l’exception de M17, ils pensent que leurs parents trouvent leur temps de jeu normal. Mais il faudrait le demander à leurs parents… On retrouve là le même genre de façon de répondre qu’à la question 10 s’agissant de l’image qu’on aimerait renvoyer de soi.
A la question 15, traitant de l’évolution du temps de jeu au passage du secondaire I au secondaire II, on remarque que 4 élèves de groupe sur 7 ont augmenté celui-ci et que 3 seulement l’ont un peu diminué. Si on regarde les résultats globaux pour cette question, on constate qu’une grande majorité d’élèves diminuent leur temps de jeu en passant au secondaire II. Pour notre groupe de joueurs, on a là un nombre d’élèves qui augmentent leurs temps de jeu bien supérieur à la moyenne, ce qui est un résultat tranché allant dans la direction du risque potentiel.

La question 16 abordait les résultats scolaires : « Vous est-il déjà arrivé d’avoir des mauvaises notes pour avoir préféré jouer aux jeux vidéo que de préparer un contrôle ». La question 17 donnait, le cas échéant les raisons.

Deux de nos joueurs avouent avoir connu souvent ce type de dérapage, auxquels on peut en ajouter deux qui répondent très rarement. Si on rapporte ce résultat à l’ensemble des élèves où l’on ne trouve que 6 élèves à qui ça arrive souvent, on remarque que nos gros joueurs « maîtrisent » à l’exception de deux d’entre eux.

M17 est le seul à donner des raisons. A noter que c’est aussi lui le seul qui avait donné une estimation sèvere que porteraient ses amis et ses parents sur lui-même.
La question 18 testait les points positifs : en quoi jouer aux jeux vidéo favorise le travail scolaire des élèves.

Le groupe donne beaucoup de réponses. Sur l’ensemble de la population, 12 personnes ne répondent rien. On voit donc que les élève du groupe pensent tous qu’il y a des bénéfices à tirer des jeux vidéo, ce qui est un taux largement au-dessus de celui de la population complète. Ces bénéfices escomptés, font bien partie de leur motivation à jouer.

Abordons maintenant les questions 23 et 24 portant sur la santé :

A la question 23 on demandait si, au bout d’un certain temps, ils observaient des problèmes de santé.

On remarque que seul C₅ n’en remarque aucun. Par contre notre groupe de joueurs semble bien immunisé contre les maux de tête et les nausées. Ces deux derniers constats sont cohérents : on n’imagine pas un gros joueur souffrir de maux de tête ou avoir fréquemment des nausées ; je pense que cela les reférenterait.

La question 24 interroge sur les conséquences du manque de sommeil sans faire le lien avec le temps de jeu.

Si on regarde les résultats pour l’ensemble de mes gymnasiens, ils ont tous des avis sur les conséquences du manque de sommeil. Par contre 9 personnes déclarent que cela n’a aucune incidence ! Je classerai cela dans la catégorie « réponse typique d’ado qui gère ». 
Parmi les 7 élèves du groupe, bien que tous aient été une fois ou l’autre confronté au manque de sommeil, M11 est le seul à attribuer ses insomnies aux jeux vidéo. Il affirme par contre que cela n’a aucune conséquence.

Maintenant abordons, à travers les questions 21 et 22, les loisirs de mes élèves et la façon dont ils les priorisent. C’est un point important dans mon travail qui permet de sentir l’emprise du jeu vidéo sur leur quotidien.

La question 21 demande une estimation du temps passé pour une liste d’activités. Pas de doute, les 7 élèves du groupe admettent passer beaucoup de temps à jouer au jeux vidéo. Les réseaux sociaux et Internet font aussi chez eux un score élevé. On remarque aussi que dans ce groupe, il y a un taux plus élevé de pour regarder la TV et de pour jouer de la musique que pour la population complète.

A la question 22 il fallait ordonner ces neuf activités par ordre de préférence, 9 étant l’activité favorite.

Notre groupe de joueurs affirme clairement son goût prononcé pour les jeux vidéo (ce qui n’est pas une surprise), mais, comme pour l’ensemble des élèves, sortir avec des amis et faire du sport prend aussi une place importante. Comme on l’a déjà vu dans l’entretien enregistré, le fait de préférer rencontrer des amis est considéré par les jeunes comme une sorte de baromètre : pour eux, celui qui préfère jouer plutôt que de sortir et voir des amis est « acro » au jeux vidéo. A regarder les préférences du groupe, on remarque un équilibre entre les activités derrière écran et les activités « dans la vie réelle » comme disent les jeunes : on ne trouve chez aucun des 7 élèves du groupe quelqu’un qui n’aimerait que les écrans et qui ferait l’impasse sur le relationnel dans lequel j’inclus faire du sport ou de la musique, ce qui serait un symptôme pouvant faire penser à de dépendance.

Matysiak dans une interview portant sur le livre qu’il a coécrit avec Valleur (2003) déclare : « C’est moins en termes de fréquence qu’en termes qualitatifs. Il n’y a pas de normalité, on a tous le droit à des excès, notamment les adolescents et les jeunes adultes qui sont les premiers

Florence Furrer - 30 / 37 Mémoire professionnel sec II
concernés par les jeux vidéo. Passer régulièrement 10 heures par jour à jouer est bien sûr inquiétant mais on parle d’addiction quand le jeu devient le centre de la vie au détriment d’autres investissements (affectifs, professionnels, scolaires). Surtout si cette occupation se pratique seul. Quand la dimension d’échange avec les autres disparaît, il faut commencer à se poser des questions.

Avec ces questions, on est aussi en interaction avec le pôle camarades de ma carte.

Pour rester dans le relationnel, voyons maintenant si les jeunes s’éloignent parfois de camarades parce que ceux-ci jouent trop aux jeux vidéo. Une moitié de l’ensemble des élèves l’ont déjà fait. Manifestement, cela arrive nettement moins souvent chez nos joueurs. Jouer fait probablement partie de leur propre code d’intégration. Ils ne sont pas facilement choqués par le comportement d’autres joueurs. On relèvera que M1 a souvent cessé de fréquenter des gens qui préféraient jouer que de le rencontrer. C22 déclare que ce sont d’autres personnes qui se sont éloignées de lui. On pourrait se demander si ce n’est pas lui qui joue trop.

Je pense qu’il est difficile d’en dire plus tant cette question d’éloignement entre camarades est complexe et fait intervenir de multiples facteurs.

Questions ayant attrait au pôle des parents

sanctions en cas de dérapage ? On voit que l’attitude des parents n’est pas neutre et peut favoriser des comportements problématiques.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Questions</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>14-20</td>
<td>25</td>
<td>0.05</td>
</tr>
<tr>
<td>26</td>
<td>27</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>28.1</td>
<td>28.2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>28.3</td>
<td>28.4</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>28.5</td>
<td>29</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>O/N</td>
<td>30</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>a</td>
<td>b</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>c</td>
<td>d</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>e</td>
<td>f</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>g</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

A la question 25, selon leurs enfants, la moitié des parents connaissent assez bien les jeux vidéo. Ce résultat n’est pas différent de celui de l’ensemble des élèves.

