



HAL
open science

Jeux vidéo et agressivité : quelles relations chez les enfants de cycle 3 ?

Aurélie Delaunay

► **To cite this version:**

Aurélie Delaunay. Jeux vidéo et agressivité : quelles relations chez les enfants de cycle 3 ?. Education. 2012. dumas-00765201

HAL Id: dumas-00765201

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00765201v1>

Submitted on 14 Dec 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



UNIVERSITÉ D'ORLÉANS ET DE TOURS

IUFM Centre Val de Loire

MEMOIRE de recherche présenté par : **Aurélie DELAUNAY**

soutenu le : **25 Juin 2012**

pour obtenir le diplôme du :
**Master Métiers de l'Education, de l'Enseignement,
de la Formation et de l'Accompagnement**

Discipline : Psychologie

Jeux vidéo et agressivité : quelles relations chez les enfants de cycle 3 ?

Mémoire dirigé par :

Christine MAINTIER Maître de conférences en Psychologie, IUFM CVL, Université d'Orléans

JURY :

Christine MAINTIER Maître de conférences en Psychologie, IUFM CVL, Université d'Orléans

Sandra JHEAN-LAROSE Professeur des universités, IUFM CVL, Université d'Orléans

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier en premier lieu Madame Christine MAINTIER, qui, en tant que Directrice de mémoire, s'est toujours montrée à l'écoute et très disponible tout au long de la réalisation de ce travail de recherche, ainsi pour l'aide et le temps qu'elle a bien voulu me consacrer.

Je ne saurais pas remercier ma mère, Madame Anne SAINT-MACARY pour ses qualités littéraires notamment orthographiques ainsi que mon père, Monsieur Jean-Joseph DELAUNAY, et mon frère Johan DELAUNAY, pour leurs mots d'encouragement tout au long de ce cycle d'étude.

Merci à Guillaume MONTASSIER, passionné de jeux vidéo et maître de l'informatique, pour sa patience, sa compréhension et son aide inestimable.

Je présente mes remerciements à mes amis IUFMiens ou ex-IUFMiens qui ont toujours partagé avec moi les moments de joie ou de frustrations au cours de cette entreprise et de cette année universitaire. Il s'agit principalement de Aurélie CARNEAUX, Nathalie HOAREAU, Bastien BUSNEL, Clémence LEFAY, Simon MOURE, Anne-Laure CADIEU et Camille BRUNET.

Un grand merci à tous ceux qui ont eu la gentillesse de répondre aux questionnaires de recherche, enfants, parents, enseignants, sans qui ce travail n'aurait pas pu se réaliser.

TABLE DES MATIERES

Introduction	5
I) Cadre théorique : le jeu vidéo : facteur ou exutoire à la violence ?	7
1. Les jeux vidéo	7
1.1. L'offre vidéoludique	7
1.2. L'expansion du marché des jeux vidéo en chiffres	8
1.3. Les enfants au cœur de la révolution multimédia	8
1.4. La classification des jeux vidéo au niveau européen	9
2. La violence à l'école primaire	10
2.1. La violence : un concept difficile à appréhender	10
2.2. Les manifestations de la violence en école primaire	11
3. Le jeu vidéo comme facteur de violence	12
3.1. La violence contenue dans les jeux vidéo	12
3.2. L'impact des jeux vidéo sur le développement des jeunes	13
3.3. Les relations entre jeux vidéo et conduites violentes	14
4. Le jeu vidéo comme exutoire à la violence.....	15
II) Méthodologie de recherche	17
1. L'échantillon et les difficultés du recueil de données	17
2. Les outils	20
III) Résultats	24
1. Analyse descriptive	24
1.1. Le quotidien des enfants	24

1.2. L'équipement des ménages	25
1.3. Les pratiques de jeux vidéo par les enfants.....	28
1.3.1. Le temps d'utilisation des jeux et la manière de jouer	28
1.3.2. Les types de jeux auxquels jouent les enfants	31
1.3.3. L'implication des parents quant à l'usage des jeux vidéo par leur enfant.....	33
1.3.4. Le comportement des enfants pendant et après le jeu	35
2. Analyse interprétative	37
2.1. L'usage des jeux vidéo par les enfants de cycle 3	38
2.2. La méconnaissance des parents des jeux utilisés par leur enfant.....	38
2.3. L'usage des jeux vidéo et l'agressivité	39
Conclusion	43
Bibliographie	45
Liste des annexes	50

INTRODUCTION

De nos jours, les jeux vidéo, dont on peut faire remonter l'origine au début des années 1980, ont une place importante au sein de la société. Aussi, ils constituent l'un des passe-temps préférés des jeunes avec notamment Internet et la télévision. L'étude réalisée par Ipsos (2009) pour la délégation interministérielle à la famille nous informe que les adolescents sont de gros consommateurs de jeux vidéo puisque 99% d'entre eux déclarent y jouer régulièrement.

Ce chiffre m'a particulièrement interpellée et m'a poussée à effectuer quelques recherches concernant les habitudes des joueurs. C'est ainsi que je me suis retrouvée confrontée à la notion d'addiction, si souvent évoquée dans les médias.

Ce caractère addictif des jeux vidéo a suscité en moi un vif intérêt et j'ai donc choisi dans un premier temps de me pencher sur ce sujet. Puis, au fur et à mesure de mes lectures, j'ai découvert de nombreuses études dédiées à l'impact de ces jeux sur les adolescents, notamment en terme de socialisation, de capacités attentionnelles ou encore de violence.

En effet, comme pour la télévision à son époque, les jeux vidéo ont été accusés d'avoir une mauvaise influence sur les joueurs, débat régulièrement réalimenté par des faits divers impliquant des actes de violences commis par des adolescents.

Les études s'étant davantage intéressées aux adolescents au détriment des enfants d'école élémentaire, j'ai choisi d'axer mon travail sur ce jeune public. En effet, me destinant au métier de professeur des écoles, je pense qu'il est important de ne pas considérer les enfants uniquement comme des élèves, mais également comme des sujets sociaux dont les activités extra-scolaires modifient ou non leur comportement, ce qui peut avoir des répercussions en classe.

Je souhaite explorer ici d'éventuelles relations entre l'usage de jeux vidéo chez des enfants d'école primaire et la fréquence des comportements violents.

A travers mes lectures, j'ai pu remarquer que les avis sur ce point divergent énormément. En effet, alors que certains affirment que les jeux vidéo sont particulièrement nocifs et rendent les enfants violents, d'autres nuancent davantage leurs propos. Les psychologues et psychiatres, quant à eux, vont jusqu'à évoquer leur aspect bénéfique en tant qu'exutoire.

Au regard de cet examen, on peut se poser la question suivante: Existe-t-il une relation entre l'usage des jeux vidéo et les comportements violents des enfants d'école élémentaire?

En nous appuyant sur divers ouvrages, nous commencerons par élaborer un cadre théorique qui reprendra les notions clés concernant les jeux vidéo et la violence, puis nous tenterons de définir si la violence virtuelle contenue dans certains de ces jeux peut exercer une potentielle influence sur les jeunes joueurs en les incitant à se montrer violents dans la vie réelle. Nous essayerons ensuite de montrer en quoi la violence vidéoludique peut-être cathartique pour les enfants.

Dans un second temps, nous expliciterons la méthodologie employée pour mener à bien notre travail de recherche.

Enfin, nous présenterons les résultats de sa mise en œuvre ainsi que leur analyse et les conclusions qui ont pu en être déduites.

I) CADRE THEORIQUE : LE JEU VIDEO : FACTEUR OU EXUTOIRE A LA VIOLENCE ?

1. Les jeux vidéo

1.1. L'offre vidéoludique

Il est loin le temps où les enfants jouaient à *Pong* ou à *Tennis for two*. Qui ne se souvient pas de *Pacman*, ce personnage jaune cherchant à engloutir le plus grand nombre de fantômes possible ou encore *Super Mario*, ce sympathique pompier? Ces premiers jeux vidéo qui ont bercé les années 1980 ont profondément marqué les esprits, mais ont très vite laissé place à des jeux au graphisme toujours plus réaliste. *Mortal Kombat*, apparu en 1993, fut le pionnier de cette nouvelle ère numérique avec une règle du jeu bien moins innocente puisqu'il s'agit désormais de mettre K.O ses adversaires.

Ces évolutions ont été possibles grâce à la nouvelle technologie et aux progrès techniques, ces derniers permettant d'obtenir une meilleure qualité d'images, des décors esthétisés de plus en plus surprenants, et maintenant une vision en trois dimensions très proche de la réalité, mais qui reste toutefois, et il ne faut pas l'oublier, virtuelle.

L'offre en terme de jeux vidéo est considérable. Bien qu'il soit difficile de faire une classification exhaustive des genres existants, nous pouvons toutefois distinguer huit catégories de jeux vidéo: les jeux d'action, jeux d'aventure, jeux de rôle, jeux de plateforme, jeux de stratégie-réflexion, jeux de simulation, jeux de tirs et enfin les jeux de gestion.

A cela s'ajoutent différentes façons de jouer grâce aux multiples accessoires mis à la disposition des joueurs. D'une part, ils peuvent utiliser la souris, le clavier, la manette de jeu standard, le pistolet infrarouge, ces deux derniers étant principalement utilisés pour jouer à la *Nintendo NES*. D'autre part, ils peuvent user du *joystick* analogique, bien connu pour jouer notamment à la *Nintendo 64*, mais également de la boule de commande, du volant et du pédalier, accessoires de plus en plus désuets face à la manette à détecteur de mouvements utilisée par exemple

pour jouer à la *PlayStation 3*. La gyroskopie permet en effet la détection d'accélération et la position dans l'espace, principe que l'on peut retrouver dans la *Nintendo Wii*, et invention encore plus extraordinaire, le *Kinect*, petite caméra permettant une détection complète des mouvements mais aussi une reconnaissance vocale poussée utilisée dans la *X-box 360*.

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

1.2. L'expansion du marché des jeux vidéo en chiffres

Comme le rappelle l'Agence Française pour le Jeu Vidéo (2010), cette industrie représentait sur le territoire environ 335 millions d'euros dans les années 1990 et a atteint 4 milliards d'euros en 2010. Selon l'organisme indépendant GFK (Growth From Knowledge), c'est la PS3 qui arrive en tête des ventes avec 822 000 consoles vendues cette même année, ce qui porte à près de 3 millions le nombre de PS3 installées dans les foyers français. Ces chiffres particulièrement élevés s'expliquent par la place importante qu'ont prise les jeux vidéo dans la vie des Français puisque, comme le montre GFK Custom Research, 63,3% d'entre eux en 2010 ont déclaré jouer à ces jeux.

1.3. Les enfants au cœur de la révolution multimédia

Les enfants d'école primaire ne sont pas épargnés, ils se retrouvent, bien au contraire, au cœur de cette révolution multimédia. En effet, selon une étude réalisée par TNS (Taylor Nelson Sofres, société de conseil et de sondage) et Gamesindustry.com (2010) sur un public âgé de 8-12 ans ayant accès à une connexion internet, 95% des garçons et 60% des filles déclarent jouer au moins 6h par semaine aux jeux vidéo.

Nous pouvons donc nous interroger sur ces tendances actuelles en essayant de comprendre les moyens mis en place pour rendre les jeux vidéo attractifs auprès des enfants.

Ces derniers sont particulièrement sensibles à ces jeux, il serait en effet difficile de ne pas l'être puisque le numérique est partout. On peut désormais jouer sur différents supports, fixes et même portatifs. On retrouve ainsi la console de salon, l'ordinateur ou encore la console portable (*Gameboy*, *DS*, *PSP*) qui permet de jouer en dehors de chez soi.

De plus, les fabricants de jeux vidéo ne sont pas sans savoir que les enfants éprouvent beaucoup de plaisir pour la nouveauté et sont très sensibles aux effets de mode, créés notamment par les entreprises via la publicité aussi bien télévisuelle que papier. Ainsi, ces dernières dépensent beaucoup d'énergie pour mettre en place de nouvelles stratégies dans le but d'atteindre les parents, puisque ce sont majoritairement eux qui achètent les jeux vidéo pour leurs enfants. Les sociétés de marketing vont jusqu'à intégrer des publicités pour les jeux vidéo et consoles à l'intérieur même des revues pour enfants afin de toucher un plus large public. Celles-ci sont en effet présentées sous forme ludique et les médias usent du terme « jeu éducatif » pour séduire les parents. Rien n'arrête les fabricants puisqu'ils vont jusqu'à adapter certains dessins animés et films à succès en jeux vidéo, comme en témoignent *Les Schtroumpf*, le film *Pirates des Caraïbes*, ou encore *Barbie* et *Dora* dans le but de conquérir également la jeune population féminine.

En clair, tout est mis en œuvre pour rallier les plus jeunes générations à l'utilisation des jeux vidéo, d'autant plus qu'il s'agit d'une tranche d'âge où l'enfant fonctionne beaucoup par mimétisme. Ainsi, s'il voit des membres de sa famille ou des amis jouer à des jeux vidéo, il sera encore plus tenté d'y jouer à son tour même si ces derniers ne sont pas nécessairement adaptés à son âge. Parmi les jeux vidéo actuellement sur le marché, nombreux sont ceux qui comportent des éléments très violents.

1.4. La classification européenne des jeux vidéo

La norme européenne de classification des jeux vidéo, la PEGI (Pan European Game Information), est destinée à guider les consommateurs (en particulier les parents) afin de leur permettre de décider s'ils peuvent acheter ou non un produit donné. Les pictogrammes PEGI donnant des informations sur le contenu

des jeux vidéo apparaissent sur le devant et au dos de l'emballage et indiquent l'une des classes d'âge suivantes : 3, 7, 12, 16 et 18.

Le sigle « PEGI 12 » apparaît lorsque le jeu vidéo montre de la *« violence sous une forme graphique par rapport à des caractères imaginaires et / ou une violence non graphique envers des personnages à figure humaine ou représentant des animaux identifiables (...) Toute grossièreté doit rester légère et ne pas inclure d'insultes à caractère sexuel »* (pegi.info.fr).

« PEGI 16 » s'applique *« lorsque la représentation de la violence atteint un niveau semblable à celui que l'on retrouverait dans la réalité »* (pegi.info.fr). Le langage grossier, l'utilisation de tabac et de drogues et la représentation d'activités criminelles sont des éléments présents dans ce type de jeux.

Enfin, la présence sur l'emballage de « PEGI 18 » indique que *« le degré de violence atteint un niveau où il rejoint une représentation de violence crue et/ou inclut des éléments de types spécifiques de violence. La violence crue est la plus difficile à définir car, dans de nombreux cas, elle peut être très subjective, mais de manière générale elle peut regrouper les représentations de violence qui donnent au spectateur un sentiment de dégoût »* (pegi.info.fr).

On peut remarquer que le système PEGI n'est pas une garantie suffisante d'une réelle protection des plus jeunes face à des jeux qui sont a priori destinés aux plus âgés car il est difficile de savoir jusqu'à quel point les acheteurs ou les consommateurs tiennent compte des informations fournies.

Avant de s'intéresser au jeu vidéo comme facteur de violence ou exutoire, il semble donc nécessaire de définir le concept de violence et d'évoquer les études, francophones et anglo-saxonnes, menées sur ce sujet.

2. La violence à l'école primaire

2.1. La violence : un concept difficile à appréhender

Les dictionnaires contemporains définissent la violence comme une force

intense, brutale, souvent destructrice et comme un ensemble d'actes caractérisés par des abus de la force physique et des relations d'une extrême gravité. Il peut également s'agir d'une contrainte physique et morale exercée sur une personne en vue de l'inciter à réaliser un acte déterminé.

Comme le soulignent Martine Fournier (2009) ainsi que Nelly Derabours (2000), le concept de violence est très difficile à appréhender car il dépend des valeurs et des critères en vigueur dans une société ou un groupe, à une époque donnée. Aussi, lorsqu'on essaye de définir une conduite violente, on se heurte à la subjectivité de chacun : pour certains, il peut s'agir d'agressivité, pour d'autres, d'incivilités, de transgressions, de crimes.

Les incivilités et la violence sont en France une problématique qui focalise l'opinion publique et les médias, et ce depuis les années 1980. Ce phénomène est devenu une préoccupation majeure en milieu scolaire, la lutte contre la violence constituant désormais une priorité gouvernementale. Il semble donc important de s'interroger sur les différentes formes sous lesquelles se manifeste la violence en école primaire et sur ses origines éventuelles.