A la question 26, les parents qui connaissent le mieux les jeux en discutent plus volontiers avec leur enfant, ce qui est assez cohérent.

Il n’y a pas une plus grande proportion de parents qui connaissent et qui discutent de jeux vidéo dans le groupe des joueurs. On peut s’en étonner. Si jouer aux jeux vidéo prend tant de place dans la vie de leur enfant, ils devraient s’impliquer un peu plus afin d’avoir un œil sur ce qui se passe. Hautefeuille (2009, p.6) écrit « Culture de masse, culture des jeunes, les jeux vidéo cristallisent par excellence les conflits intergénérationnels attestant de l’affaiblissement des cadres de socialisation ». Tisseron (2009) nous donne en encart toute une série de recommandations pour les parents où il s’agit de cadrer, mais aussi d’accompagner. Il écrit en page 75 : « […] cadrer sans accompagner ne sert souvent à rien ; les parents doivent aussi s’intéresser aux jeux de leur enfant, le regarder jouer, lui poser des questions et ne pas hésiter à prendre un peu de temps pour s’informer sur ces jeux en allant sur Internet. Ils peuvent ainsi encourager leur enfant à privilégier la narration et les émotions complexes des jeux sur les interactions sensorimotrices. »

Il y a deux élèves seulement du groupe qui avouent avoir des conflits avec leurs parents sur leur usage des jeux vidéo (ce qui fait un peu moins d’un tiers). Sur l’ensemble de mes 41 élèves, 24 déclarent avoir eu des conflits, soit près de deux tiers. C’est le contraire de ce à quoi on pourrait s’attendre. Mais en deuxième analyse, on pourrait penser que c’est peut-être lié : en l’absence de conflit, le jeune sera éventuellement tenté de jouer plus puisqu’on ne lui signifie pas de désaccord ou de limite. En outre, certains parents ont peut-être « lâché prise ».
A la question 29 on aborde la prévention. On peut aussi être surpris de ne trouver que deux familles qui fassent de la prévention. On retrouve les parents de M_{17}, famille où il y a des conflits mais on ne trouve pas les parents de C_{5} alors qu’ils ont des conflits avec leur fils. Il n’y a pas de différences significatives quant à la proportion de parents qui font de la prévention dans notre groupe joueurs et ceux de l’ensemble des élèves.

Le contrôle des âges recommandés est une mesure de prévention qui suscite la controverse (questions 32 à 39).

Sans revenir sur ce que j’ai dit précédemment sur « questionner des adolescents » et sur la cohérence de leurs réponses, analysons ce qui ressort du groupe de joueurs à usage problématique.

Premier constat, chez les élèves du groupe, la connaissance de PEGI est familiale : si l’enfant connaît PEGI, alors ses parents aussi. Si on prend la population complète, 60 % des élèves connaissent PEGI alors que 25 % de leurs parents seulement savent de quoi il s’agit. Dans ce sens-là, les parents du groupe sont plus concernés (on peut comprendre pourquoi).

On observe à la question 36 (Etes-vous en désaccord avec vos parents sur les recommandations de PEGI ?), qu’aucun élève du groupe n’admet de désaccord sur les recommandations de PEGI.

On a vu dans l’entretien avec les gymnasiens que ces questions d’âge limite suscitent des réactions chez les adolescents. Ils estiment qu’ils font bien la part de choses. C’est un débat qui dépasse le cadre de ce mémoire.

Sur la question des privations de jeux vidéo en guise de punition, sur 41 élèves, 4 ne répondent pas. En comptant ceux qui ont répondu, on observe 11 élèves sur 37 qui n’ont jamais été privés de jeux vidéo. Dans le groupe, on trouve 3 élèves qui n’en sont jamais privés. On se situe dans les mêmes ordres de grandeur.
A la question 41, on trouve 2 élèves du groupe sur 7 pour être d’accord avec le principe de « récompense – punition » appliqué au jeux vidéo (un peu moins de 30 %). Cela reste aussi dans les mêmes proportions que pour la population totale.

Sur les derniers points, notre groupe de joueurs n’est pas différent de leurs camarades.

**Questions ayant attrait au pôle gymnase**

Je dois reconnaître que mes élèves ne s’expriment pas volontiers sur ce que peuvent penser leurs professeurs sur leurs usages des jeux vidéo.

Je pense qu’effectivement, en règle générale, les maîtres ne focalisent pas particulièrement sur ce point.

Pour en savoir plus, il conviendrait de les interroger directement. Ici, je n’avais l’information qu’à travers le filtre des élèves.

Sur mes 41 élèves, seul 4 disent avoir été questionnés par leurs maîtres sur leur usage des jeux vidéo. Aucun maître ne leur a donné de raisons à cette question.

A noter qu’aucun élève du groupe n’a eu ce genre de questions de la part de ses maîtres.

**Question ouverte** : jusqu’à quel point les gymnasiens s’intéressent-ils à ce que leurs maîtres peuvent penser d’eux ?

**Conclusion**

Dans ce mémoire, j’ai choisi d’étudier un segment très étroit : les gymnasiens, soit des jeunes entre 15 et 18 ans qui n’ont pas fait le choix de la formation professionnelle. La littérature est rarement aussi précise dans la sélection du public étudié. J’ai aussi choisi de me focaliser sur la détection de joueurs potentiellement à risque. La littérature regorge d’informations sur les motivations, les conséquences voire sur les problèmes d’addiction mais il y a peu de travaux proches de mon questionnement, d’autant que la notion d’usage problématique des jeux vidéo est souvent assimilée à de l’addiction.
Soucieuse d’intégrer un apport personnel aux études déjà très riches sur les jeux vidéo, je me suis attachée à élaborer une méthode permettant de repérer dans des classes des élèves potentiellement à risque d’un usage problématique. Ma construction partait d’informations obtenues directement auprès de gymnasiens. Au cours de cette phase, je me suis rendue compte qu’il était difficile d’interroger les jeunes sur des domaines où ils ne voient pas volontiers leur parent ou leurs professeurs s’immiscer. La construction de cette méthode tient une part importante de ce mémoire.

La deuxième étape consistait à la tester sur des gymnasiens pour voir si cette méthode fonctionnait. N’ayant pu interroger que 41 élèves, les marges d’erreurs sont importantes.

Nonobstant, ma démarche m’a permis d’identifier 5 élèves potentiellement à risque et deux qui s’approchent du seuil de risque combiné $S_c$. En regardant de plus près cette population de joueurs, je peux dire que la méthode donne de bons résultats. En effet sur de nombreux points, les joueurs se distinguent de l’ensemble des élèves. Ma grille de lecture, basée sur ma carte heuristique a aussi montré sa valeur.

Pour aller plus loin et poursuivre une étude plus approfondie, il faudrait collecter plus d’informations croisées :

- avoir des informations personnalisées sur les résultats scolaires,
- avoir l’avis des parents de chaque élève (en demandant par exemple à l’élève de faire compléter son questionnaire par ses parents),
- recueillir des informations sur le niveau socioculturel de la famille,
- conduire la même démarche avec les professeurs de chaque élève,
- et naturellement interroger un plus large panel de classes et d’élèves.

Deux, trois points m’ont frappé au cours de cette étude :

- le nombre somme toute assez faible de parents qui font de la prévention ou qui discutent jeux vidéo avec leurs enfants,
- la difficulté et parfois le manque de cohérence ou de recul avec lesquels les gymnasiens répondent à certaines questions, notamment sur leurs amis ou sur la relation avec leurs parents. Ils sont encore plus discrets concernant leurs professeurs,
- le début de recul qu’affichent les jeunes sur leurs pratiques et leurs priorités dans le domaine des loisirs. Pour eux, le joueur hors contrôle, c’est celui qui préfère « jouer ».
à toutes formes d’activités sans écran (comme par exemple voir des amis). Il y a là, actuellement, une vision très unanime.

Enfin, pour conclure sur des bénéfices personnels, je vais pouvoir enrichir ma pratique professionnelle en tant qu’enseignante. En effet, lorsque j’observerai des élèves en difficulté en cours d’année, voire en situation d’échec, j’essaierai de dialoguer avec eux et d’aborder la problématique des jeux vidéo si cela s’avère pertinent. Dans ce dernier cas, je commencerai, en choisissant un moment adéquat, par aborder le monde des jeux vidéo avec toute la classe pour montrer que je m’y intéresse et pour le dédiaboliser. Puis, comme je le faisais habituellement déjà avec mes élèves en difficulté, je dialoguerai avec tel ou tel élève en dehors de mes cours pour mieux connaître ses motivations. Lors de ce moment d’échange, il ne sera pas surpris si j’aborde la question des jeux vidéo. Ce qui sera important au cas où j’apprendrais qu’un élève se trouvait confronté à des problèmes liés aux jeux vidéo, ce sera de ne pas changer d’attitude et de se mettre à le stigmatiser. Il conviendra aussi d’en discuter avec mes collègues enseignants pour les sensibiliser au problème et pour coordonner nos pratiques face à cet élève et ainsi voir ce que l’on peut faire tous ensemble.

Remerciements :

Je tiens à remercier tout particulièrement Monsieur Serge Ramel, mon directeur de mémoire, pour son aide précieuse. Mes remerciements vont aussi à Monsieur Tardif avec qui j’ai pu échanger sur le sujet.

Une pensée de cœur pour ma famille qui m’a soutenue durant toutes ces heures consacrées à mon mémoire - un peu à leur détriment il faut bien le reconnaître.
Bibliographie


- Tardif E., 2011, document du cours portant sur le développement neuropsychologique de l’adolescent, HEPL, Lausanne


ANNEXE 1

Entretien Adèle (Ad) - Antoine (An) - Stanislas (St) Le 18.11.2010

Thèmes :

1) Pourquoi jouez-vous aux jeux vidéo ?
2) Fréquence de jeux par jour ?
3) Votre jugement : normal, trop, grave.
4) points positifs ?
5) points négatifs ?
6) lien avec les études: points positifs et points négatifs → temps "perdu", capacité,.....
7) lien avec les amis ?
8) PEGI
9) Autres ?
10) Quelles questions ? Idée des intervenants.

1) Pourquoi jouez-vous aux jeux vidéo ?

Ad : je propose qu’on fasse un par un. (recherche d’une organisation).
An : ça défoule, ça occupe, quand on a rien à faire, ça nous amuse.
Ad : c’est marrant, je fais ça plutôt que de faire mes devoirs mais je travaille quand même, ça délace et en même temps ça excite, on passe du bon moment
St : amusant, ça passe le temps et puis quand on a rien à faire d’autre, on fait ça.
Ad : je préfère sortir avec des amis.
An : quand on a l’occasion de sortir, de faire quelque chose avec des gens réellement, alors on le fait.
St : c’est pour passer le temps quand on a rien d’autre à faire.
Ad : des fois, on a rien envie de faire et puis tu vois ton jeu et tu as envie de jouer.

2) Fréquence de jeux par jour ?

An : ça, c’est classique, par jour, c’est possible que je ne joue pas si j’ai trop de devoirs, et puis si j’ai pas de devoirs, si j’ai rien à faire un weekend, je peux aller jusqu’à 5h, je pense. Mais sinon, généralement, ce serait plutôt une heure par jour.
Ad : moi, je joue jamais. Quand je vais chez des amis, je peux passer beaucoup de temps, par exemple 3h, après j’ai un peu mal à la tête. Mais sinon, je suis plutôt avec mon ordinateur MSN et tout ça.
St : moi, c’est plutôt 45’ par jour. Et en plus, c’est vrai.(rire des autres). Par contre, quand je suis avec des amis ça peut être 2-3h.

3) Votre jugement : normal, trop, grave.

St : bon, alors moi, je trouve que c’est très largement peu ce que je fais, parce que si tu regardes les gros geeks que je connais.
Ad : il ne faut pas te comparer aux types graves !
An : non, mais je trouve que ça devient grave si.....c’est pas le temps de jeux qui est grave, c’est....
St : c’est la dépendance.
An : oui, c'est quand tu es dépendant et que tu préfères jouer aux jeux vidéo que d'aller voir tes amis.
St : oui, c'est ça qui devient grave !
Ad : mais, si tu joues aux jeux vidéo avec tes amis ?
An : ah ah, c'est ambigu.
St : non, mais préférer jouer plutôt qu'aller faire du tennis, de sortir dehors !
Ad : moi, je trouve que je joue vraiment peu !

4) points positifs ?

St : c'est défoulant, ça fait passer le temps.
Ad : moi, je trouve que c'est surtout défoulant.
St : moi je trouve que ça sert à faire passer le temps. J'avoue que plutôt que lire un livre, je préfère jouer aux jeux vidéo !
Ad : ah non ! A la limite, je préfère lire un livre, tu peux imaginer des trucs, les jeux vidéos, je ne sais pas, t'es toujours en train de....
An : il y a des jeux très bien qui te font référence à l'histoire
Ad : quand il pleut, ça fait quand même quelque chose à faire. Quand, il n'y a pas d'amis, tu peux toujours t'amuser comme ça.
An : ça te développe les réflexes (approbation des autres)

5) points négatifs ?