2.2. Les manifestations de la violence en école primaire

La violence, qui peut causer des torts chez ses victimes comme chez ses auteurs, revêt différentes formes. A l'école élémentaire, on trouve notamment des problèmes de discipline (désobéissance, taquineries), d'intimidation, de racket, d'agression physique, de violence verbale (paroles blessantes, menaces, chantage) ou des formes plus subtiles telles que le dénigrement, le mépris et le rejet. Selon Day, Golench, McDougall et Beals-Gonzaléz (1995), la violence verbale serait la forme de violence la plus répandue dans les écoles.

Daniel Turcotte et Geneviève Lamonde (2004) rappellent qu'il est difficile de dresser le profil des auteurs et des victimes de cette violence. Différents facteurs pourraient être en cause comme l'âge, le sexe de l'enfant ainsi que ses caractéristiques familiales et environnementales. Aussi, en raison de la diversité des facteurs qui y sont associés, les mesures visant à réduire ce phénomène sont particulièrement complexes.

Plusieurs recherches se sont intéressées au degré de violence qui existe en école primaire. Ainsi, l'Enquête longitudinale nationale sur les enfants et les jeunes (ELNEJ), débutée en 1994, nous informe que chez les enfants âgés de 4 à 11 ans, un garçon sur sept admet intimider les autres et un garçon sur vingt se dit victimisé parfois ou très souvent. Chez les filles du même groupe d'âge, une sur onze intimide les autres et une sur quatorze est victimisée (Craig, Peters et Konarski, 1998). La recherche auprès d'enfants âgés de 9 à 12 ans réalisée au Texas par Lyons, Kauffman, Ochoa et Sanchez (1996) montre que les comportements violents les plus fréquents (ceux que l'élève a indiqué avoir commis au moins une fois dans les sept derniers jours) sont les coups (59 %), les moqueries (45 %) et les bousculades (44 %); les victimisations les plus souvent mentionnées sont « se faire agacer » (65 %), « être objet de moqueries » (61 %), « se faire crier des noms » (52 %) et « se faire pousser ou bousculer » (52 %).

Même si la violence est un concept ambigu, le comportement de certains individus montre qu'elle est bien réelle. Alors que nombre de chercheurs tentent de comprendre à l'aide d'enquêtes diverses et variées les causes de la violence, les médias s'accaparent le sujet et tendent à diaboliser les jeux vidéo.

3. Le jeu vidéo comme facteur de violence

3.1. La violence contenue dans les jeux vidéo

Bien qu'un certain nombre de jeux vidéo comporte une dose de violence, celle-ci n'en est pas une composante essentielle. Aussi, sont disponibles sur le marché un grand nombre de jeux ne comportant aucune violence, tels que les jeux d'aventure ou encore de sports.

Toutefois, près de 60% des joueurs réguliers affirment préférer ceux comportant de l'action et du combat (GfK Custom Research France, Juin 2010). Plus étonnant encore, JVN (Jeux vidéo Network).com nous informe que le jeu vidéo le plus vendu en France en 2010 n'est autre que le célèbre *Call Of Duty: Black Ops* sur PS3. Ici, le joueur, par l'intermédiaire de flash-back, vit le périple d'un soldat

américain en pleine guerre froide. Du Vietnam à la Russie en passant par Cuba, le jeu enchaîne les situations de combats et offre une mise en scène proche de celle des grands films de guerre hollywoodiens. Dans ces types de jeux, la violence est gratuite et perçue comme une fin en soi puisque l'unique but est de tuer son adversaire. L'affrontement, le combat, la mise à mort symbolique et surtout la volonté de gagner sont des éléments récurrents.

On peut dès lors se poser la question des usages effectifs des enfants en terme de jeux comportant des éléments violents mais également des potentiels effets que peuvent déclencher ces usages s'ils existent.

3.2. L'impact des jeux vidéo sur le développement des jeunes

Karen Ritchie (2006), chercheuse à l'Institut National de la Santé et de Recherche de Montpellier, explique qu'un cerveau humain continue de se développer jusqu'à l'âge de 15 ans. Aussi, selon elle, la violence contenue dans les jeux vidéo aurait un impact sur le développement des jeunes et les rendrait plus agressifs.

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

Comme le rappellent Christine Kerdellant et Gabriel Grésillon (2003), les jeux vidéo ayant un caractère interactif, le jeune joueur n'est pas un simple témoin de la violence, il y participe directement en contrôlant les mouvements de son avatar. De plus en plus de scénarios permettent même de jouer "à la première personne"; aussi, le joueur s'identifierait davantage au héros puisqu'il voit le monde à travers ses yeux. De plus, les images sont conçues de telle façon que son arme, via le joystick, semble être le prolongement de son bras. Il se retrouve ainsi physiquement au coeur du monde virtuel.

Quant aux détails, ils sont plus vrais que nature, notamment dans les jeux de combat où le joueur voit le sang qui gicle, entend les bruits d'os qui se rompent ou encore les cris de souffrance insoutenables des ennemis. Les façons de tuer les personnages sont de plus en plus crues et certains jeux tels que *Wild 9* ou encore *Phantasmagoria*

vont jusqu'à proposer un large choix de tortures. Parmi elles, on retrouve la noyade, la décapitation lente, l'écrasement de la tête ou encore l'étouffement par ingestion de terre.

3.3. Les relations entre jeux vidéo et conduites violentes

Les douzaines d'études du Professeur Anderson de l'université d'Iowa (États-Unis) et du psychologue Bushman conduites dans les années 2000, ont mis en évidence les relations directes entre les jeux vidéo violents et la violence au quotidien. Tous deux expliquent que l'exposition à des jeux violents est une cause d'augmentation des pensées et des comportements agressifs, et réduit l'empathie et les comportements prosociaux. Anderson et Bushman (2001) ajoutent que les jeux vidéo violents ont les mêmes effets quelle que soit la culture des jeunes exposés, qu'ils grandissent en Asie ou dans les pays occidentaux, quel que soit le sexe et quel que soit leur âge. Un suivi longitudinal de cette étude auprès d'un certain nombre de participants a révélé que les enfants et adolescents qui jouent à des jeux vidéo qualifiés de « violents », même durant une courte période, sont plus susceptibles que les autres de se montrer agressifs dans la vie réelle. Selon ces derniers, ce type de jeu peut affecter tous les jeunes, même ceux qui ne sont pas naturellement agressifs.

Ces propos sont cependant nuancés par plusieurs psychiatres. Aussi, Serge Tisseron (2006) explique que ces jeux qualifiés de « violents » peuvent conduire à des comportements violents uniquement s'ils sont utilisés de façon abusive ou encore si les joueurs ont des personnalités fragiles voire instables. Ainsi, à forte dose, une image violente peut créer des traumatismes à partir du moment où le joueur n'a pas le temps de la situer dans son psychisme, de la relativiser. Ce dernier peut alors développer une tendance répétitive à faire activement ce qu'il a subi passivement. Dans ce sens, le Docteur Samuel Lepastier (2010), pédo-psychiatre rappelle que pour qu'il y ait passage à l'acte, deux conditions doivent être réunies: que le joueur ait des pulsions agressives et qu'il ait une personnalité narcissique, sans quoi il s'identifierait à la victime.

Bien que les jeux vidéo se voient souvent accusés de banaliser l'usage de la

violence, il n'a pas été démontré que cette banalisation se traduit par une agressivité des joueurs dans la vie quotidienne. Au contraire, certaines recherches révèlent que les jeux vidéo auraient plutôt des effets bénéfiques et empêcheraient des comportements agressifs dans la vie réelle dans la mesure où ils permettent de canaliser la violence dans un monde virtuel.

4. Le jeu vidéo comme exutoire à la violence

Si certains auteurs s'élèvent contre la dangerosité potentielle de l'usage de jeux vidéo violents, il est toutefois difficile de trouver des études qui prouveraient de manière définitive le fait que les jeux vidéo amènent à faire la confusion entre le réel et le virtuel.

A l'inverse, Mickaël Stora (2007), co-fondateur de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, considère le jeu comme exutoire à la violence. Aussi, selon lui, le fait d'agir de manière agressive dans un jeu vidéo permettrait de se libérer des frustrations et des tensions de la vie courante, d'où le plaisir que les enfants peuvent en retirer. Les jeux leur permettraient ainsi de dépasser les interdits et de faire face à des événements quotidiens qu'ils ne maîtrisent pas.

Alors que l'enfant adopte une attitude passive en regardant la télévision, il est récepteur actif lorsqu'il joue aux jeux vidéo. C'est en effet lui qui va manipuler l'image et non l'inverse. Le fait d'incarner un autre personnage et de développer un avatar serait un moyen de jouer avec son identité, d'être un autre afin d'affronter plus sereinement certaines situations et d'accumuler ainsi une confiance qui peut faire défaut à cette période du développement. Marc Valleur (2004), psychiatre, ajoute que les jeunes qui jouent beaucoup aux jeux vidéo sont, contrairement à ce que l'on peut croire, plutôt introvertis et timides et qu'ils sont en réalité tout le contraire de jeunes violents et agressifs. Il souligne que pour eux, le jeu est plutôt un moyen d'expérimenter une agressivité normale, mais qu'ils n'arrivent pas à mettre en acte dans la réalité. Il va plus loin en déclarant que les jeux violents sont une bonne chose dans la mesure où ils sont ici un exutoire, une catharsis. Aussi, à travers la fiction ludique, le joueur exprime ses pulsions destructrices, mais de manière inoffensive. Cela permet donc de faire ce que l'on s'interdit dans la réalité, ce qui réduit les tensions et donc l'agressivité, comme le souligne le clinicien Michaël Stora (2010).

En effet, l'enfant serait tellement épuisé nerveusement après deux heures de jeu sur écran qu'il n'aurait plus besoin d'aller se battre pour de vrai. Il y aurait alors, d'un côté, le « monde des fantasmes », et de l'autre, « la vraie vie ».

Samuel Lepastier (2010) explique qu'à faible dose, des images d'horreur ont un côté profitable pour des jeunes se sentant « étrangers à leur corps ». Aussi, en jouant sur l'ordinateur avec des monstres ou en adoptant des attitudes horribles, ils ont le sentiment d'extérioriser ce qui est en eux et s'en trouvent soulagés. Cette notion est reprise dans les recherches d'une équipe finlandaise du Centre pour la Connaissance et la Recherche d'Innovation, à Helsinki (2010), qui montrent que le fait d'être tué dans les jeux de tirs à la « première personne » (FPS) apporterait paradoxalement un sentiment de joie au joueur et lui permettrait d'évacuer le stress qu'il a éprouvé tout au long de la partie.

Il est à noter que la plupart des études sur ce sujet concernent majoritairement des populations d'adolescents ou de jeunes adultes qui étaient, jusqu'à ces dernières années, les principaux utilisateurs de jeux vidéo. L'évolution des pratiques nous amène à nous intéresser au monde de l'enfance. Or, les études qui mesurent l'impact des jeux vidéo sur les enfants sont encore rares.

Après avoir pris connaissance d'une littérature qui se positionne différemment quant aux conséquences de l'usage des jeux vidéo, je pose les hypothèses suivantes et je tenterai de démontrer que :

- 1- Les enfants de cycle 3 ont un usage des jeux vidéo et notamment des jeux violents.
- 2- Cet usage des jeux violents est explicable en partie par la méconnaissance des parents des contenus des jeux utilisés par leurs enfants.
- 3- cet usage ne semble pas pouvoir être associé, à cet âge, et vu les pratiques des enfants, à des comportements violents.

II) METHODOLOGIE DE RECHERCHE

Dans un premier temps, nous décrivons l'échantillon de population sur lequel nous nous sommes appuyés, puis dans un second temps, nous expliciterons les outils utilisés pour mener notre enquête.

1. L'échantillon et les difficultés du recueil de données

Dans le cadre de notre recherche, nous avons décidé de tenir compte de certaines variables indépendantes qui sont le sexe des individus ainsi que leur catégorie socioculturelle et d'en contrôler d'autres comme l'âge des enfants et leur implantation géographique. Nous avons ainsi fait le choix d'effectuer notre recherche auprès d'élèves de cycle 3, âgés de 9 à 11 ans, car ces jeunes jouent certainement davantage aux jeux vidéo et surtout de manière plus significative que leurs cadets. Il est important de préciser ici que ce sont les élèves des deux dernières années de ce cycle qui ont été interrogés. L'expression « cycle 3 » devra donc être comprise dans ce sens restrictif.

Afin de couvrir une population relativement hétérogène, il nous a semblé important de construire notre échantillon en fonction de la localisation des écoles. Aussi, nous avons fait appel à des établissements publics ruraux et urbains non situés en zones d'éducation prioritaire.

Ne souhaitant pas nous appuyer sur les seules réponses des enfants, notre intention était d'interroger également les parents et enseignants. Différents instruments ont donc été élaborés pour ces différents publics.

Dans le cadre de la passation de questionnaires, cinquante-quatre écoles d'Indre-et-Loire et de Poitou-Charentes ont été sollicitées par mails, mais seulement quatre d'entre elles ont accepté de participer à notre enquête : deux écoles urbaines (tourangelle et poitevine) et deux écoles rurales (toutes deux tourangelles).

Ce refus massif peut s'expliquer par de nombreux facteurs tels que le contexte

propre à chaque école (mauvaises relations entre l'enseignant et les parents par exemple), le nombre d'individus sollicités (élèves, parents et enseignants), le contenu des questionnaires, le manque de temps ou encore la participation éventuelle de l'école à une autre enquête.

Echantillon des élèves interrogés

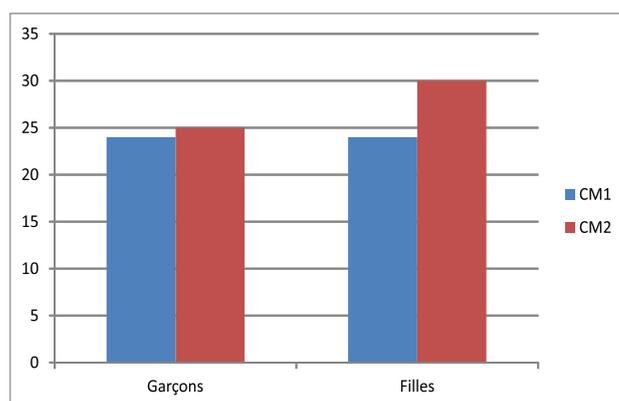


Tableau 1 : Echantillon des élèves interrogés

Parmi les 119 questionnaires passés, 103 nous ont été remis : ceux de 24 filles et 24 garçons en CM1 et ceux de 25 filles et 30 garçons en CM2.

C'est au cours du deuxième trimestre, après avoir obtenu l'accord verbal de l'enseignante de la classe, que nous nous sommes rendus sur les lieux de la première école, urbaine, afin de faire passer les premiers questionnaires à des élèves de CM2. Dans le but de rendre la passation moins difficile, nous avons procédé par étapes, c'est-à-dire question par question, afin de nous assurer qu'aucun élève n'oublie une question en désirant aller trop rapidement. Le fait d'être présent a également permis aux élèves de poser des questions en cas d'incompréhension ou d'incertitude, notamment sur la manière de remplir un tableau à double entrée et sur les définitions des différents types de jeux vidéo.

Les parents des élèves de CM2 ont également été invités par l'enseignante à participer à cette enquête au travers de deux questionnaires qui leur étaient spécialement destinés, l'un sur les loisirs de leur enfant et l'autre sur le comportement de leur enfant à la maison.

Un questionnaire concernant le comportement des élèves à l'école a également été transmis à l'enseignante de la classe.

Cette première passation a été aisée à mettre en place car l'enseignante de la classe était une camarade et amie de PE1 (Professeur des Écoles Première Année). Les questionnaires des élèves ont ainsi pu être récupérés le jour-même et ceux destinés à l'enseignante ont été récupérés la même semaine, cela permettant de rentrer rapidement les données dans les tableaux Excel prévus à cet effet.

En revanche, la suite de l'enquête auprès des trois autres écoles a pris une tournure différente. Les directeurs d'écoles ou les enseignants préférant passer eux-mêmes les questionnaires, il a fallu expliquer aux enseignants le fonctionnement du codage afin que nous puissions faire des liens entre les questionnaires élèves, parents et enseignants et modifier quelques questions concernant les questionnaires élèves. Dans ce but, nous avons décidé de rajouter les définitions des différents types de jeux vidéo et d'étoffer quelques consignes afin qu'elles soient plus compréhensibles pour l'élève, facilitant ainsi la passation.

Quinze jours se sont écoulés entre la première passation et la seconde. Cette dernière a été effectuée en école rurale. Auparavant, un mail avait été envoyé à l'enseignant de CM1/CM2 afin de lui expliquer la manière de coder les questionnaires. Nous avons pu récupérer les questionnaires très rapidement.

S'agissant d'un double niveau, il a semblé important d'enquêter auprès d'une seconde école rurale afin que cet échantillon soit plus représentatif. Il a fallu attendre le troisième trimestre de l'année scolaire pour obtenir une réponse favorable. Cependant, des difficultés ont été rencontrées lors de la passation de questionnaires. En effet, ces derniers ont été passés par les enseignantes des classes de CM1 et de CM2 avant même que nous ayons eu le temps d'expliquer l'importance et le fonctionnement du codage. Cela a été dommageable car dans ce cas, il s'est avéré très compliqué (voire impossible) de rapprocher les quatre questionnaires relatifs à un même enfant. De plus, ceux destinés à l'enseignante de CM1 ainsi qu'aux parents n'ont pas été remis, mettant sérieusement à mal le protocole et les analyses prévues.

Au cours de cette même période, des questionnaires ont été transmis à des

élèves de CM1 d'une école urbaine poitevine. Les obstacles rencontrés lors de cette dernière passation se sont révélés différents des précédents. Cette fois-ci, le codage n'a pas posé problème puisque les questionnaires étaient déjà numérotés et donnés en mains propres à l'enseignant. Cependant, dans un premier temps, seulement vingt questionnaires nous ont été transmis : en constatant que seuls cinq parents d'élèves avaient répondu à l'enquête, l'enseignant n'a complété que les questionnaires correspondant à ces mêmes élèves. Il a donc fallu recontacter le directeur afin de savoir s'il était possible pour l'enseignant de remplir la totalité des questionnaires qui lui ont été transmis.

Une seconde rencontre a permis de récupérer les derniers questionnaires mais nombre d'entre eux étaient manquants, notamment ceux destinés aux élèves et à l'enseignant. De plus, aucun questionnaire parents supplémentaire ne nous a été transmis.

Au total, seuls 35,9% des parents ont transmis leurs questionnaires à l'enseignant de la classe de leur enfant, ce qui est loin d'être représentatif.

Au-delà de la proportion trop faible de la population interrogée, il a fallu se confronter à une autre difficulté. En effet, bien que les questionnaires soient anonymes, certains parents peuvent avoir des difficultés à reconnaître que leur enfant ait un usage abusif des jeux vidéo et qu'il puisse parfois adopter un comportement violent. D'autre part, il n'est pour eux pas non plus évident d'admettre qu'ils ne connaissent pas suffisamment les pratiques de jeux de leur enfant ni leur réel contenu.

2. Les outils

Afin de connaître l'usage des jeux vidéo et d'appréhender, dans la mesure du possible, les comportements violents des enfants âgés de 9 à 11 ans, nous avons eu recours à une méthodologie réalisée en nous inspirant de trois outils élaborés préalablement : le questionnaire « IUFM et Médias » réalisé en 2009 par des étudiants de l'IUFM CVL (voir document 1 de l'annexe I), le sondage « La connaissance des parents de l'utilisation par leurs enfants des jeux vidéo » effectué en Octobre 2008 par Ipsos (Institut Politique de Sondages et d'Opinions Sociales)

pour la Délégation Interministérielle à la Famille (document 2 de annexe I) ainsi que l'enquête « Questionnaire d'évaluation du comportement à l'école primaire » proposée par le GRIP (Groupe de recherche sur l'inadaptation psychosociale chez l'enfant) de l'Université de Montréal en 1999 (document 3 de annexe I). Ces différents questionnaires ont amené à l'élaboration de trois nouveaux outils destinés respectivement aux enfants, aux parents et aux enseignants.

Dans une considération éthique et dans le but de respecter l'intégrité des participants, un formulaire de consentement a préalablement été signé par les parents des élèves de chaque classe et l'ensemble des questionnaires a été conçu dans le respect de la confidentialité des résultats. Ces dispositions ont permis d'assurer aux participants qu'aucun jugement ne pourrait être émis suite aux réponses données et d'encourager ces derniers à s'exprimer librement.

Le questionnaire consacré aux élèves de Cycle 3 intitulé « Les loisirs des enfants » (document 4 de l'annexe I) se compose de dix-huit questions issues de l'enquête « IUFM et Médias », du « Questionnaire d'évaluation du comportement à l'école primaire », du sondage « La connaissance des parents de l'utilisation par leurs enfants des jeux vidéo » ainsi que des questions supplémentaires ajoutées par nos soins. Les questions de l'enquête « IUFM et Médias » prennent deux formes différentes. Même si l'on trouve une question concernant la manière de jouer aux jeux vidéo où seule une réponse est possible, la majorité de ces dernières proposent des réponses multiples sous forme de tableaux. Il s'agit ici pour les élèves de cocher les cases concernant essentiellement leur vie quotidienne, leur santé ainsi que leurs pratiques, notamment des jeux vidéo. Cette forme est également utilisée pour les onze questions que nous avons sélectionnées à partir des trente-neuf proposées par le « Questionnaire d'évaluation du comportement à l'école primaire ». Celles-ci portent, quant à elles, sur le comportement, notamment violent, que peuvent adopter les élèves avec leurs pairs dans le cadre scolaire. Le sondage intitulé « La connaissance des parents de l'utilisation par leurs enfants des jeux vidéo » a également été utilisé afin de connaître les types de jeux vidéo auxquels jouent les enfants. Ils sont ainsi amenés à cocher les cases correspondant aux types de jeux et à leur fréquence d'utilisation. Le ressenti de l'enfant pendant et après avoir joué est,

quant à lui, évalué par des questions fermées ainsi que des questions à réponses multiples. Effectivement, une grande partie de cette enquête destinée aux enfants est dédiée aux jeux vidéo, comme le montre le tableau suivant :

Questions concernant les jeux vidéo

Thème des questions	Nombres de questions
Possession d'ordinateur(s) et de console(s)	6
Fréquence et temps d'utilisation	6
Type de jeux et fréquence d'usage	4
Manière de jouer	4
Ressenti avant et après le jeu	7

Tableau 2 : Questions concernant les jeux vidéo

Le questionnaire « Votre enfant et les loisirs » destiné aux parents (document 5 de l'annexe I), comporte quatorze questions et s'appuie sur le sondage « La connaissance des parents de l'utilisation par leurs enfants des jeux vidéo » ainsi que sur l'enquête « IUFM et Médias ». Les questions concernant la vie quotidienne des enfants, leurs activités les jours d'école et sans école ainsi que la possession d'objets high tech, l'usage qui en est fait par leur enfant et la durée d'utilisation sont issues de l'enquête « IUFM et Médias » et similaires à celles posées aux enfants. Il s'agit ici de réponses sous forme de tableaux. Selon les questions posées, les parents peuvent donner une ou plusieurs réponses.

D'autres questions, qui n'engagent qu'une seule réponse, portent plus nettement sur les jeux vidéo, particulièrement sur la connaissance des jeux (violents ou non) utilisés par leur enfant et la fréquence d'utilisation, le comportement des parents et de l'enfant lorsqu'il pratique ce loisir et les individus qui achètent ces jeux. Enfin, les parents sont interrogés sur la connaissance du système PEGI. Il nous a semblé utile ici de rajouter des questions quant au ressenti de l'enfant pendant et après avoir joué en comparaison avec le questionnaire enfants et d'inviter les parents à donner leur opinion quant à l'influence qu'ont, selon eux, les médias sur ce dernier.

Le contenu du questionnaire « Votre enfant à la maison » (document 6 de

l'annexe I) qui s'inspire du « Questionnaire d'évaluation du comportement à l'école primaire » complète le précédent puisqu'il porte sur l'attitude de l'enfant au sein de sa famille. Les onze questions sont les mêmes que celles proposées dans le questionnaire enfant. Elles visent à obtenir des renseignements quant à la socialisation, la concentration, l'agitation, la nervosité, l'irritabilité et enfin la violence de celui-ci. Celles-ci se présentent sous la forme d'un tableau à double-entrée, ce qui permet de faciliter la compréhension du questionnaire et de faire gagner du temps aux parents qui acceptent d'y répondre.

Enfin, le « Questionnaire d'évaluation du comportement à l'école primaire » (document 7 de l'annexe I) qui invite les enseignants à évaluer individuellement le comportement des élèves de leur classe, apparaît sous la même forme que celui proposé aux parents et son contenu est sensiblement le même. Seules la tournure des phrases et la possibilité d'ajouter un commentaire personnel en fin de questionnaire changent.

Il semble important d'ajouter ici qu'en nous intéressant à des élèves d'école élémentaire que l'on peut qualifier de « standards », nous ne pouvions trouver des actes de violence en nombre suffisant. Cependant, nous pouvions rencontrer des enfants que les adultes qualifient de « violents » parce qu'ils font preuve de comportements agressifs plus facilement et plus fréquemment que d'autres. C'est donc ainsi que nous avons tenté d'opérationnaliser la violence. Aussi, nous considérons le niveau d'agressivité comme un indicateur puisque cela peut évoluer vers la violence. C'est donc dans notre opérationnalisation de notre problématique que nous avons été amenés à faire le saut de la violence aux comportements agressifs.

III) RESULTATS

Il s'agit ici de faire une analyse exploratoire minutieuse des données qui seront ensuite traitées en vue d'une analyse interprétative.

Rappelons que la totalité des élèves cités sont âgés de 9 à 11 ans.

1. Analyse descriptive

1.1 Le quotidien des enfants

Les données recueillies à partir des questionnaires destinés aux enfants montrent que 35% d'entre eux se couchent à 20h30 lorsqu'il y a école le lendemain. Cependant, 9,8% vont au lit à 20h et 1% à 23h. Les matins d'école, 49,5% d'enfants se lèvent à 7h30. On peut toutefois constater que 5,8% se lèvent à 6h et 17,5% à 8h alors que l'école commence à 8h30. En revanche, les jours où il n'y a pas école, les heures de coucher et de lever des enfants sont plus tardives. En effet, 34% d'entre eux se couchent à 22h30, 2,9% vont au lit à 20h30 contre 14,6% après 23h30. Quant au lever, on observe que 21,4% d'enfants se lèvent à 9h, 1,9% à 6h et 8,7% à 11h (voir tableaux 1, 2, 3 et 4 de l'annexe II).

De plus, nous pouvons remarquer qu'au sein de la population enfantine, il existe une grande densité d'activités extra-scolaires et de loisirs dont la fréquence est très variable, comme le souligne le graphique ci-dessous.

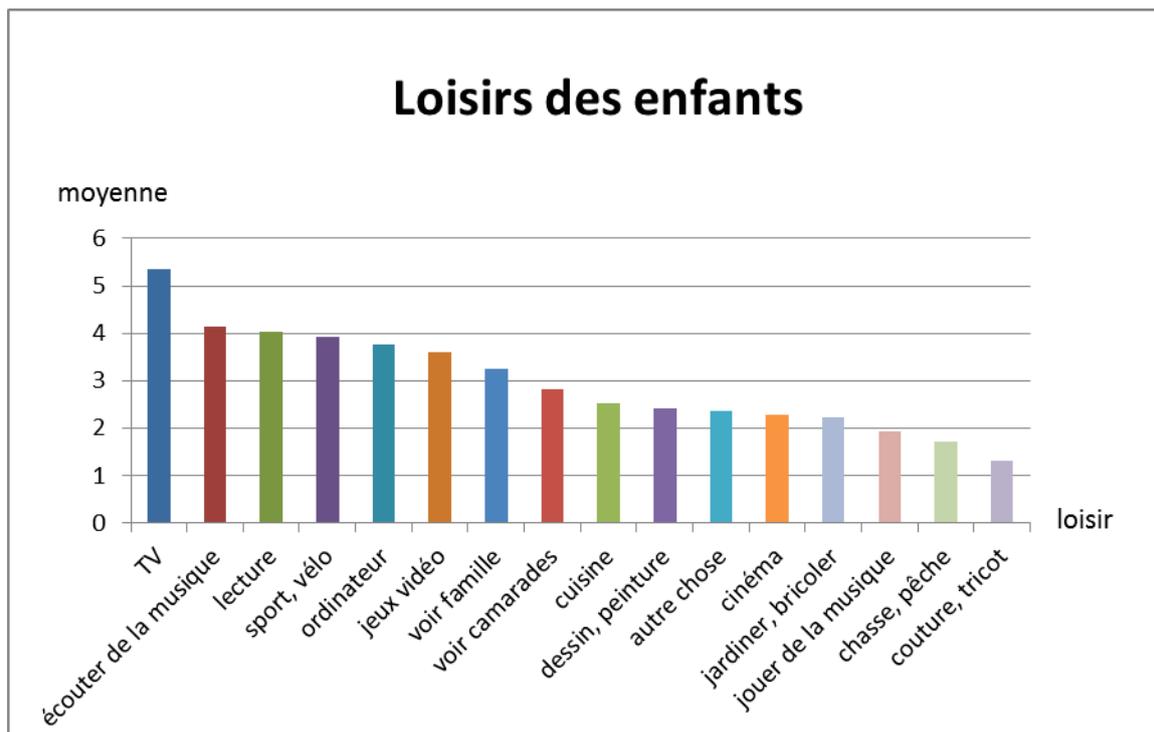


Tableau 5 : Loisirs des enfants

Afin de classer les activités favorites des enfants interrogés, nous avons utilisé une échelle ordinale. Cette dernière s'appuie sur la moyenne des fréquences qui sont les suivantes :

- 1 : jamais
- 2 : rarement
- 3 : parfois
- 4 : une à deux fois par semaine
- 5 : trois à six fois par semaine
- 6 : tous les jours

Les données de cet histogramme révèlent que la télévision se place en première position parmi les loisirs préférés des enfants et pour cause, ces derniers la regardent en moyenne trois à six fois par semaine. Ils aiment également écouter de la musique et lire, à hauteur d'une à deux fois par semaine. L'ordinateur suivi des jeux vidéo occupent toutefois une place non négligeable dans la vie des enfants. Aussi, ceux-ci pratiquent parfois, voire une à deux fois par semaine, ces activités.

1.2. L'équipement des ménages

Les figures ci-dessous nous donnent des informations concernant l'équipement

des ménages en matériels multimédias. On trouve notamment la télévision, l'ordinateur avec ou sans internet ainsi que la console de jeux. Les enfants étaient ici invités à cocher les cases correspondant aux différentes pièces de la maison où se trouvent ces objets, une pièce coïncidant avec une question. Rappelons que certains foyers possèdent les mêmes équipements dans différentes pièces de la maison.

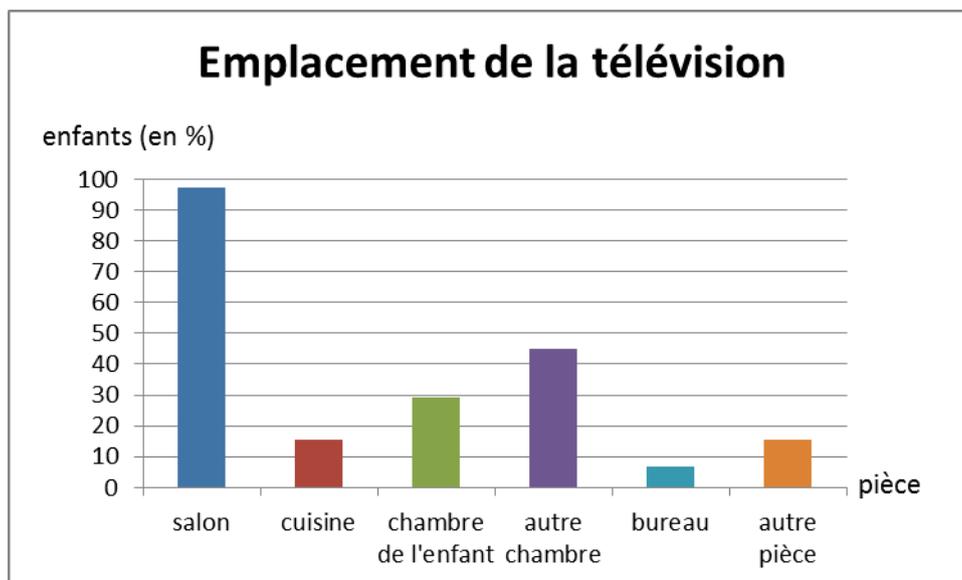


Tableau 6 : Emplacement de la télévision

Ici, nous pouvons noter que la télévision tient une place importante dans les foyers. En effet, sur les 103 enfants interrogés, tous affirment posséder un poste chez eux. La télévision est présente dans 97,8% des salons, ce qui en fait un véritable objet familial. Toutefois, on remarque que les enfants, à hauteur de 29,4%, possèdent également cet objet dans leur chambre et qu'il se situe généralement dans une autre chambre de la maison.