An : ça peut entraîner une dépendance.
Ad : après le jeu, j'ai mal à la tête.
An : si on joue avant d'aller dormir, on est tout excité, on voit les images défiler devant les yeux, on arrive plus à s'endormir
Ad : avant d'aller dormir, j'arrive plus à dormir
An : tu peux aussi passer pour un antisocial !
Ad : si tes amis te demandent de sortir et que tu dis, non, je fais un jeu, j'ai envie de finir, on passe vraiment pour des gens asociaux
St : des geeks !
An : mauvaise réputation quoi !
Ad : mais en même temps, si tu n'as pas de bonnes relations avec ceux de ta classe, tu peux toujours jouer aux jeux vidéo quoi.
An : il y a aussi des gens qui dans la vie réelle se croient dans les jeux vidéo
St : mais c'est tellement rare
An : mais ça peut arriver, celui qui saute de son immeuble en disant que je suis « superman ».
St : mais ce sont des gens qui jouent depuis toujours à des jeux violents. Ça peut aussi arriver avec un film !
An : pour ça, il faut jouer 2,3,4 jours d'affilée.
Ad : quand j'étais petite, je jouais 4 à 6h par jour pendant les vacances. Après j'en avais marre et le jeu tu le connais par cœur.
6) lien avec les études: points positifs et points négatifs → temps "perdu, capacité,.....

An : négatif.
St : ça peut être positif.
An : mais on sait pas.
St : mais les nouveaux jeux peuvent être éducatifs, par ex. pour apprendre l’anglais
An et Ad : mais ça m’étonnerait qu’il y ait beaucoup de gens qui utilisent ça !
St : sinon, ça développe les réflexes, la rapidité des réponses. En fonction des jeux, ça développe une culture générale. C’est en général plutôt négatif parce que tu préfères jouer que travailler.
Ad : Si j’ai des amis qui m’attendent pour jouer à des jeux vidéo, et que je suis en train de faire mes devoirs, ben, je fais mes devoirs mais j’ai pas trop ma tête à ça, je réfléchis et tout mais quand j’ai fini, il ne me reste plus grand chose parce que j’ai juste pensé à partir
An : moi aussi
Ad : comme quand on invite des personnes, on commence à travailler puis ensuite on pense ah oui on pourrait jouer à ça et du coup on arrête de travailler.

7) lien avec les amis ?

St : dans quel sens, ça peut devenir négatif si tu commences à devenir un gros « no life » !
An : ça peut être positif si c’est avec des amis et que tu commences à jouer en ligne avec eux.
Ad : tu peux rencontrer des gens, tu peux avoir des points communs.

8) PEGI

An : non
St : plutôt jusqu’à 16 ans
An : moi, je joue aussi aux jeux 18 ans
Ad. : tu joues aussi aux jeux de 18 ans. C’est ton frère…ah non il a 17 ans.
St : sacrilège absolu !
An : ils te les vendent quand même, il n’y a rien qui t’empêche.
An : quand tu sais à quoi tu vas jouer, l’âge ne sert plus à rien ! Tu sais à quoi t’attendre. Tu vas pas être choqué.
Ad : Est-ce que tu trouves ça plus marrant de jouer à un jeu qui serait normalement interdit ?
An : non, pour moi qu’il soit marqué 18 ou 12 ans, pour moi c’est la même chose….
Ad : et toi Stan ?
St : je ne peux pas vraiment répondre à cette question.

9) Autres ?

An : c’est complexe.
Ad : par exemple, pendant les vacances vous y jouez beaucoup ?
St : plus qu’en général
An : ça dépend si il y a des activités
Ad : moi, pendant les vacances, j’aime bien faire une pause de tout ce qui est électronique.
St : pendant les vacances, le mieux c’est de jouer sur Internet. Comme ça tu te fais des amis et c’est une sorte de concours

10) Quelles questions ? Idée des intervenants.

An : le temps que vous passez par jour ? Grand ou petit joueur ?
Ad : pourquoi on joue ? Pourquoi vous continuez à jouer à un jeu, pour battre un record ?
St : Quand ça devient une dépendance ? Peut-on explorer les ultimes finesse ?
Ad : Lorsqu’on a tous les mondes, veut-on recommencer ? Peut-être une bonne question ?
St : enfant gâté : quand on a fini un jeu, est ce qu’on va le recommencer ou en acheter un autre ?
Ad : ça, c’est bien.
An : à quel genre de jeux aimeriez-vous jouer ?
St : est-ce que le prix des jeux peut freiner ?
Ad : quels genres de jeux vous intéressent ?
St : Est ce que les jeux éducatifs vous intéressent ?
Ad : Est-ce que les jeux vidéo peuvent vous apprendre des expressions violentes ou désobligeantes ?
Ad : oui, mais quand tu parles sur les forum, tu apprends plein de trucs.
St : Est ce que les jeux vidéo influencent votre physique ?
St : question importante, est-ce que vous préférez jouer aux jeux vidéo ou faire du sport ?
Ad : est-ce que la violence qu’on peut avoir sur des objets nous vient des jeux vidéo ?
An : mouais…..
St : Combien de jeux vidéo avez-vous joué ?
An : la partie du budget qui y passe ?
Ad : combien de types de jeux vidéo avez-vous ? On peut étudier les goûts, les tendances…
St : il ne faut pas confondre les nouveaux joueurs et ceux qui ont grandi dedans. Il y a une grande différence. Moi, je suis de ceux qui ont grandi dedans. C’est très important. Ils vont acheter n’importe quoi.
Ad : pas forcément, par ex, j’ai un ami, ses parents ne veulent pas qu’il achète de console mais par contre il a toujours joué chez des amis et tout, il a pas grandi dedans non plus, pourtant il connaît énormément de jeux.
An : comment est-ce qu’on prend la réaction des parents selon les jeux qu’on achète ?
St : on peut parler du système de notations. Je pense que c’est réellement crétin. J’ai regardé les critères de PEGI, dès que le jeu est un peu réel, il part à 12 ans.
An : même un jeu de tennis ?
St : même un jeu de tennis, je n’exagère pas. Ensuite si tu détruis quelqu’un de quelques manières que ce soit, il sera à 16 ans. Après si il y a du sang, il sera à 18 ans.
St : si on regarde un jeu comme GTA 4 qui est un jeu extrêmement violent, c’est débile de classer un jeu comme celui-ci comme les autres qui sont classés 18 ans et qui sont nettement moins violents. (An et Ad sont d’accord).
An : parfois c’est dans l’autre sens, des jeux de 12 ans sont violents !
Ce questionnaire anonyme doit m’aider dans la rédaction de mon mémoire HEP portant sur les jeux vidéo.