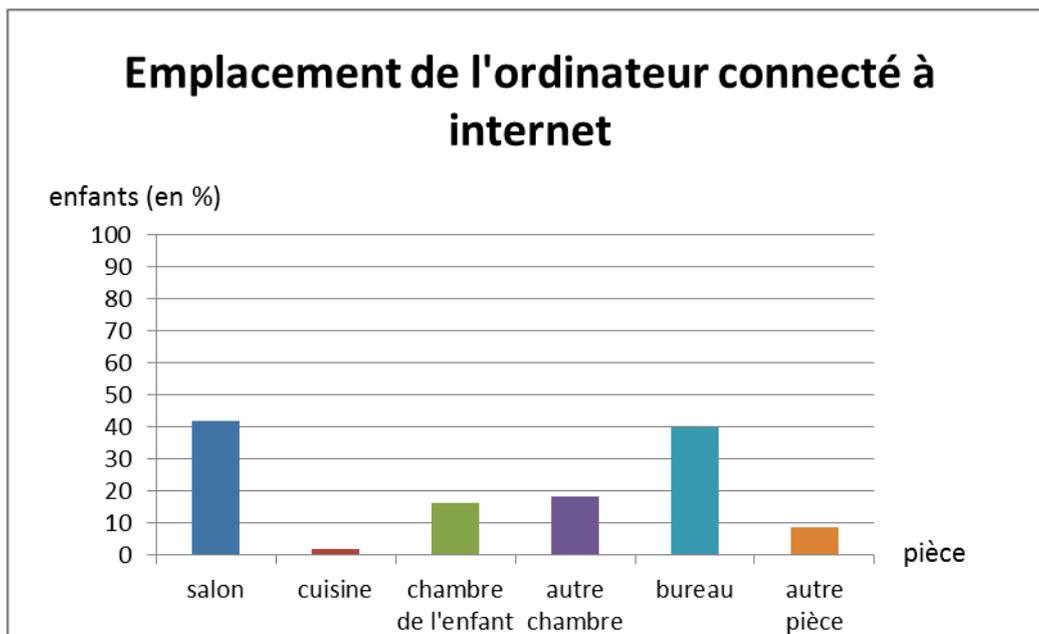


Tableau 7 : Emplacement de l'ordinateur connecté à internet

De nombreuses familles disposent d'un ordinateur avec une connexion internet. Nous pouvons constater que le salon est la pièce principale de la maison pour accueillir ce matériel. 6,9% des foyers disposent également d'un ordinateur portable connecté à internet. En second, nous avons le bureau, puis la chambre d'une personne autre que l'enfant interrogé et enfin la chambre de l'enfant lui-même. Une minorité d'ordinateurs avec internet se situent dans la cuisine ou dans une autre pièce. De plus, comme le confirme le tableau 8 de l'annexe II, peu de familles disposent d'un ordinateur sans connexion internet.

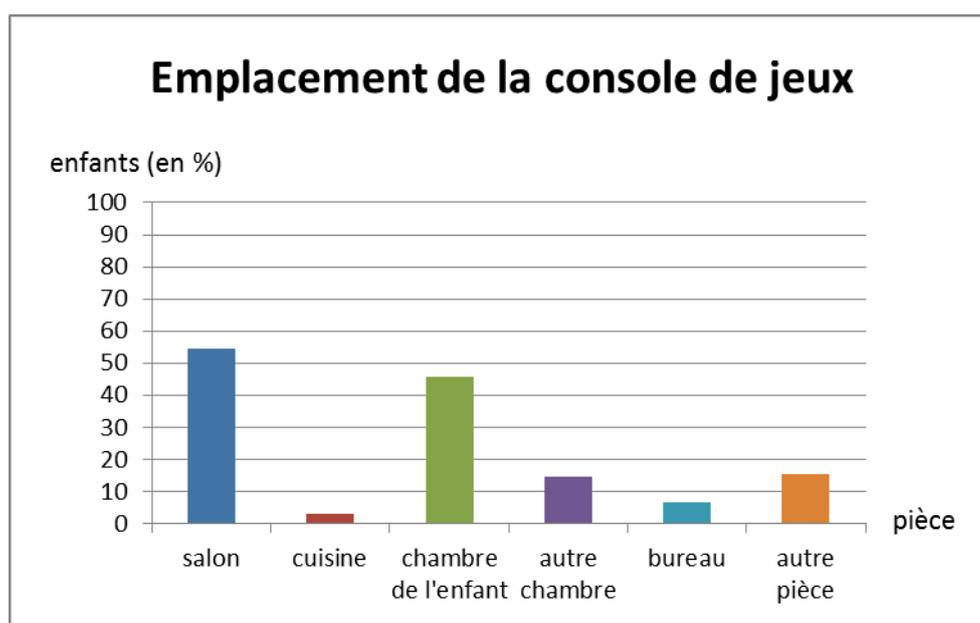


Tableau 9 : Emplacement de la console de jeux

De nombreux foyers disposent également d'une console de jeux (voir histogramme ci-dessus). Elle est ainsi présente dans 55,4% des salons et on la retrouve, à hauteur de 46,1%, dans la chambre de l'enfant ayant répondu au questionnaire. Il semble désormais intéressant d'évoquer brièvement les supports de jeux vidéo appartenant aux enfants avant d'exposer leur pratique de jeu.

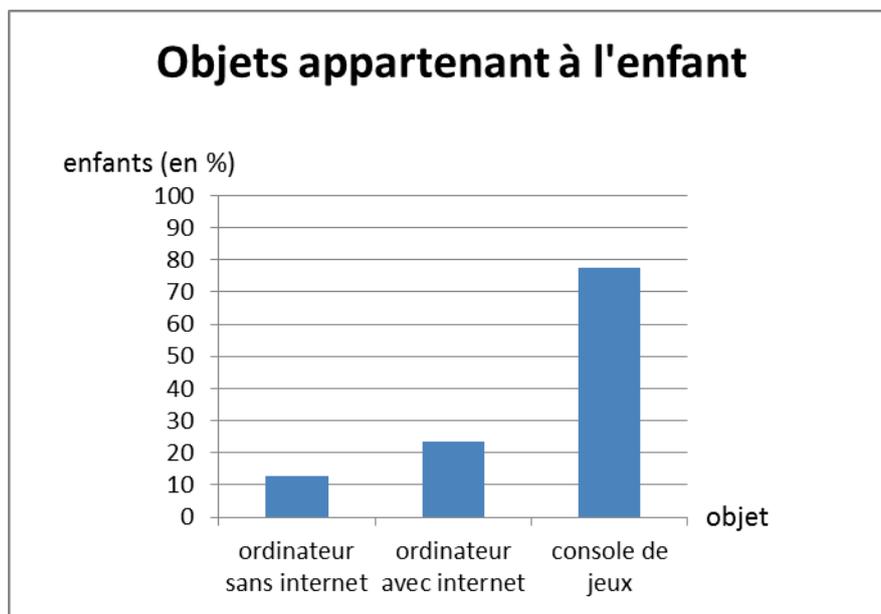


Tableau 10 : Objets appartenant à l'enfant

Ce graphique présentant les trois supports principaux de jeux révèle que 77,7% d'enfants possèdent une console de jeu. En revanche, peu d'entre eux détiennent un ordinateur avec ou sans internet.

1.3. Les pratiques de jeux vidéo par les enfants

Afin de rendre compte des pratiques de jeu des enfants, nous nous appuyerons sur les questionnaires enfants et parents ainsi que sur la confrontation des deux.

1.3.1. Le temps d'utilisation des jeux et la manière de jouer

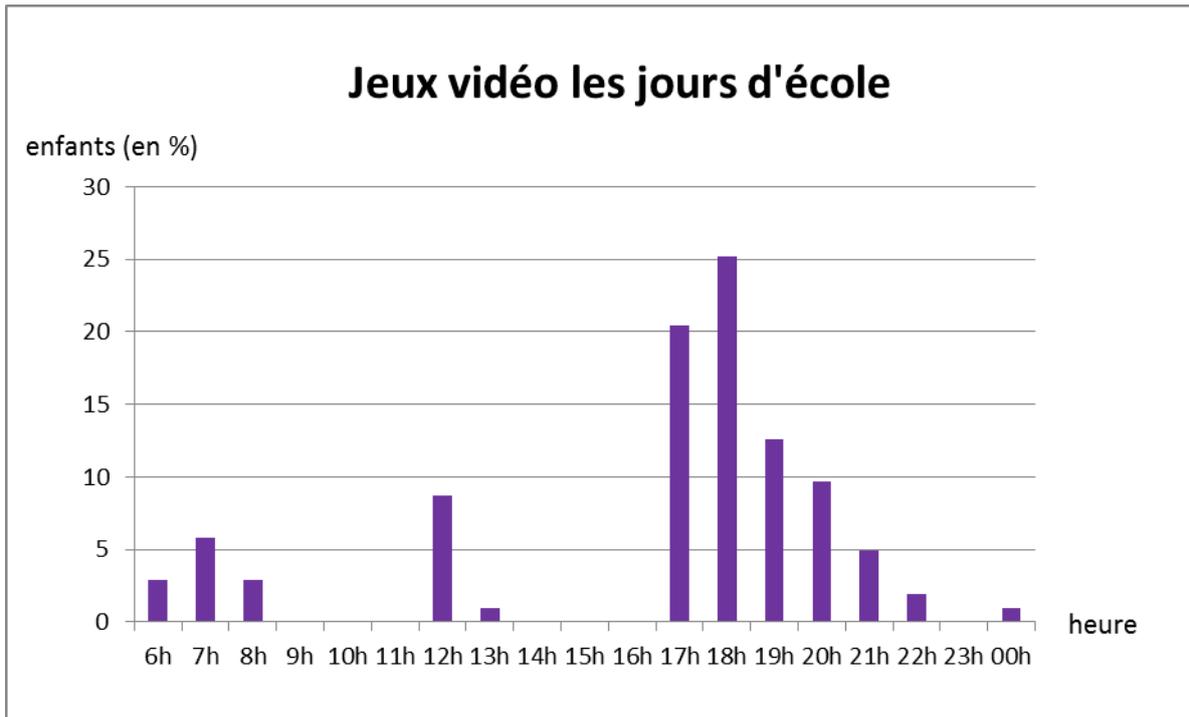


Tableau 11 : Jeux vidéo les jours d'école

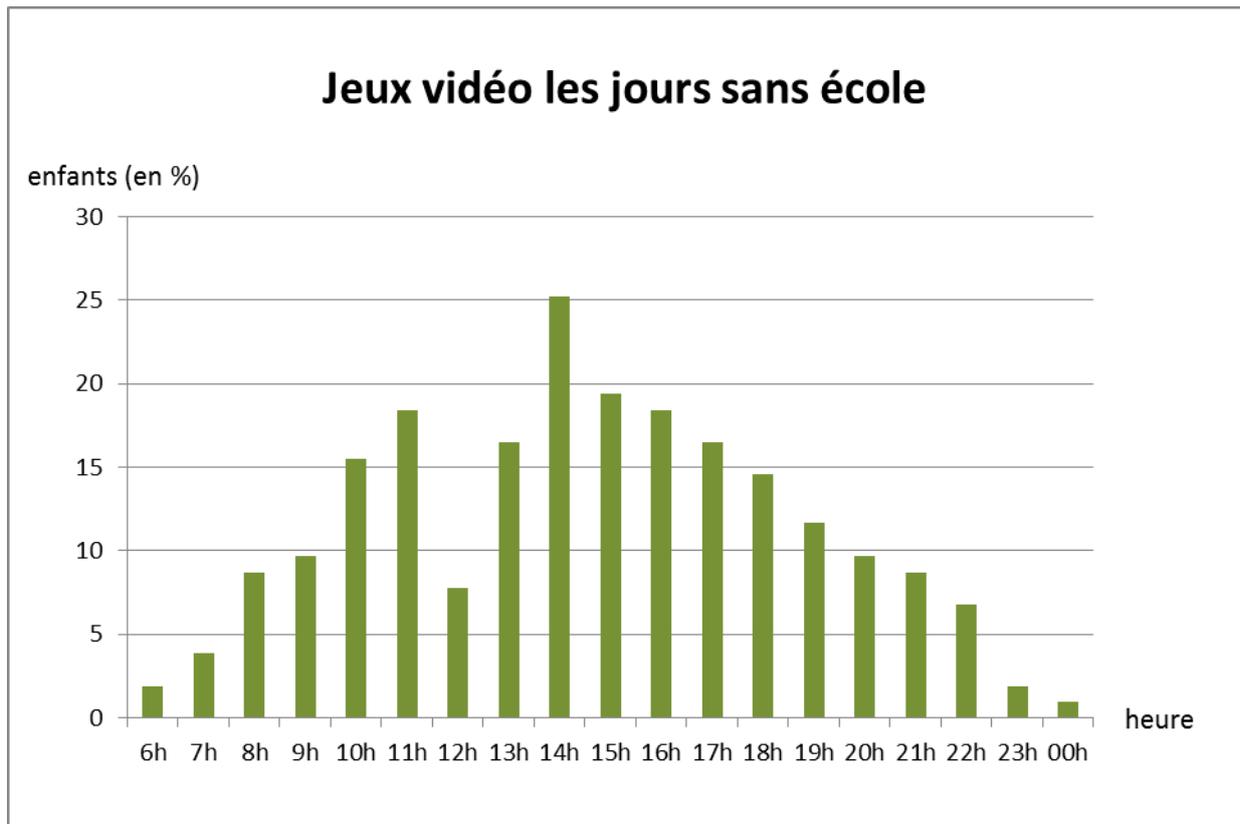


Tableau 12 : Jeux vidéo les jours sans école

D'après ces données, nous pouvons remarquer qu'il existe un pic d'usage des jeux vidéo à 18h les jours d'école et à 14h les jours sans école. Ensuite, cette activité semble toujours présente mais de manière moins généralisée. Nous observons

également que certains enfants commencent à jouer très tôt et/ou jouent très tard. En effet, les jours d'école, 2,9% jouent à 6h et 1% joue à minuit et les jours sans école, il y a tout de même 1,9% des enfants qui jouent à 6h et 1% à minuit. Jouer aux jeux vidéo est une pratique régulière pour de nombreux enfants âgés de 9 à 11 ans puisque 19,4% d'entre eux y jouent une à deux fois par semaine et 17,5% quotidiennement. Sur 103 élèves interrogés, seuls 12,6% affirment ne jamais jouer aux jeux vidéo (voir tableau 13 de l'annexe II).