1. Âge : ……..
2. Genre : ☐ Masculin  ☐ Féminin
3. Sur quel support jouez-vous ? (Plusieurs réponses possibles)
   ☐ console
   ☐ console portable
   ☐ ordinateur
   ☐ ordinateur portable
   ☐ téléphone portable
   ☐ smartphone (type iPhone, Androïde, …)
4. Combien de jeux vidéo avez-vous ? (une seule réponse possible)
   0  ☐ 1 à 3  ☐ 4 à 8  ☐ 9 à 12  ☐ 12 à 15  ☐ 15 et plus
5. Etes-vous friand de nouveautés (nouvelles consoles, nouveaux jeux, nouvelles versions ? (une seule réponse possible)
   Pas du tout friand  0  1  2  3  4  5  Très friand
6. Pendant la période scolaire, combien de temps jouez-vous, en moyenne, aux jeux vidéo les jours de semaine ? (une seule réponse)
   0  jamais  2 h 30
   ☐ de zéro à une demi-heure  3 h
   ☐ 1 h  3 h 30
   ☐ 1 h 30  4 h
   ☐ 2 h  5 h et plus

Fu – décembre 2010
7. Pendant la période scolaire, combien de temps jouez-vous, en moyenne, aux jeux vidéo les jours du week-end ? (une seule réponse)

- jamais
- de zéro à une demi-heure
- 1 h
- 1 h 30
- 2 h
- 2 h 30
- 3 h
- 3 h 30
- 4 h
- 5 h et plus

8. Combien de temps jouez-vous, en moyenne, aux jeux vidéo les jours de vacances ? (une seule réponse)

- jamais
- de zéro à une demi-heure
- 1 h
- 1 h 30
- 2 h
- 2 h 30
- 3 h
- 3 h 30
- 4 h
- 5 h et plus

9. Comment estimez-vous globalement votre fréquence de jeu ?
(cochez la case la plus proche de votre opinion)

Très faible  1  2  3  4  5  6  Très importante

10. Vos amis estiment-ils votre usage de jeux vidéo ?

Pas du tout problématique  1  2  3  4  5  6  Très problématique

Je n’en sais rien

11. Vos parents estiment-ils votre usage de jeux vidéo ?

Pas du tout problématique  1  2  3  4  5  6  Très problématique

Je n’en sais rien
12. A combien estimez-vous le nombre de connaissances de votre âge jouant « trop » aux jeux vidéo ? *(une seule réponse possible)*
   Aucun  O  0  O  1  O  2  O  3  O  4  O  5  Beaucoup

13. Vous arrive-t-il de vous éloigner de connaissances de votre âge qui jouent « trop » aux jeux vidéo ? *(une seule réponse possible)*
   Jamais  O  0  O  1  O  2  O  3  O  4  O  5  Très souvent

14. Si oui, pour quelle(s) raison(s) ? *(plusieurs réponses possibles)*
   ☐ vos centres d’intérêt n’étaient plus les mêmes  ☐ son comportement a changé à cause des jeux vidéo
   ☐ elle préférait jouer que de voir ses amis  ☐ c’est elle-même qui s’est éloignée de vous
   ☐ elle préférait fréquenter d’autres joueurs assidus  ☐ elle nous entraînait à trop jouer

15. Comment votre usage de jeux vidéo a-t-il évolué depuis que vous êtes au gymnase ?
   A diminué fortement  O  1  O  2  O  3  O  4  O  5  O  6  A augmenté fortement

16. Vous est-il déjà arrivé d’avoir eu une mauvaise note après avoir préféré jouer que de vous préparer à un contrôle ?
   Jamais  O  0  O  1  O  2  O  3  O  4  O  5  Très souvent

17. Si vous avez répondu 3, 4 ou 5 à la question précédente, dans quelles conditions cela s’est-il passé ? *(plusieurs réponses possibles)*
   ☐ lorsque la fin d’un jeu approche  ☐ lorsque vous jouez à des jeux d’action ou de combat
   ☐ lorsque vous êtes stressé à l’école  ☐ lorsque vous jouez à des jeux d’aventure ou de rôle
   ☐ lorsque vous êtes stressé à la maison  ☐ lorsque vous jouez à des jeux de stratégie
   ☐ le week-end  ☐ lorsque vous jouez à des jeux de sport ou de course
   ☐ la semaine  ☐ lorsque vous jouez à des jeux en réseau
18. Avez-vous déjà observé des domaines où votre habileté aux jeux vidéo vous a été utile pour votre travail scolaire ? *(plusieurs réponses possibles)*  
- la mémoire  
- le raisonnement  
- l’apprentissage  
- la vivacité  
- la gestion du stress  
- autre(s) :  

19. Si oui, pouvez-vous citer quelques indices qui vous permettent de l’affirmer ? *(de 1 à 3 indices au maximum)*  

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………  
…………………………………………………………………………………………………………………………………………………  
…………………………………………………………………………………………………………………………………………………  

De 0 = pas du tout d’accord à 5 = tout à fait d’accord  

20. Pourquoi jouez-vous aux jeux vidéo ? *(une seule réponse par ligne)*  

- Pour déstresser  
  - Pour déstresser  
  - pour me divertir  
  - pour la compétition  
  - pour me faire des amis  
  - pour rester en bonne forme physique  
  - pour entretenir, développer mes facultés intellectuelles  

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>3</th>
<th>4</th>
<th>5</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>- Pour déstresser</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>o</td>
</tr>
<tr>
<td>- pour me divertir</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>o</td>
</tr>
<tr>
<td>- pour la compétition</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>o</td>
</tr>
<tr>
<td>- pour me faire des amis</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>o</td>
</tr>
<tr>
<td>- pour rester en bonne forme physique</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>o</td>
</tr>
<tr>
<td>- pour entretenir, développer mes facultés intellectuelles</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>o</td>
</tr>
</tbody>
</table>
21. **Donnez une estimation du temps que vous passez pour chacune des activités ci-dessous ?**

(une seule réponse par ligne)  
- regarder la télévision [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  
- sortir avec des amis [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  
- faire du shopping [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  
- lire [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  
- faire du sport [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  
- jouer de la musique [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  
- jouer aux jeux vidéo [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  
- participer à des réseaux sociaux sur Internet [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  
- autres utilisations d’Internet [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  

De 0 = jamais à 5 = très très souvent

22. **Classez par ordre de préférence les activités ci-dessous.** Pour ce faire, mettez un nombre de 0 (=jamais) à 9 (= ma préférée) sur les petits points en regard de l’activité.

..... regarder la télévision ..... jouer de la musique ..... faire du sport  
..... sortir avec des amis ..... jouer aux jeux vidéo ..... lire  
..... faire du shopping ..... participer à des réseaux sociaux sur Internet ..... autres utilisations d’Internet
23. Lorsque vous jouez aux jeux vidéo, constatez-vous, au bout d’un moment, les conséquences suivantes ? *(une seule réponse par ligne)*
   - j’ai mal au dos
   - j’ai des douleurs articulaires à (aux) main(s)
   - je vois moins bien
   - j’ai des maux de tête
   - j’ai des nausées
   - je n’arrive plus à m’endormir

De 0 = jamais à 5 = très très souvent

24. Si je ne dors pas assez : *(plusieurs réponses possibles)*
   - je somnole en classe
   - je manque de concentration
   - mon temps d’apprentissage augmente
   - ça n’a aucune conséquence
   - mes résultats à l’école baissent
   - j’ai des conflits avec mon entourage
   - autre(s) :

25. Pensez-vous que vos parents sont au courant des « tendances » actuelles (type de jeux, type de plateforme, jeux en réseau,…)? *(une seule réponse)*

Aucune connaissance  ○ 0  ○ 1  ○ 2  ○ 3  ○ 4  ○ 5  Très bonnes connaissances

26. Discutez-vous des jeux vidéo avec vos parents ? *(une seule réponse)*

Jamais  ○ 0  ○ 1  ○ 2  ○ 3  ○ 4  ○ 5  Très souvent
27. Avez-vous des conflits avec vos parents sur votre usage des jeux vidéo? *(une seule réponse)*
   Jamais 0 1 2 3 4 5 Très souvent

28. Quelles étaient les causes de ces conflits? *(une seule réponse par ligne)*
   - durée de jeu jugée trop longue 0 1 2 3 4 5
   - jeu jugé trop violent 0 1 2 3 4 5
   - comportement jugé agressif avec les proches 0 1 2 3 4 5
   - baisse des résultats scolaires 0 1 2 3 4 5
   - baisse du temps de travail 0 1 2 3 4 5

29. Vos parents ont-ils mis en place des mesures de prévention? Oui Non

30. Si oui, lesquelles? *(plusieurs réponses possibles)*
   - limitation du temps de jeu
   - pas d’ordinateur ou de console dans votre chambre
   - pas de télévision dans votre chambre
   - limite de crédit sur votre smartphone
   - coupure du réseau durant la nuit
   - contrôle des âges recommandés
   - autre(s) :

32. Connaissez-vous PEGI (Pan European Game Information – *www.pegi.info/fr*)? Oui Non

33. Vos parents connaissent-ils PEGI? Oui Non

Fu – décembre 2010
34. Vos parents vérifient-ils que vous suivez les recommandations de PEGI ? *(une seule réponse)*
   - Jamais 0 1 2 3 4 5 Toujours

35. Les recommandations de PEGI vous paraissent-elles justifiées ? *(une seule réponse)*
   - Jamais 0 1 2 3 4 5 Toujours

36. Etes-vous en désaccord avec vos parents sur les recommandations de PEGI ? *(une seule réponse)*
   - Jamais 0 1 2 3 4 5 Toujours

39. Si oui (de 1 à 5), quelles seraient les raisons pour ne pas en tenir compte ? *(plusieurs réponses possibles)*
   - incohérence des critères entre divers jeux
   - choix et types de critères incompréhensibles
   - la violence fait partie de notre société
   - vous n’êtes pas facilement influençable
   - il y a plus de violence à la télévision pour le même âge
   - vous faites bien la part des choses
   - autre(s) :

40. Vos parents vous ont-ils déjà privé de jeux vidéo ? Si oui, pour quelles raisons ? *(une seule réponse par ligne)*
   - désobéissance
   - nervosité - agressivité
   - surconsommation de jeux vidéo
   - manque de travail à l’école
   - baisse des résultats scolaires
   - insomnie

De 0 = jamais à 5 = très très souvent
41. Trouvez-vous adéquat le principe de « récompense - punition » appliqué aux jeux vidéo ?  ☐ Oui  ☐ Non

42. Vos professeurs vous ont-ils déjà questionné spécifiquement sur votre usage de jeux vidéo ?  ☐ Oui  ☐ Non

43. Si oui, vous ont-ils donné des raisons ? *(plusieurs réponses possibles)*

☐ baisse des résultats  ☐ mauvais résultats
☐ inattention durant les cours  ☐ agressivité
☐ fautes d’inattention inhabituelles durant les travaux écrits  ☐ nervosité
☐ apathie en classe  ☐ somnolence
☐ autre(s) :

44. Vos commentaires sur le questionnaire, mais aussi sur des aspects non abordés m’intéressent :

*Je vous remercie pour votre très précieuse collaboration.*
*Florence Furrer*
ANNEXE 3

Résultats du questionnaire – 41 réponses – une classe de 1C (23 élèves), une classe de 2M (19 élèves) – tous ont répondu

1. Âge

<table>
<thead>
<tr>
<th>Âge</th>
<th>15 ans</th>
<th>16 ans</th>
<th>17 ans</th>
<th>18 ans</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Féminin</td>
<td>4</td>
<td>13</td>
<td>19</td>
<td>3</td>
</tr>
</tbody>
</table>

2. Genre

<table>
<thead>
<tr>
<th>Genre</th>
<th>Féminin</th>
<th>Masculin</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Féminin</td>
<td>16</td>
<td>25</td>
</tr>
</tbody>
</table>

3. Support

<table>
<thead>
<tr>
<th>Support</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Smartphone</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>Téléphone portable</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>Ordinateur portable</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>Ordinateur</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td>Console portable</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>Console</td>
<td>22</td>
</tr>
</tbody>
</table>

4. Nombre de jeux

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nombre de jeux</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Plus de 15</td>
<td>14</td>
</tr>
<tr>
<td>12 à 15</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>9 à 12</td>
<td>8</td>
</tr>
<tr>
<td>4 à 8</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>1 à 3</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>0</td>
<td>0</td>
</tr>
</tbody>
</table>
5. Friand de nouveautés

<table>
<thead>
<tr>
<th>Score</th>
<th>Nombre</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>5 = très</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td>1</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>0 = pas</td>
<td>7</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Question 3 :**
Les différents types de support sont bien répartis

**Question 4 :**
Il n’y a personne avec aucun jeu (ce qui est cohérent avec le fait que tous les élèves ont rempli le questionnaire).
6. Temps de jeu - semaine de période scolaire

<table>
<thead>
<tr>
<th>Temps de jeu</th>
<th>Jours</th>
<th>0</th>
<th>1/2 h</th>
<th>1 h</th>
<th>1 h 30</th>
<th>2 h</th>
<th>2 h 30</th>
<th>3 h</th>
<th>3 h 30</th>
<th>4 h</th>
<th>4 h 30</th>
<th>5 h et +</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>0</td>
<td>4</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>1/2 h</td>
<td>10</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1 h</td>
<td>8</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1 h 30</td>
<td>8</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2 h</td>
<td>5</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2 h 30</td>
<td>1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3 h</td>
<td>1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3 h 30</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>4 h</td>
<td>1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>4 h 30</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>5 h et +</td>
<td>1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>4</td>
</tr>
</tbody>
</table>

7. Temps de jeu - week-end de période scolaire

<table>
<thead>
<tr>
<th>Temps de jeu</th>
<th>Jours</th>
<th>0</th>
<th>1/2 h</th>
<th>1 h</th>
<th>1 h 30</th>
<th>2 h</th>
<th>2 h 30</th>
<th>3 h</th>
<th>3 h 30</th>
<th>4 h</th>
<th>4 h 30</th>
<th>5 h et +</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>0</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>1/2 h</td>
<td>10</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1 h</td>
<td>5</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1 h 30</td>
<td>4</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>2 h</td>
<td>7</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2 h 30</td>
<td>1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3 h</td>
<td>4</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3 h 30</td>
<td>1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>4 h</td>
<td>1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>4 h 30</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>5 h et +</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>4</td>
</tr>
</tbody>
</table>

8. Temps de jeu - vacances

<table>
<thead>
<tr>
<th>Temps de jeu</th>
<th>Jours</th>
<th>0</th>
<th>1/2 h</th>
<th>1 h</th>
<th>1 h 30</th>
<th>2 h</th>
<th>2 h 30</th>
<th>3 h</th>
<th>3 h 30</th>
<th>4 h</th>
<th>4 h 30</th>
<th>5 h et +</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>0</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>1/2 h</td>
<td>13</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>1 h</td>
<td>7</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1 h 30</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2 h</td>
<td>5</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2 h 30</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3 h</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3 h 30</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>4 h</td>
<td>1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>4 h 30</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>5 h et +</td>
<td>1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Question 6 :**
le seuil fixé à 2h30 par jour peut paraître élevé, mais la démarche consiste à rechercher des facteurs de risque. Malgré ce seuil élevé, on remarque encore 6 joueurs qui le dépassent.