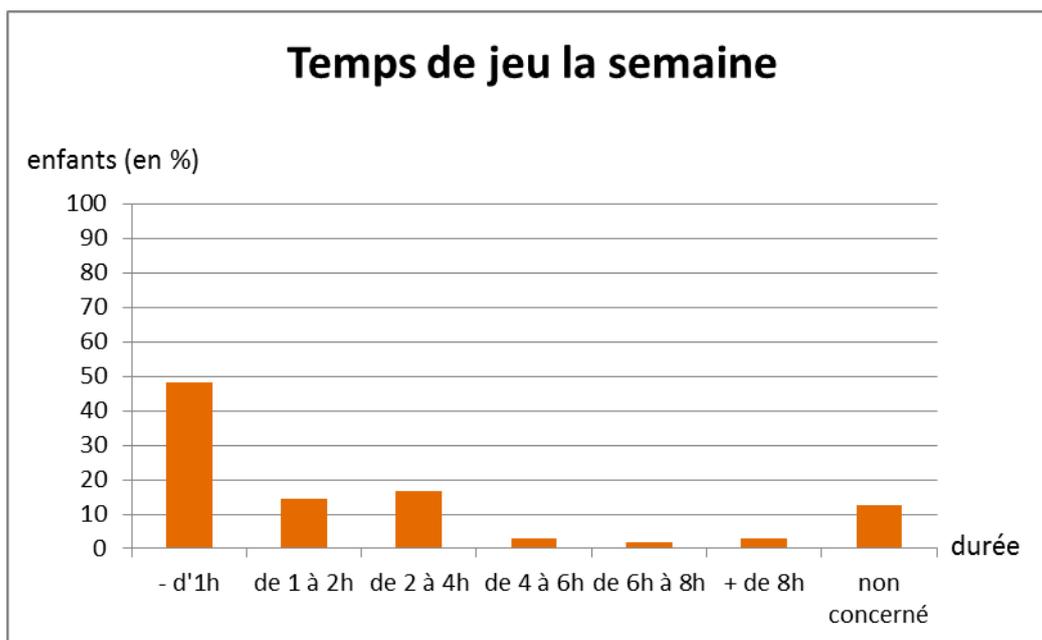


Tableau 14 : Temps de jeu la semaine

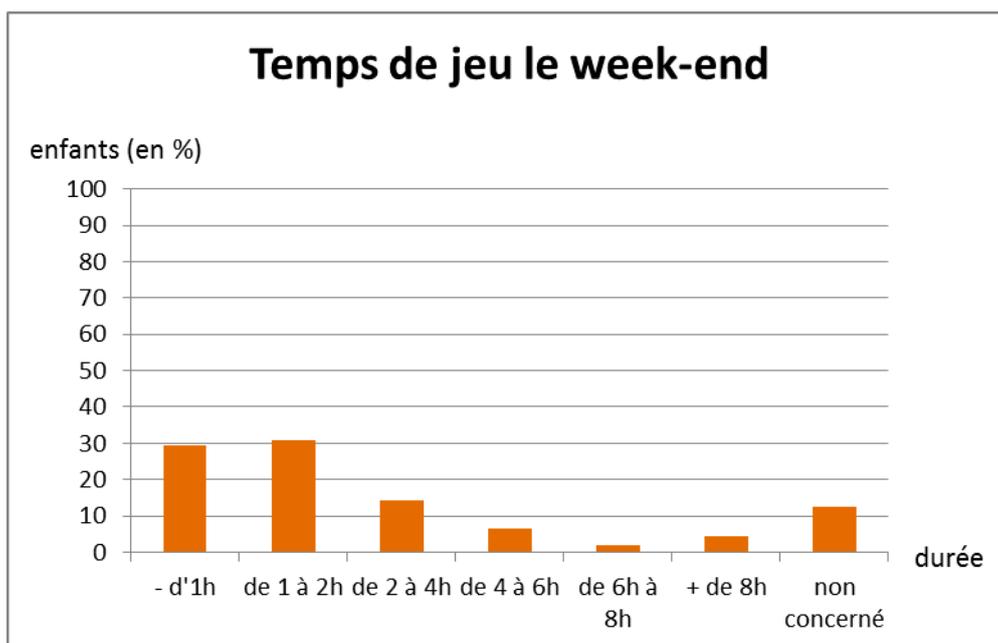


Tableau 15 : Temps de jeu le week-end

On remarque également que les enfants passent plus de temps à jouer le week-end qu'en semaine. En effet, 14,5% d'entre eux jouent de une à deux heures durant la semaine contre 30,7% le week-end. Cette augmentation considérable se retrouve avec un temps de jeu de quatre à six heures et jusqu'à plus de huit heures.

En moyenne, les enfants jouent trois heures et demie par semaine. En comparant les réponses des parents et des élèves à la même question qui concerne la fréquence d'usage des jeux vidéo par les enfants, on constate qu'en moyenne, les enfants jouent deux heures trente de plus par semaine que ce qu'affirment les parents.

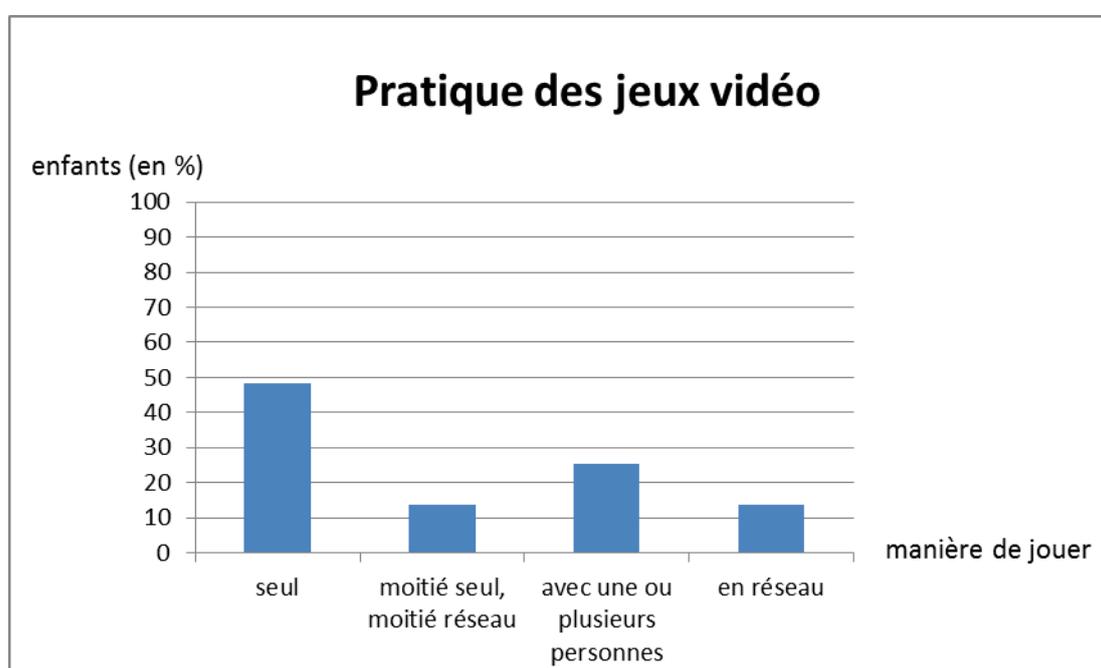


Tableau 16 : Pratique des jeux vidéo

Comme l'indique cet histogramme, il y a plusieurs manières de jouer aux jeux vidéo. On note ainsi que 48,5% des enfants jouent seuls contre 25,2% avec une ou plusieurs personnes. Une minorité joue donc en réseau ou moitié seul, moitié réseau.

1.3.2. Les types de jeux auxquels jouent les enfants

Afin de rendre compte du contenu des jeux vidéo utilisés par les enfants, nous avons procédé à un classement des jeux en fonction de la fréquence à laquelle ils sont utilisés en moyenne (voir tableau 17 de l'annexe II). Ainsi, nous constatons que les jeux favoris des enfants de 9 à 11 ans ne sont autres que ceux de simulation qui consistent à simuler une pratique sportive ou mécanique (course automobile,

pilotage d'un avion, etc). Ensuite viennent les jeux de plateforme et d'arcade, et en troisième, les jeux de tir, guerre, combat. Ces derniers jeux peuvent être considérés comme violents. Ils arrivent en bonne position par rapport aux jeux utilisés par les enfants, même si la fréquence d'utilisation n'est pas très élevée. En revanche, les jeux dits « éducatifs », c'est-à-dire ceux qui seraient une aide pour réussir à l'école, sont les moins prisés par les enfants. On peut alors se poser la question suivante : les parents connaissent-ils les jeux vidéo auxquels joue leur enfant?

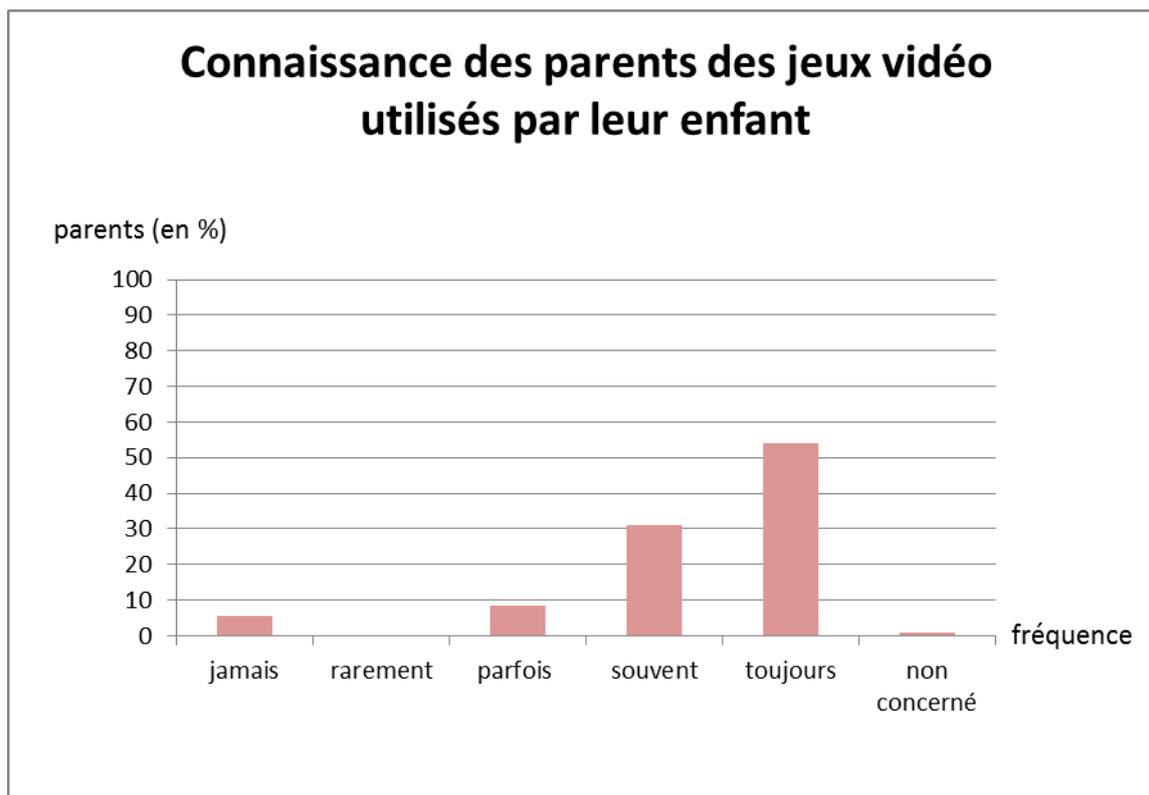


Tableau 18 : Connaissance des parents des jeux vidéo utilisés par leur enfant

Cet histogramme nous renseigne sur la connaissance des parents quant au contenu des jeux vidéo utilisés par leur enfant. De cette manière, nous notons que 50,35% des parents affirment toujours les connaître. En revanche, 3,4% admettent ne jamais connaître leur contenu. Les parents non concernés sont ceux dont les enfants ne jouent pas aux jeux vidéo.

Afin de comparer les propos des enfants et de leurs parents concernant les types de jeux vidéo utilisés par ceux-ci et leur fréquence, nous avons fait le choix d'utiliser uniquement les fréquences les plus représentatives, c'est-à-dire « souvent » et « toujours ». Aussi, à partir de 35 questionnaires enfants et des 35 questionnaires de leurs parents que nous avons pu recueillir, nous avons effectué des

« couples enfant-parents » et avons comparé ceux qui disent la même chose et ceux qui sont en désaccord sur la fréquence d'usage d'un certain type de jeu (souvent et toujours). Rappelons que 99% des enfants dont les parents ont répondu au questionnaire leur étant destiné jouent aux jeux vidéo. A l'aide du tableau 19 de l'annexe II, nous pouvons donc observer que la majorité des parents ne connaît pas l'usage réel des jeux utilisés par leur enfant.

De plus, à la question « Est-ce qu'il arrive à votre enfant de jouer avec des jeux vidéo que vous estimez être violents ? », 75,7% d'entre eux répondent « jamais ». Toutefois, parmi eux, deux citent le célèbre « Call of duty », jeu vidéo déconseillé au moins de 18 ans. D'autres parents nuancent davantage. Aussi, 16,2% d'entre eux estiment que les jeux auxquels jouent leur enfant sont rarement violents et 5,4% pensent qu'ils le sont parfois (voir le tableau 20 de l'annexe II).

1.3.3. L'implication des parents quant à l'usage des jeux vidéo par leur enfant

Les histogrammes ci-dessous ont pour objectif de rendre compte des achats de jeux vidéo pour les enfants et de relever les connaissances des parents concernant la PEGI et son application. Enfin, nous montrerons le comportement des parents lorsque l'enfant joue.

Concernant l'achat de jeux vidéo pour les enfants, quatre grandes tendances se dessinent. En général, c'est l'enfant qui choisit le jeu et ce sont les parents qui achètent. Ensuite vient le cas où ce sont les parents qui achètent sans laisser le choix à leur enfant et, plus rarement, l'enfant choisit et d'autres personnes achètent ou bien l'enfant utilise les jeux d'autres membres de la famille (voir tableau 21 de l'annexe II).

Avant d'acheter le jeu vidéo, il est important de vérifier que ce dernier soit adapté à l'enfant et surtout à son âge. Le système PEGI a été réalisé dans ce but, mais les parents qui sont les principaux acheteurs le connaissent-ils ?

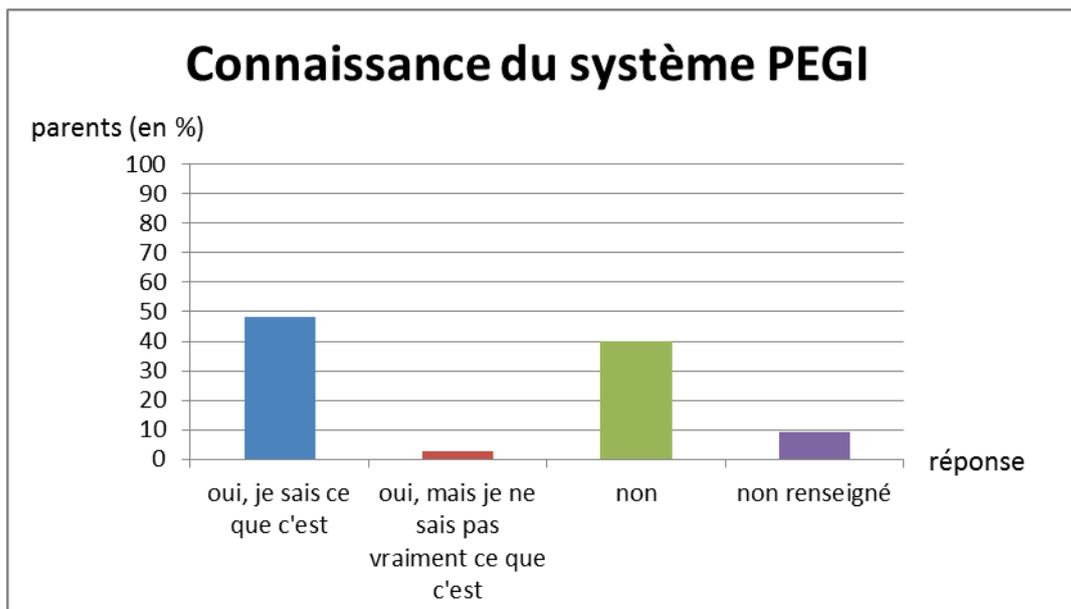


Tableau 22 : Connaissance du système PEGI

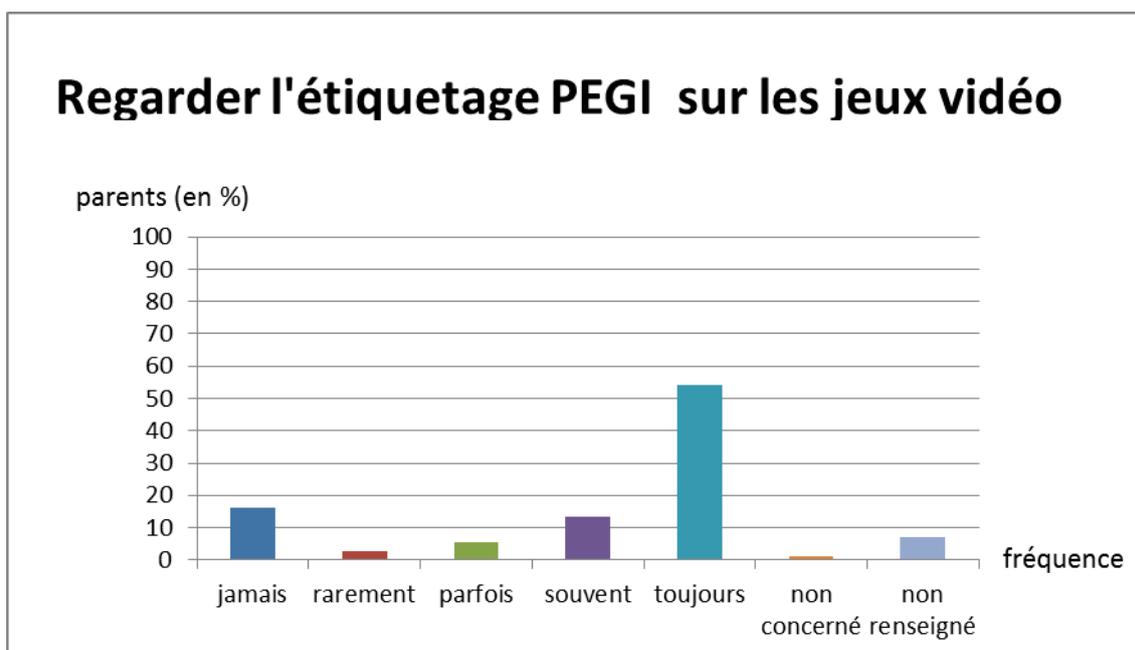


Tableau 23 : Regarder l'étiquetage PEGI sur les jeux vidéo

Nous pouvons aisément constater que ces deux graphiques sont peu similaires. En effet, dans le premier, 48,6% des parents indiquent connaître le système PEGI alors que dans le deuxième, 54% certifient toujours regarder l'étiquetage PEGI sur l'emballage du jeu avant de l'acheter. On note également que 16,2% des parents admettent ne jamais regarder l'étiquetage.

L'histogramme ci-dessous nous fait part du comportement des parents lorsque leur enfant joue aux jeux vidéo.

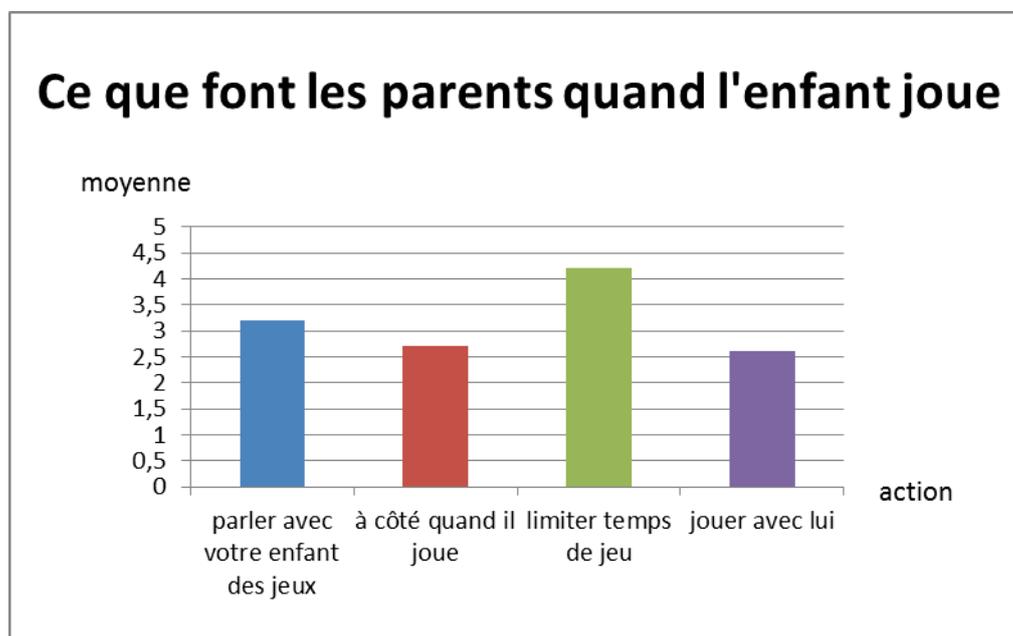


Tableau 24 : Ce que font les parents quand l'enfant joue

L'échelle de fréquence utilisée pour cette question va de « jamais » (valeur 1) à « toujours » (valeur 5). On en déduit que les parents limitent souvent le temps de jeu de leur enfant. Parfois, ils parlent avec lui des jeux auxquels il joue, mais ces derniers restent rarement à côté de lui lorsqu'il joue et une minorité joue avec son enfant.

1.3.4. Le comportement des enfants pendant et après le jeu

Afin d'appréhender le comportement et le ressenti des enfants pendant et après le jeu, nous avons fait le choix de montrer en premier lieu ce que les 103 enfants ont répondu, puis de confronter les réponses des 37 parents et de leur enfant.

Parmi les 87,4% des jeunes joueurs de jeux vidéo, 52,2% déclarent être frustrés lorsqu'ils jouent. A la question « Si oui, que fais-tu quand ça t'arrive? », 45% d'entre eux cochent la case « je continue de jouer » (voir les tableaux 25 et 26 de l'annexe II).

Afin de savoir combien de couples parents/enfants donnent la même réponse quant à la frustration de l'enfant, nous avons mis en parallèle la réponse « oui » à la

question « T'arrive-t-il d'être frustré en jouant à un jeu vidéo ? » destinée à l'enfant et la réponse « parfois, souvent ou toujours » à la question « Votre enfant est-il frustré lorsqu'il joue à un jeu vidéo ? » destinée aux parents. A partir des réponses des enfants et des parents, on observe que sur 36 couples (un couple n'est pas concerné par les jeux vidéo), 10,8% s'accordent à dire la même chose : l'enfant est frustré lorsqu'il joue. Autrement dit, 89,2% ne sont pas d'accord : soit les parents et les enfants s'accordent à dire qu'il n'y a aucun sentiment de frustration pendant le jeu, soit l'enfant se dit frustré et les parents pensent le contraire ou à l'inverse, les parents disent que l'enfant est frustré lorsqu'il joue et ce dernier dit ne pas l'être.

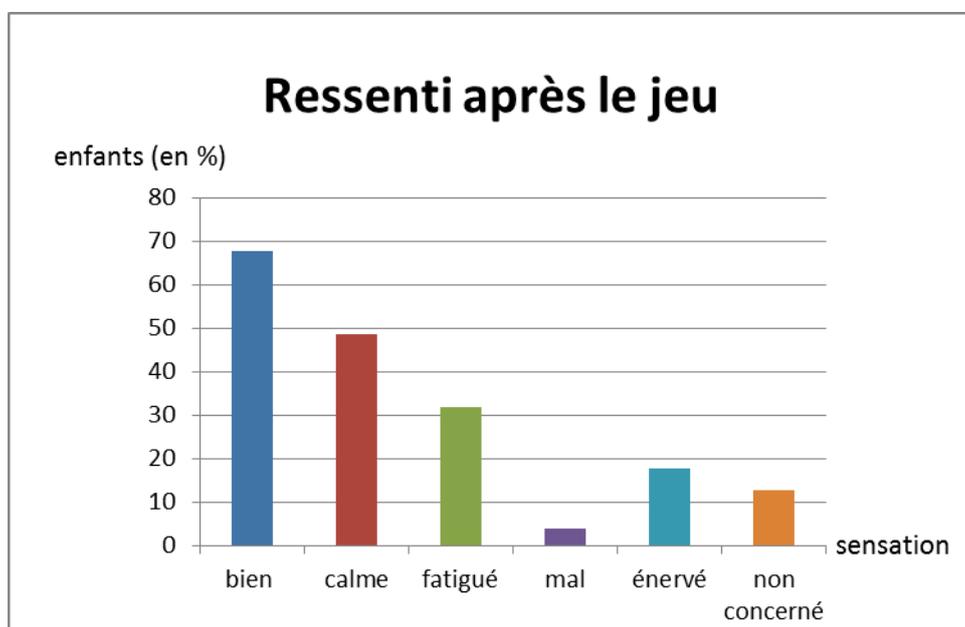


Tableau 27 : Ressenti après le jeu

Les jeunes joueurs de jeux vidéo interrogés avaient la possibilité de cocher plusieurs cases pour cette question. On peut ainsi observer que 67,6% d'entre eux déclarent se sentir bien après avoir joué, 48,5% se disent calmes et 31,7% se sentent fatigués. L'énervement et le mal-être sont quant à elles des sensations peu ressenties par les enfants après l'utilisation de jeux vidéo.

Pour rendre compte du comportement adopté par l'enfant lors du jeu, nous avons utilisé le même procédé que précédemment, c'est-à-dire le croisement des réponses enfants et parents.

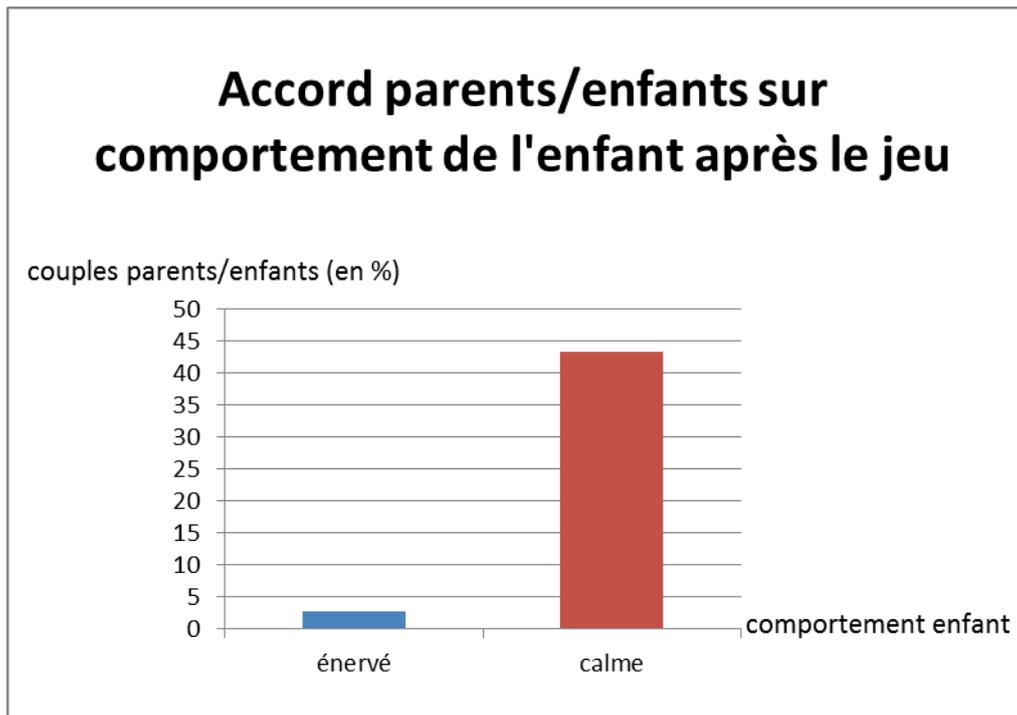


Tableau 28 : Accord parents/enfants sur comportement de l'enfant après le jeu

Dans le but de connaître le degré d'accord des parents et des enfants concernant le ressenti de l'enfant après avoir joué, nous avons procédé à un croisement de données. Ce dernier a été effectué de la même manière que celui réalisé pour élaborer le tableau 27. Ici, le fort taux d'accord entre les parents et les enfants au sujet de la sensation d'apaisement après le jeu nous laisse supposer qu'il existe une corrélation. En revanche, seuls 2,7% des couples s'accordent à dire que l'enfant est énervé après avoir joué aux jeux vidéo, chiffre qui semble faible par rapport au pourcentage d'enfants qui déclarent être énervés après avoir joué (37%) et au nombre de parents qui affirment que leur enfant est nerveux après le jeu (30,5%). Il semble que dans ce cas, les enfants et les parents n'aient pas la même représentation de la nervosité.

2. Analyse interprétative

Ce travail de recherche se donnait pour objectif de vérifier les hypothèses suivantes :

1- Les enfants de cycle 3 ont un usage des jeux vidéo et notamment des jeux violents.

2- Cet usage des jeux violents est explicable en partie par la méconnaissance des parents des contenus des jeux utilisés par leurs enfants.

3- cet usage ne semble pas pouvoir être associé, à cet âge, et vu les pratiques des enfants, à des comportements violents.

En utilisant les résultats de l'analyse descriptive, nous pouvons répondre aux deux premières hypothèses.

2.1. L'usage des jeux vidéo par les enfants de cycle 3

Nous pouvons tout d'abord confirmer l'utilisation régulière des jeux vidéo. Non seulement la console de jeu et l'ordinateur sont fréquents dans les foyers (55,4% d'entre eux possèdent une console de jeu et 41,7% possèdent un ordinateur connecté à internet dans leur salon) mais de plus ils en ont un usage régulier (87,4% d'enfants âgés de 9 à 11 ans jouent aux jeux vidéo), ce qui n'est pas surprenant puisque 77,7% d'entre eux affirment posséder leur propre console de jeu. En ce qui concerne plus particulièrement les jeux violents, il faut noter qu'ils arrivent en troisième position des jeux utilisés par les enfants, derrière les jeux de simulation et de plateforme, arcade, même si la fréquence d'utilisation est d'un niveau peu élevé. Notre première hypothèse est donc confirmée en partie.

2.2. La méconnaissance des parents des jeux utilisés par leur enfant

La seconde hypothèse envisageait que les parents méconnaissent les pratiques de leur enfant en ce domaine. Même si nous n'avons pas eu le nombre escompté de réponses de la part des parents, nous pouvons constater, à partir des réponses données, que ce sont en général les parents qui achètent les jeux vidéo sur le conseil de leur enfant et que la moitié d'entre eux semble connaître et/ou tenir compte du système PEGI. Cependant, nous avons à faire ici à une contradiction car 48,6% des parents affirment connaître ce système mais 54% déclarent toujours regarder l'étiquetage PEGI avant d'acheter un jeu vidéo à leur enfant.

Nous pouvons également remarquer que presque la moitié des enfants jouent

seuls et que peu d'entre eux parlent de leur jeux avec leurs parents. L'intervention des parents se situe donc visiblement plus dans la limitation de la durée de jeu que dans l'exploration attentive du contenu et le partage de l'activité, malgré l'impression ressentie de majoritairement toujours connaître les jeux utilisés par leur enfant. Cela n'est en effet qu'une sensation car les données recueillies montrent qu'en réalité, peu de parents connaissent les types de jeux auxquels jouent leur enfant et leur fréquence d'utilisation. C'est ainsi que nous constatons que les enfants jouent en moyenne deux heures trente de plus que ce que pensent les parents.

S'il nous est difficile de confirmer réellement cette hypothèse, vu le faible retour des parents au questionnaire, nous ne pouvons néanmoins pas considérer qu'elle est infirmée.

2.3. L'usage des jeux vidéo et l'agressivité

Nous ne pouvons traiter la troisième hypothèse sans procéder à des analyses statistiques complémentaires. Il s'agira tout d'abord de montrer s'il y a une corrélation entre fréquence d'utilisation des jeux vidéo et comportement dit violent chez l'enfant, puis de vérifier s'il existe une relation entre niveau d'agressivité et types de jeux vidéo utilisés.