**Question 7 et 8 :** j’ai choisi un seuil encore plus élevé, les élèves n’ayant pas d’école. Cette fois on remarque dans les deux cas 9 élèves qui dépassent le seuil (soit près d’un quart des élèves).

Une chose est sûre, certains élèves jouent vraiment beaucoup. Et cet usage, qu’on peut qualifier de problématique, est plutôt répandu.
Question 9 : 
6 personnes trouvent leur temps de jeu important (c’est cohérent avec les résultats des questions 6, 7 et 8.

Question 10 : 
Les élèves ont un regard complaisant sur leurs amis. Ils ne « jugent » pas !

Question 11 : 
Il y a aussi 6 parents à trouver le temps de jeu de leur enfant important et à le lui dire.
12. Nb de connaissances jouant "trop"

<table>
<thead>
<tr>
<th>Niveau</th>
<th>Nombre</th>
<th>Graphique</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>5</td>
<td>beaucoup</td>
<td><img src="chart1.png" alt="" /></td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>4</td>
<td><img src="chart2.png" alt="" /></td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>14</td>
<td><img src="chart3.png" alt="" /></td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>9</td>
<td><img src="chart4.png" alt="" /></td>
</tr>
<tr>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td><img src="chart5.png" alt="" /></td>
</tr>
<tr>
<td>0</td>
<td>aucun</td>
<td><img src="chart6.png" alt="" /></td>
</tr>
</tbody>
</table>

13. Eloignement

<table>
<thead>
<tr>
<th>Niveau</th>
<th>Nombre</th>
<th>Graphique</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>5</td>
<td>très souvent</td>
<td><img src="chart7.png" alt="" /></td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>1</td>
<td><img src="chart8.png" alt="" /></td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>4</td>
<td><img src="chart9.png" alt="" /></td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>4</td>
<td><img src="chart10.png" alt="" /></td>
</tr>
<tr>
<td>1</td>
<td>8</td>
<td><img src="chart11.png" alt="" /></td>
</tr>
<tr>
<td>0</td>
<td>jamais</td>
<td><img src="chart12.png" alt="" /></td>
</tr>
</tbody>
</table>

14. Raison(s) de l'éloignement

<table>
<thead>
<tr>
<th>Raison</th>
<th>Nombre</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Elle nous entraîne à trop jouer</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>Elle s'est éloignée de vous</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>Changement de comportement</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>Préfère fréquenter d'autres joueurs</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>Préfère jouer</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>Centres d'intérêt différents</td>
<td>8</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Question 12 :**
En contradiction avec la question 10, tout le monde connaît des personnes qui jouent trop.

**Question 13 :**
Une bonne moitié de mes élèves se sont éloignés d’un ou plusieurs camarades.

**Question 14 :**
C’est surtout les centres d’intérêts différents (y compris ceux qui préfèrent jouer) qui poussent les jeunes à s’éloigner.
**Question 15 :**
Le constat est globalement positif : 28 personnes ont diminué leur temps de jeu. Mais 4 élèves ont beaucoup augmenté…

**Question 16 :**
On relève 6 personnes à qui cela arrive souvent d’avoir des mauvaises notes à cause des jeux vidéo.

**Question 17 :**
On ne le voit pas sur ce graphique, mais 8 personnes donnent des raisons (et pas 6).
Question 18 :
Ces résultats ne présentent pas vraiment de surprise.

18. Domaine(s) d'habileté(s) développé(s) grâce aux jeux vidéo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Domaine</th>
<th>Nombre</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Autre</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>Gestion du stress</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>Vivacité</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>Apprentissage</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>Raisonnement</td>
<td>14</td>
</tr>
<tr>
<td>Mémoire</td>
<td>15</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Se divertir est la raison principale pour mes élèves.

Par contre, ils nient le côté social en répondant par 31 voix jamais à se faire des amis.

Pour rester en forme et facultés intellectuelles, je ne suis pas surprise des résultats compte tenu de l'âge des élèves.
Regarder la télévision n’a plus la cote. Lire fait un score décevant.

Sortir avec des amis est largement plébiscité.

Jeux vidéo fait un résultat important (cohérent avec les résultats précédents)

Les réseaux sociaux et les autres utilisations d’Internet font un score très important (il y a là de jolis sujets d’étude)
Sortir avec des amis est très nettement l’activité préférée de mes élèves.
Suivi par faire du sport.

Les réseaux sociaux devancent nettement les jeux vidéo.
Le mal de dos, la vision et les maux de tête sont relativement fréquents.

Le manque de sommeil n’est pas souvent cité.
24. Si je ne dors pas assez

<table>
<thead>
<tr>
<th>Conséquence</th>
<th>Nb de participants</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aucune conséquence</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>Autre</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>Conflit avec l'entourage</td>
<td>8</td>
</tr>
<tr>
<td>Baisse des résultats scolaires</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td>Augmentation du temps d'apprentissage</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td>Manque de concentration</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>Somnole en classe</td>
<td>26</td>
</tr>
</tbody>
</table>
25. Degré de connaissance de vos parents des "tendances" actuelles en matière de jeux vidéo

- 5 = très bonnes connaissances
- 4
- 3
- 2
- 1
- 0 = aucune connaissance

26. Discussion avec les parents sur les jeux vidéo

- 5 = très souvent
- 4
- 3
- 2
- 1
- 0 = jamais

27. Conflits avec les parents concernant les jeux video

- 5 = très souvent
- 4
- 3
- 2
- 1
- 0 = jamais

Question 27 :
17 élèves disent n’avoir jamais de conflits avec leurs parents à cause des jeux vidéo.
On ne le voit pas sur ce graphique, mais 7 personnes seulement ne répondent pas (contre 17 à la question 27 !)
### 29. Mise en place de mesures de préventions

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Oui</td>
<td>8</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>29</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 30. Si oui, lesquelles?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Mesure</th>
<th>Réponse</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Autre</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>Contrôle des âges recommandés</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>Coupure du réseau durant la nuit</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>Limite de crédit sur smartphone</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>Pas de télévision dans la chambre</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td>Pas d'ordinateur ou console dans la chambre</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>Limitation du temps de jeu</td>
<td>3</td>
</tr>
</tbody>
</table>
**Question 32 :**
A retenir : 25 personnes ne connaissent pas PEGI

**Questions 33 et 34 :**
8 parents connaissent PEGI et 9 l’appliquent à leurs enfants. C’est « assez » cohérent
Question 35 :
Il n’y a que 15 élèves qui ne répondent pas (il devrait y en avoir 25 selon la question 32 !). on constate aussi beaucoup de désaccord avec les recommandations.