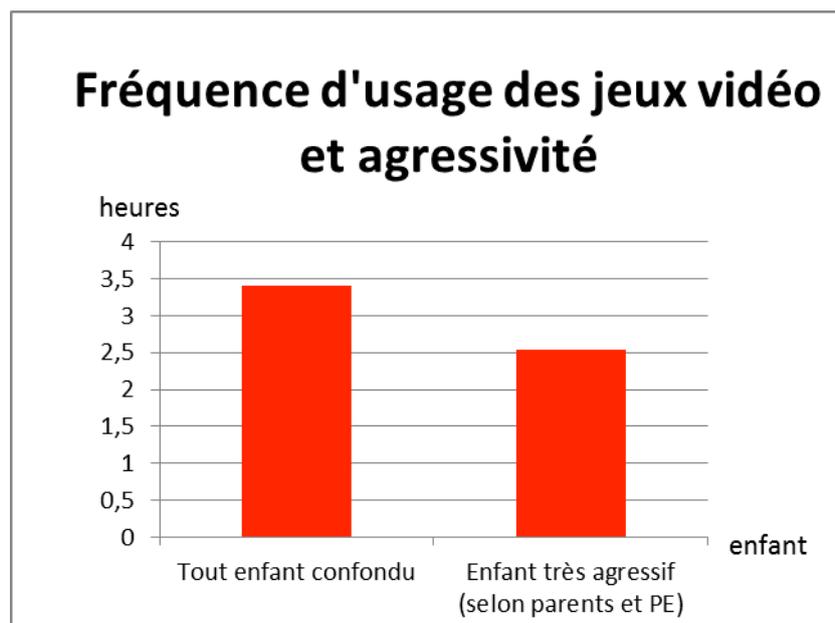


Tableau 29 : Fréquence d'usage des jeux vidéo et agressivité

Ici, nous avons croisé les réponses des parents et des enseignants concernant l'agressivité de l'enfant. Pour cela, nous avons utilisé la réponse « tout à fait » à la question « L'élève frappe, mord, donne des coups de pieds à ses camarades » posée à l'enseignant et celle à la question « Votre enfant a tendance à être querelleur » destinée aux parents de l'enfant. Pour chaque enfant considéré comme agressif, nous avons fait la moyenne du temps passé à jouer aux jeux vidéo sur une semaine. De cette manière, nous pouvons observer qu'en moyenne, les enfants jouent aux jeux vidéo trois heures trente par semaine mais que parmi ces derniers, ceux reconnus très agressifs et par leurs parents et par leur enseignant, passent en moyenne deux heures trente par semaine sur les jeux vidéo.

Afin de vérifier l'existence ou non d'une relation entre niveau d'agressivité et utilisation des jeux vidéo, nous avons utilisé les items concernant les comportements agressifs ou violents pour créer une échelle d'agressivité. Ces items étaient cette fois, complétés par les enfants eux-mêmes. A partir du score de cette échelle, nous avons procédé au partage de l'échantillon en trois groupes.

Le premier groupe est composé des 33% d'enfants avec le plus faible score d'agressivité (score inférieur ou égal à 23). Ce groupe sera appelé Groupe AF (Agressivité Faible).

Les 33% d'enfants dont les scores sont situés entre 23 et 27 constituent le groupe AM (Agressivité Moyenne).

Le troisième groupe est composé des 33 % d'enfants avec le score d'agressivité le plus élevé (score supérieur ou égal à 27). Il sera nommé Groupe AE (Agressivité Élevée).

Les usages de jeux vidéo ont été comparés pour ces trois groupes d'enfants : fréquence de jeux globale et fréquence selon le type de jeux. Pour cela, des analyses de variance ont été effectuées (ANOVA à un facteur, logiciel SPSS, voir tableau 30 de l'annexe II). Il est à noter que pour ce faire, nous avons considéré que les réponses sur les durées d'utilisation seraient appréhendées comme des variables quantitatives. Ce choix s'éloigne de la rigueur statistique théorique du traitement des variables ordinales.

Il est à noter que deux items semblent annoncer qu'il existe une différence significative entre les trois groupes : l'item concernant les jeux pour réussir à l'école ($F = 3,82$ ddl = 97, $p = 0,25$) et l'item concernant les jeux de tir ($F = 4,87$ ddl = 97, $p = 0,01$).

	Faible agressivité	Agressivité Moyenne	Agressivité Élevée
Jeu pour réussir à l'école	1,49	2,08	2,30
Jeu de tir	3,20	1,23	2,02

Tableau 31 : Fréquence des usages selon les groupes (FA, AM, AE)

L'observation des moyennes permet de constater que, s'il existe bien des différences significatives entre ces groupes, celles-ci ne corroborent pas les opinions habituellement répandues. Il apparaît que les enfants qui utilisent le plus les jeux que l'on pourrait qualifier d'éducatifs sont ceux du Groupe au score d'agressivité élevé. A l'opposé, les enfants jouant le plus fréquemment aux jeux de tir sont ceux appartenant au groupe avec le plus faible niveau d'agressivité. Ces résultats nous permettent ainsi de confirmer notre troisième hypothèse.

Les enfants les plus violents ne sont donc pas ceux qui jouent le plus aux jeux vidéo et encore moins ceux qui jouent à des jeux jugés violents.

Le fait que les jeux dits violents n'induisent pas de comportement agressif chez les enfants peut s'expliquer par de multiples facteurs.

Tout d'abord, il est fort probable que les jeux de tir, de guerre et de combat, bien qu'accusés de rendre les enfants violents, aient un effet cathartique sur les joueurs. En effet, ce type de jeu permettant de se défouler, de commettre des actes qui seraient impensables dans la vie réelle servirait d'exutoire. La violence exprimée sur le jeu n'aurait plus à être exprimée ailleurs : l'enfant serait ainsi rassasié. De plus, comme le confirment les données recueillies auprès des enfants, la majorité de ces derniers éprouvent une sensation de bien-être après avoir joué. En effet, 67,6% d'entre eux déclarent se sentir bien et 48,5% se disent calmes.

Ensuite, on peut également dire que les enfants qui jouent à des jeux dits éducatifs sont ceux qui ont des parents attentifs à leur scolarité et qui souhaitent que ce dernier « réussisse » à l'école. Cette vigilance quant aux résultats scolaires pourrait

produire une certaine pression sur l'enfant qui pourrait elle-même induire des comportements agressifs chez lui. Aussi, il n'y aurait pas de lien direct entre le jeu éducatif et la violence. Avec aussi peu d'effectif, il faut cependant se garder d'être affirmatif. Afin de valider ou d'invalider cette hypothèse, il serait ainsi nécessaire de poursuivre ce travail de recherche.

CONCLUSION

Ce travail de recherche qui se donnait pour objectif de définir si la violence virtuelle contenue dans certains de ces jeux peut exercer une potentielle influence sur les jeunes joueurs en les incitant à se montrer violents dans la vie réelle a permis de valider les trois hypothèses énoncées. Aussi, les données recueillies à l'aide des questionnaires destinées aux enfants, à leurs parents et à leur enseignant montrent que les enfants de cycle 3 ont effectivement un usage des jeux vidéo et notamment de jeux violents même si ceux-ci ne comptent pas parmi les préférés des enfants. De plus, les résultats montrent clairement que les parents connaissent peu, voire pas, les contenus des jeux vidéo utilisés par leur enfant. Enfin, même si jouer aux jeux vidéo est un loisir particulièrement apprécié des enfants âgés de 9-11 ans, rien ne prouve, avec les résultats de notre recherche, que ces jeux, même violents, puissent être associés à des comportements agressifs.

Ce travail a été très riche d'un point de vue personnel et professionnel. Aussi, nous avons eu l'opportunité de découvrir, à notre échelle, le monde de la recherche qui nous était encore inconnu il y a quelques mois. Concernant ce genre d'études, nous avons réalisé qu'il est nécessaire d'avoir une vision systémique de l'environnement des personnes. En effet, quelques variables sont rarement suffisantes. De plus, ce travail nous a permis de mettre en œuvre des qualités nécessaires à l'enseignement telles qu'investissement, sérieux, rigueur et surtout patience. Le fait de questionner des enfants sur leur mode de vie, leurs activités au quotidien nous a donné l'opportunité de découvrir les enfants de 9-11 ans dans leur milieu familial plutôt que scolaire, ce qui était très intéressant. Cela nous a également rappelé qu'être professeur des écoles, c'est aussi et surtout accepter la diversité de chacun et il apparaît indispensable de tenir compte de ce paramètre dans notre propre enseignement afin qu'il soit efficace.

Si cette recherche devait être reprise et approfondie, il serait nécessaire de procéder différemment en tenant compte des remarques qui nous ont été faites concernant notre enquête. Deux enseignants se sont accordés à dire que la passation est quelque peu lourde en terme de durée (quarante-cinq minutes environ pour les questionnaires enfants) et de quantité (les nombreux questionnaires

enseignants à compléter pour chaque élève de la classe). A l'avenir, il serait donc préférable d'épurer le questionnaire destiné aux élèves et à leurs parents en privilégiant certaines questions sur d'autres par exemple, bien que cela semble tout de même difficile si l'on ne veut pas perdre en précision. Les questionnaires ainsi simplifiés permettraient d'obtenir davantage de réponses et donc de rendre les résultats de la recherche généralisables en leur donnant une portée plus scientifique. Un entretien plutôt qu'un questionnaire pourrait être proposé aux enseignants. Ceux-ci pourraient être interrogés sur les enfants de la classe qu'ils qualifient de violents et sur leur conception de la violence.

Il pourrait également être intéressant de poursuivre la recherche en comparant l'impact des jeux vidéo et de la télévision sur les comportements violents des enfants. En effet, ces derniers, dès leur plus jeune âge, semblent plus fréquemment confrontés aux images notamment violentes de la télévision que celles contenues dans les jeux vidéo. L'enquête effectuée ici montre que la totalité des enfants interrogés disposent d'une télévision chez eux et 29,4% d'entre eux en possèdent une dans leur chambre, ce qui leur permet de visionner tous types de programmes, même violents, sans que les parents puissent constamment contrôler. Dans le cas où la télévision, cet objet familial par excellence, s'avérerait plus « nocive » que les jeux vidéo, beaucoup de parents seraient déroutés sachant qu'elle est regardée quotidiennement par les enfants et qu'il semblerait bien difficile, pour certaines familles, d'en limiter le temps d'utilisation. On ne peut négliger d'autres facteurs qui pourraient être de potentiels médiateurs entre les images violentes et le niveau d'agressivité de l'enfant tels que les conditions de vie de l'enfant (sociales et affectives), son niveau d'adaptation et d'intégration à l'école, sa personnalité ou encore son estime de soi.

BIBLIOGRAPHIE

Un chapitre dans un ouvrage

GENVO, Sébastien. *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris : L'Harmattan, 2009. Chap. 1, L'industrie du jeu vidéo comme culture, p. 17 à 51.

GRESILLON Gabriel, Christine KERDELLANT. *Les enfants-puce: Comment Internet et les jeux vidéos fabriquent les adultes de demain*. Paris : Editions Denoël, 2003. Chap. 4, Les Rambo de la Nintendo, p. 83 à 113.

MARCHAND, Pascal. *Psychologie sociale des médias*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2004. Première partie, Quelques repères historiques, p. 45 à 97.

OBSERVATOIRE DE L'ENFANCE EN FRANCE. *Les jeunes et les médias : l'état de l'enfance en France*. Paris : Edition Hachette Livre, 2000. Chap. 1, Les médias, les jeunes, l'école, p. 33 à 52.

Les publications électroniques

AGENCE FRANCAISE POUR LE JEU VIDEO. *Panorama et évolution du marché des jeux vidéo*. [en ligne]. Agence Française pour le Jeu Vidéo, décembre 2006. [consulté le 22 février 2011]. Disponible à l'adresse : http://www.afjv.com/press0401/040119_tns_sofres.htm

AGENCE FRANCAISE POUR LE JEU VIDEO. *Le marché mondial des jeux vidéo en 2010* [en ligne]. Agence Française pour le Jeu Vidéo, septembre 2010. [consulté le 22 février 2011]. Disponible à l'adresse : <http://afjv-blog.blogspot.com/2010/09/le-marche-mondial-des-jeux-video-en.html>

BEGUE, Laurent. *Jeux vidéo : l'école de la violence?* [en ligne]. Cerveau Et Psycho, juillet-août 2008. [consulté le 12 mai 2011]. Disponible à l'adresse : http://www.cerveauetpsycho.fr/ewb_pages/f/fiche-article-jeux-video-l-ecole-de-la-violence-18785.php

CULTURE MOBILE. *Même pas peur des jeux vidéo!* Interview de Serge Tisseron [en ligne]. Culture mobile, novembre 2006. [consulté le 13 mai 2011]. Disponible à l'adresse : <http://www.culturemobile.net/usages/nouvelles-pratiques/dossier-jeu-video-tisseron-01.html>

DERABOURS, Nelly. *Soin Etude et Recherche en Psychiatrie* [en ligne]. Soin Etude et Recherche en Psychiatrie, 2000. [consulté le 18 mai 2012]. Disponible à l'adresse : <http://www.serpsy.org/index.html>

DOCBUZZ. *Les jeux vidéo violents rendent violents.* [en ligne]. Docbuzz, février 2012. [consulté le 13 février 2012]. Disponible à l'adresse : <http://www.docbuzz.fr/2010/03/11/123-les-jeux-videos-violents-rendent-violent/>

FOURNIER, Martine. *L'enfant violent : de quoi parle-t-on ?* [en ligne]. SciencesHumaines.com, octobre 2009. [consulté le 17 mai 2012]. Disponible à l'adresse : http://www.scienceshumaines.com/l-enfant-violent_fr_24233.html

FOURNIER, Martine. *Faut-il avoir peur des jeux vidéo?* Entretien avec Marc Valleur [en ligne]. SciencesHumaines.com, août-septembre 2004. [consulté le 13 mai 2011]. Disponible à l'adresse : http://www.scienceshumaines.com/index.php?lg=fr&id_article=4309

INSAFE. *Internet sans crainte: usage des jeux vidéo* [en ligne]. Insafe, novembre 2007. [consulté le 30 avril 2011]. Disponible à l'adresse: <http://www.internetsanscrainte.fr/s-informer/les-jeux-videos-entraiment-ils-une-confusion-entre-reel-et-virtuel>

JAYSON Sharon. *New analysis reasserts video games' link to violence* [en ligne]. USA Today, mars 2010. [consulté le 30 avril 2011]. Disponible à l'adresse : http://www.usatoday.com/news/health/2010-03-01-1Avideogames01_ST_N.htm

KALNING, Kristin. *Does game violence make teens aggressive?* [en ligne]. msnbc.com: Tech and science, août 2006. [consulté le 30 avril 2011]. Disponible à l'adresse : http://www.msnbc.msn.com/id/16099971/ns/technology_and_science-games/

L, Julien. *Les jeux vidéo violents sont inoffensifs, selon un nombre croissant d'études*. [en ligne]. Numerama, juin 2010. [consulté le 30 avril 2011]. Disponible à l'adresse : <http://www.numerama.com/magazine/15925-les-jeux-video-violents-sont-inoffensifs-selon-un-nombre-croissant-d-etudes.html>

LAMONDE Geneviève, TURCOTTE Daniel. *La violence à l'école primaire : les auteurs et les victimes*. [en ligne]. ACELF, printemps 2004. . [consulté le 30 avril 2011]. Disponible à l'adresse : <http://www.acef.ca/>

LEMONDE.FR. *Technologie : la PlayStation 3 devance toujours la Xbox 360 en France* [en ligne]. Lemonde.fr, janvier 2011. [consulté le 28 avril 2012]. Disponible à l'adresse : http://www.lemonde.fr/technologies/article/2011/01/14/la-playstation-3-domine-toujours-la-xbox-360-en-france_1465300_651865.html

LEPASTIER, Samuel. colloque « Des jeunes, des écoles, des cités » [en ligne]. Union des familles, février 2010. [consulté le 22 février 2011]. Disponible à l'adresse : http://www.uniondesfamilles.org/le_danger_des_jeux_video_violents.htm

MEDIA AWARENESS NETWORK. *The concerns about video games - violence* [en ligne]. media awareness network: video games, août 2006. [consulté le 30 avril 2011]. Disponible à l'adresse : http://www.mediaawareness.ca/english/parents/video_games/concerns/violence_vid_eogames.cfm

MENETREY, Viviane. *Le jeu vidéo rend-il violent? L'avis de deux spécialistes*. [en ligne]. LeMatin.ch, mars 2010. [consulté le 29 février 2011]. Disponible à l'adresse : <http://www.lematin.ch/actu/suisse/jeu-video-rend-violent-256090>

PEGI.INFO. *PEGI (Pan European Game Information)*. [en ligne]. Pegi.info, date de publication non mentionnée. [consulté le 18 mai 2012]. Disponible à l'adresse : <http://www.pegi.info/fr/index/id/75/>

SERENDIP. *Video Games: A Cause of Violence and Aggression*. [en ligne]. Serendip, avril 2008. [consulté le 30 avril 2011]. Disponible à l'adresse: Serendip : <http://serendip.brynmawr.edu/exchange/node/1723>

THIERER, Adam. *Violent Video Games & Youth Violence: What Does Real-World Evidence Suggest?* [en ligne]. The Technology Liberation Front, février 2010. [consulté le 30 avril 2011]. Disponible à l'adresse: <http://techliberation.com/2010/02/09/violent-video-games-youth-violence-what-does-real-world-evidence-suggest/>