Question 36 :
5 familles ont des conflits

Question 39
On ne le voit pas sur ce graphique, mais 10 élèves donnent des raisons (on ne devrait en avoir que 5 !)
40. Vos parents vous ont-ils déjà privé de jeux vidéo? Pour quelles raisons?

- Désobéissance
- Nervosité - agressivité
- Surconsommation de jeux vidéo
- Manque de travail à l'école
- Baisse des résultats scolaires
- Insomnie

0 = jamais 1 2 3 4 5 = très très souvent

41. Trouvez-vous adéquat le principe de "récompense-punition" appliqué aux jeux vidéo?

Oui : 13
Non : 25
42. Questionnement des professeurs concernant votre usage des jeux vidéo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Oui</th>
<th>Non</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3</td>
<td>37</td>
</tr>
</tbody>
</table>

43. Si oui, vous ont-ils donné des raisons ?

Pas de réponse.
ANNEXE 4 a

1C1

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>M/F</th>
<th>Statut</th>
<th>Pts min 32</th>
<th>Pts neg. max 2</th>
<th>Nb insuff max 3</th>
<th>Abs</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>F</td>
<td>Re</td>
<td>32.0</td>
<td>2.5</td>
<td>3</td>
<td>45</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>M</td>
<td>1M-1C</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>F</td>
<td>Re</td>
<td>31.0</td>
<td>2.5</td>
<td>3</td>
<td>36</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>34.0</td>
<td>1.5</td>
<td>2</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>F</td>
<td>Re</td>
<td>31.5</td>
<td>2.5</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>6</td>
<td>F</td>
<td>Re</td>
<td>34.5</td>
<td>1.5</td>
<td>2</td>
<td>48</td>
</tr>
<tr>
<td>7</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>37.0</td>
<td>0.0</td>
<td>0</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>8</td>
<td>F</td>
<td>Re</td>
<td>34.0</td>
<td>1.0</td>
<td>1</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>9</td>
<td>F</td>
<td>Re</td>
<td>37.5</td>
<td>1.0</td>
<td>1</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>10</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>43.0</td>
<td>0.0</td>
<td>0</td>
<td>31</td>
</tr>
<tr>
<td>11</td>
<td>F</td>
<td>Re</td>
<td>36.0</td>
<td>0.0</td>
<td>0</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>12</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>35.4</td>
<td>0.0</td>
<td>0</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>13</td>
<td>F</td>
<td>Re</td>
<td>36.0</td>
<td>0.5</td>
<td>1</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>14</td>
<td>M</td>
<td>1M-1C</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>15</td>
<td>F</td>
<td>1M-1C</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>16</td>
<td>F</td>
<td>Re</td>
<td>34.0</td>
<td>1.5</td>
<td>2</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>1M-1C</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>18</td>
<td>F</td>
<td>Re</td>
<td>31.0</td>
<td>2.5</td>
<td>4</td>
<td>32</td>
</tr>
<tr>
<td>19</td>
<td>F</td>
<td>Do</td>
<td>37.0</td>
<td>0.5</td>
<td>1</td>
<td>31</td>
</tr>
<tr>
<td>20</td>
<td>M</td>
<td>Do</td>
<td>34.0</td>
<td>1.0</td>
<td>2</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>21</td>
<td>F</td>
<td>Re</td>
<td>33.0</td>
<td>0.5</td>
<td>1</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td>22</td>
<td>F</td>
<td>1M-1C</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Re  = élève régulier
Do  = élève doublant
1M-1C = 1M passant en 1C au semestre
échec léger (0.5)
échec moyen (1-1.5)
échec lourd
## ANNEXE 4 b

### 2M8

<table>
<thead>
<tr>
<th>M/F</th>
<th>Statut</th>
<th>Pts min 44</th>
<th>Grp min 16</th>
<th>Nb insuff max 4</th>
<th>Abs</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>49.0</td>
<td>17.0</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>37.5</td>
<td>17.0</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>F</td>
<td>Re</td>
<td>56.5</td>
<td>19.5</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>48.0</td>
<td>18.0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>54.5</td>
<td>17.5</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>6</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>46.5</td>
<td>15.5</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>7</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>56.0</td>
<td>18.5</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>8</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>51.5</td>
<td>16.5</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>9</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>42.0</td>
<td>14.0</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>10</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>45.5</td>
<td>16.0</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>11</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>58.0</td>
<td>21.0</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>12</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>54.5</td>
<td>17.0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>13</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>51.0</td>
<td>17.0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>14</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>50.0</td>
<td>17.5</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>15</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>49.0</td>
<td>17.0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>16</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>51.0</td>
<td>16.0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>17</td>
<td>M</td>
<td>ReX</td>
<td>47.5</td>
<td>15.0</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>18</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>55.0</td>
<td>19.0</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>19</td>
<td>M</td>
<td>Re</td>
<td>58.0</td>
<td>19.5</td>
<td>0</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Re : élève régulier
- Rex : élève sans droit de redoublement
- échec léger (0.5)
- échec moyen (1-1.5)
- échec lourd
Dans notre société baignée dans le multimédia, les jeux vidéo tiennent souvent une place significative dans la vie des jeunes.

En tant qu’enseignante, on est souvent confronté avec des élèves en échec. Etre un peu au courant de la vie privée de nos élèves nous permet parfois de mieux les aider à rebondir. Le cas échéant, l’usage excessif des jeux vidéo fait manifestement partie de ce que l’on devrait connaître. C’est tout naturellement que j’ai souhaité me pencher sur les questions suivantes : jeux vidéo et scolarité font-ils bon ménage ? Et plus concrètement/particulièrement : peut-on identifier des élèves potentiellement à risque ?

Afin de pénétrer dans ce monde sur lequel les adolescents ne se livrent pas volontiers, j’ai organisé et enregistré une conversation qu’ils ont tenue entre eux sur des thèmes touchant aux jeux vidéo. Grâce aux enseignements que j’ai pu en retirer et grâce à mes recherches dans la littérature, j’ai fabriqué une carte des idées en connexion avec l’usage des jeux vidéo centrée sur le gymnasiens.

J’ai ensuite élaboré un questionnaire sur la base des informations recueillies lors des deux premières étapes. Après l’avoir fait passer à mes deux classes, grâce à un système de seuils appliqué à une collection bien choisie de questions, j’ai défini un seuil combiné de risques. Si les résultats obtenus par un élève atteignent ou dépassent ce seuil, il sera identifié comme « potentiellement à risque ».

Après dépouillement, j’ai identifié 7 élèves potentiellement à risque au sein de mes 41 élèves. J’ai alors observé plus en détail les réponses de ces élèves et je les ai comparées avec les résultats moyens obtenus par l’ensemble de mes élèves. On observe des différences significatives entre les deux groupes sur de nombreux points qui montrent que la méthode donne des résultats modestes, mais exploitables dans le cadre de ma pratique d’enseignante.