THIERER, Adam. *Are All Video Games Violent?* [en ligne]. The Technology Liberation Front, février 2008. [consulté le 30 avril 2011]. Disponible à l'adresse : <http://techliberation.com/2008/02/26/are-all-video-games-violent/>

THIERER, Adam. *Video Games, Violence, & Social "Science": Another Day, Another Fight*. [en ligne]. The Technology Liberation Front, novembre 2008. [consulté le 30 avril 2011]. Disponible à l'adresse: <http://techliberation.com/2008/11/03/video-games-violence-social-science-another-day-another-fight/>

TOVIRAAJ, A. *Jeux vidéo et violence: les jeunes instables seuls concernés*. [en ligne]. « GNT » (Génération et Nouvelles Technologies), avril 2007. [consulté le 15 mars 2011]. Disponible à l'adresse : <http://www.generation-nt.com/etude-jeux-video-recherche-magazine-scientifique-psychology-crime-and-law-jeunes-instables-violence-actualite-23685.html>

WARMAN, Peter, HAUTVAST, Caspar. *Les français ont dépensé 270M€ pour des jeux vidéo « casual » en ligne en 2009*. [en ligne]. Today's gamers (gamesindustry.com et TNS), février 2010. [consulté le 15 mars 2011]. Disponible à l'adresse : <http://www.offremedia.com/media/deliacms/media/1076/107664-4ac142.pdf>

LISTE DES ANNEXES

ANNEXE I : Méthodologie	51
Document 1 : Enquête « IUFM et Médias »	52
Document 2 : Sondage « La connaissance des parents de l'utilisation par leurs enfants des jeux vidéo »	53
Document 3 : « Questionnaire d'évaluation du comportement à l'école primaire »	54
Document 4 : Questionnaire « Les loisirs des enfants »	55
Document 5 : Questionnaire « Votre enfants et les loisirs »	56
Document 6 : Questionnaire « Votre enfant à la maison »	57
Document 7 : « Questionnaire d'évaluation du comportement à l'école primaire »	58
ANNEXE II : Résultats	59
Tableau 1 : Heures de lever les jours d'école	60
Tableau 2 : Heures de coucher la veille des jours d'école	60
Tableau 3 : Heures de lever les jours sans école	61
Tableau 4 : Heures de coucher la veille des jours sans école	61
Tableau 8 : Emplacement de l'ordinateur non connecté à internet	62
Tableau 13 : Fréquence d'usage des jeux vidéo par les enfants	62
Tableau 17 : Fréquence d'usage selon le types de jeux vidéo	63
Tableau 19 : Connaissance des jeux vidéo par les parents	64
Tableau 20 : Jeux vidéo des enfants considérés comme violents.....	
64	
Tableau 21 : Achats de jeux vidéo pour les parents	
65	
Tableau 25 : Frustration de l'enfant pendant le jeu	
66	
Tableau 26 : Continuation ou arrêt du jeu lorsque l'enfant est frustré.....	66
Tableau 30 : Résultats de l'Analyse de variance de l'usage des jeux vidéo selon le niveau d'agressivité (groupes : FA, AM, AE)	67

ANNEXE I : Méthodologie

Document 1 :

Enquête « IUFM et Médias »

Ce document contient 4 pages.

1- Tu es une fille un garçon

2- Quel âge as-tu ? _____ ans

3- Ecris l'âge de tes frères et sœurs.

	Frères	Soeurs
Nombre		
Age	...ans,... ans,ans,	...ans,... ans,ans,

Quand tu n'es pas à l'école, que fais-tu ?

*Quand tu n'es pas à l'école, tu as du temps libre où tu peux faire ce que tu as envie.
Tu peux regarder la télévision, jouer avec des jeux vidéo, des consoles de jeux, tes jouets ou faire des tas d'autres choses...Essaie de retrouver ce que tu fais et à quel moment de la journée.*

4- Colorie en rouge les moments où tu dors (ligne « sommeil »).

Fais une croix en face de ce que tu fais à différents moments où tu le fais (lignes « TV », « jeux »...).

Les jours d'école (lundi, mardi, jeudi, vendredi)

	6h	7h	8h	9h	10	11	12 midi	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24 minuit	
sommeil●●																				
TV●●●●●																				
Jeux vidéos●●●																				
autres jeux●●●●																				
autre chose●●●																				

Le mercredi, le samedi ou le dimanche

	6h	7h	8h	9h	10	11	12 midi	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24 minuit	
sommeil●●																				
TV●●●●●																				
Jeux vidéos●●●																				
autres jeux●●●●																				
autre chose●●●																				

5- Quelles sont tes activités quand tu n'es pas à l'école ?

Fais une première croix dans un carré pour indiquer combien de fois tu les fais et une 2^{ème} croix dans un rond pour indiquer si tu es seul ou avec d'autres personnes quand tu les fais.

	jamais	1 à 2 fois par semaine	tous les jours	Je le fais tout seul ☹	Je ne le fais pas tout seul ☹☹☹
Lire				○	○
regarder le TV				○	○
utiliser l'ordinateur				○	○
faire de la cuisine				○	○
faire du sport, du vélo...				○	○
aller à la chasse, à la pêche				○	○
jouer avec mes jouets				○	○
jouer à des jeux de société				○	○
aller voir la famille				○	○
aller voir des camarades				○	○
faire du dessin, de la peinture				○	○
jouer de la musique				○	○
écouter de la musique				○	○
aller au cinéma...				○	○
jardiner, bricoler				○	○
faire de la couture, du tricot...				○	○
faire d'autres choses précise quoi				○	○
.....				○	○
.....				○	○

TELEVISION, LECTEUR DVD ou MAGNETOSCOPE, CONSOLES DE JEUX VIDEOS, ORDINATEURS

6- S'il y a ces objets chez toi, où sont-ils ?

	Salon	Cuisine	Ta chambre	Une autre chambre	Bureau	Une autre pièce
télévision						
lecteur DVD, magnéscope						
consoles de jeux vidéo						
ordinateur						
ordinateur avec internet						

7- Fais une croix sous un objet qui t'appartient.

télévision	lecteur DVD magnéscope	ordinateur	ordinateur avec internet	console de jeux	téléphone portable	mp3	mp4

8- Si tu as ces objets chez toi, combien de temps les utilises-tu dans une journée ?

	Télévision		Jeux vidéo		Ordinateur (sauf jeux)		Téléphone	
	En Semaine	Le Week-End	Semaine	W-E	Sem.	W-E	Sem.	W-E
Moins d'1h	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
De 1 à 2h	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
De 2 à 4h + + + +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
De 4 à 6h + + + + + +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
De 6 à 8h + + + + + + + +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Plus de 8h + + + + + + + + + +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

9- Si tu utilises un ordinateur, une console, un téléphone, un mp3 ou un mp4, que fais-tu avec ces objets ?

	jamais	1 à 2 fois par semaine	1 à 2 fois par jour	plus de 2 fois par jour
Du travail scolaire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Des jeux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
De la recherche sur Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dialoguer (messagerie, tchat, facebook, webcam)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ecrire sur un blog	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Regarder des vidéos/films	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Télécharger et écouter de la musique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Faire des photos, des films	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autre chose (précise quoi).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10- Si tu joues à des jeux vidéo sur l'ordinateur ou la console, à quels jeux joues-tu ?

	jamais	1 à 2 fois par semaine	1 à 2 fois par jour	plus de 2 fois par jour
Jeux pour apprendre et mieux réussir à l'école	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux de plateforme, arcade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux de simulation (sports, courses, avion)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux de tir, guerre, combats	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux de stratégie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux de gestion, réflexion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux de mémoire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux de rôles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11- Comment joues-tu le plus souvent : seul, avec des copains ou en réseau (avec des gens que tu ne vois pas) ?

- Seul, le plus souvent
 Avec une ou plusieurs personnes
 Moitié seul, moitié réseau
 En réseau, le plus souvent

Dans les questions qui suivent, on ne parle plus des objets dont tu te sers, mais de toi : comment tu vas, comment tu es ?

12 – Comment vas-tu ?

	jamais	1 à 2 fois par semaine	1 à 2 fois par jour	plus de 2 fois par jour
J'ai mal au dos.				
J'ai mal à la tête.				
Je suis énervé.				
Je suis fatiguée.				
J'ai mal au ventre.				
Je dors mal.				
J'ai des rhumes, j'ai mal à la gorge.				

13-Tu as comme tout le monde, des qualités, des défauts, mais en général, que penses-tu de toi ?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je n'aime pas ce que je suis.	Je n'aime pas trop ce que je suis.	J'aime moyennement ce que je suis.	J'aime bien ce que je suis.	J'aime beaucoup ce que je suis.

Merci pour tes réponses !

Document 2 :

Sondage « La connaissance des parents de l'utilisation par leurs enfants des jeux vidéo »

Ce document contient 14 pages.



Enquête sur la connaissance des parents de l'utilisation par leurs enfants des jeux vidéo

**IPSOS / DIF
Lundi 2 décembre 2008**



Méthodologie

ECHANTILLON

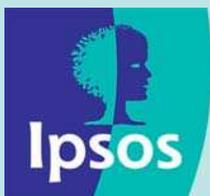
804 personnes, constituant un échantillon national représentatif de parents ayant au moins un enfant âgé de 6 à 17 ans

DATES DU TERRAIN

Les 14 et 15 octobre 2008

METHODE

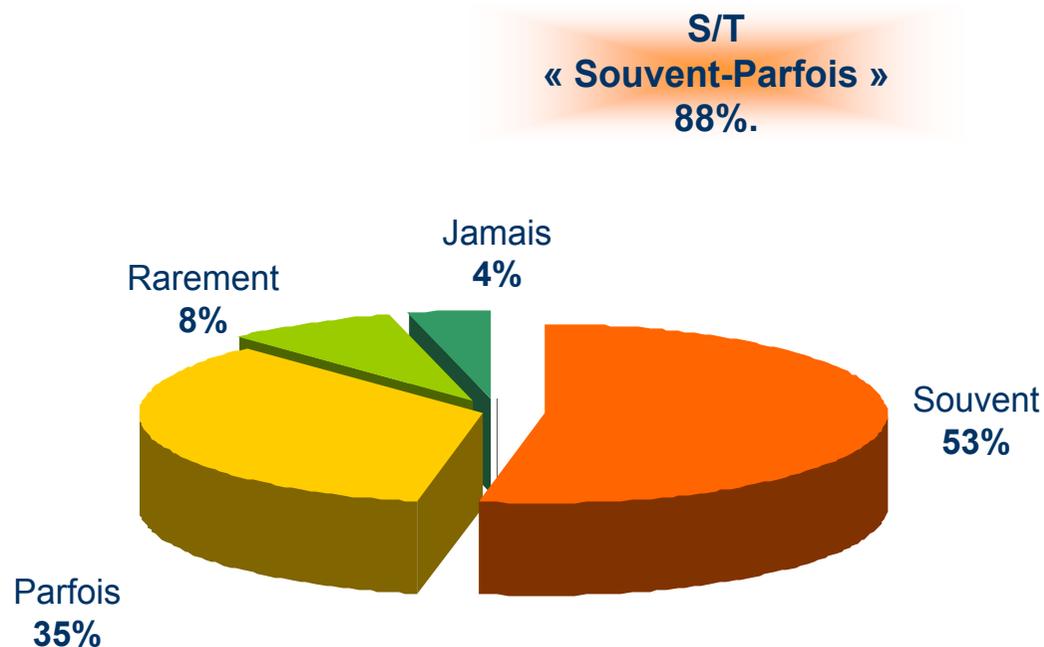
Echantillon interrogé par téléphone
Méthode des quotas : sexe, âge, profession du chef de famille, région et catégorie d'agglomération



La proportion d'enfants de 6 à 17 ans jouant à des jeux vidéo

Question : Est-ce qu'il arrive à votre enfant de jouer à des jeux vidéo sur une console de jeux, sur un ordinateur, ou sur Internet à la maison ou chez des amis ?

Base : Ensemble (804 répondants)



IMPACT DE L'AGE

Enfant de 6 à 10 ans :
89% jouent souvent ou parfois

Enfant de 11 à 14 ans :
94% jouent souvent ou parfois

Enfant de 15 à 17 ans :
80% jouent souvent ou parfois

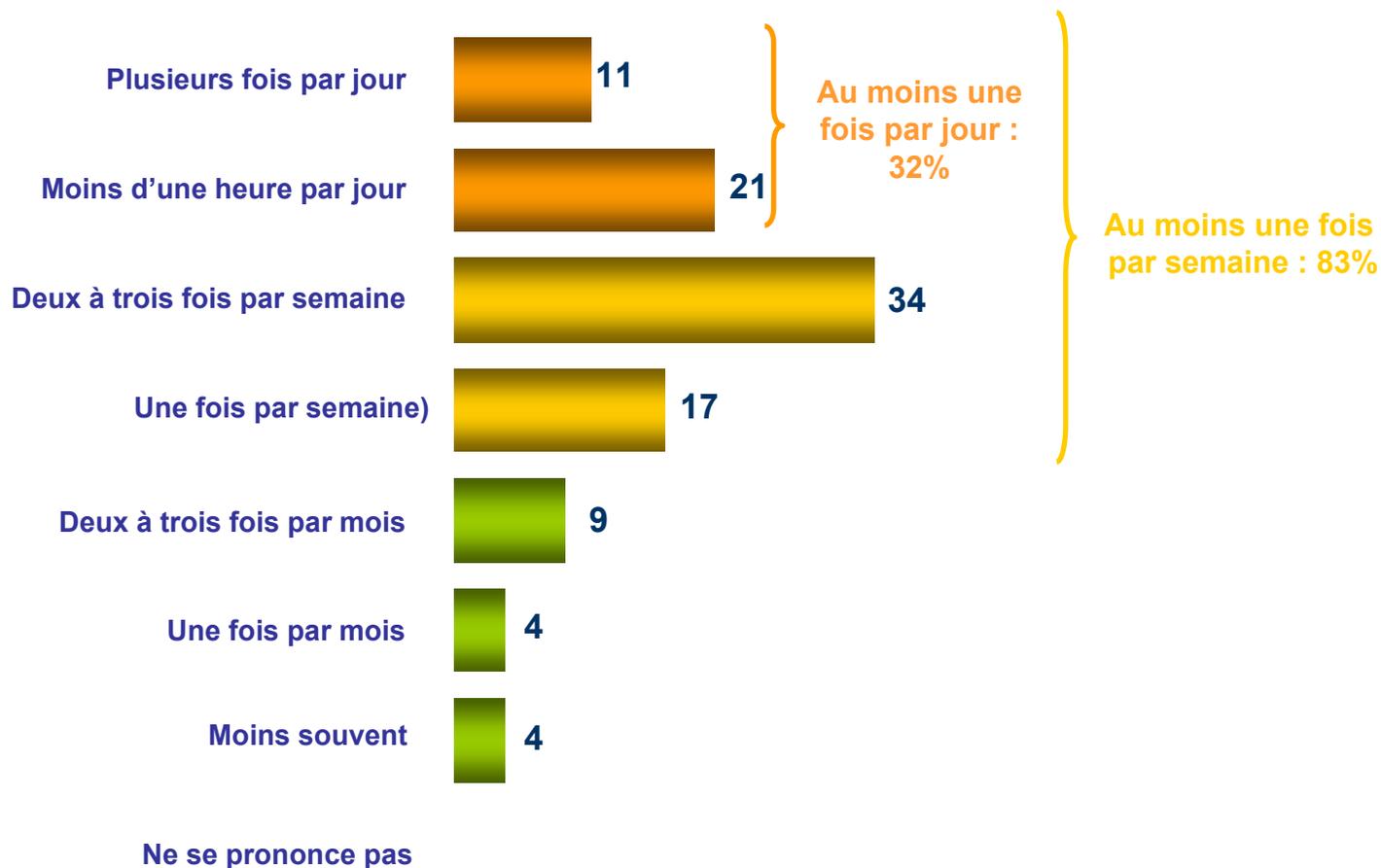
96% des parents affirment que leurs enfants jouent aux jeux vidéo



La fréquence avec laquelle les enfants de 6 à 17 ans jouent à des jeux vidéo d'après leurs parents

Question : Aujourd'hui, diriez-vous que votre enfant joue à des jeux vidéo...

Base : Aux parents dont les enfants jouent aux jeux vidéo, soit 96% de l'échantillon



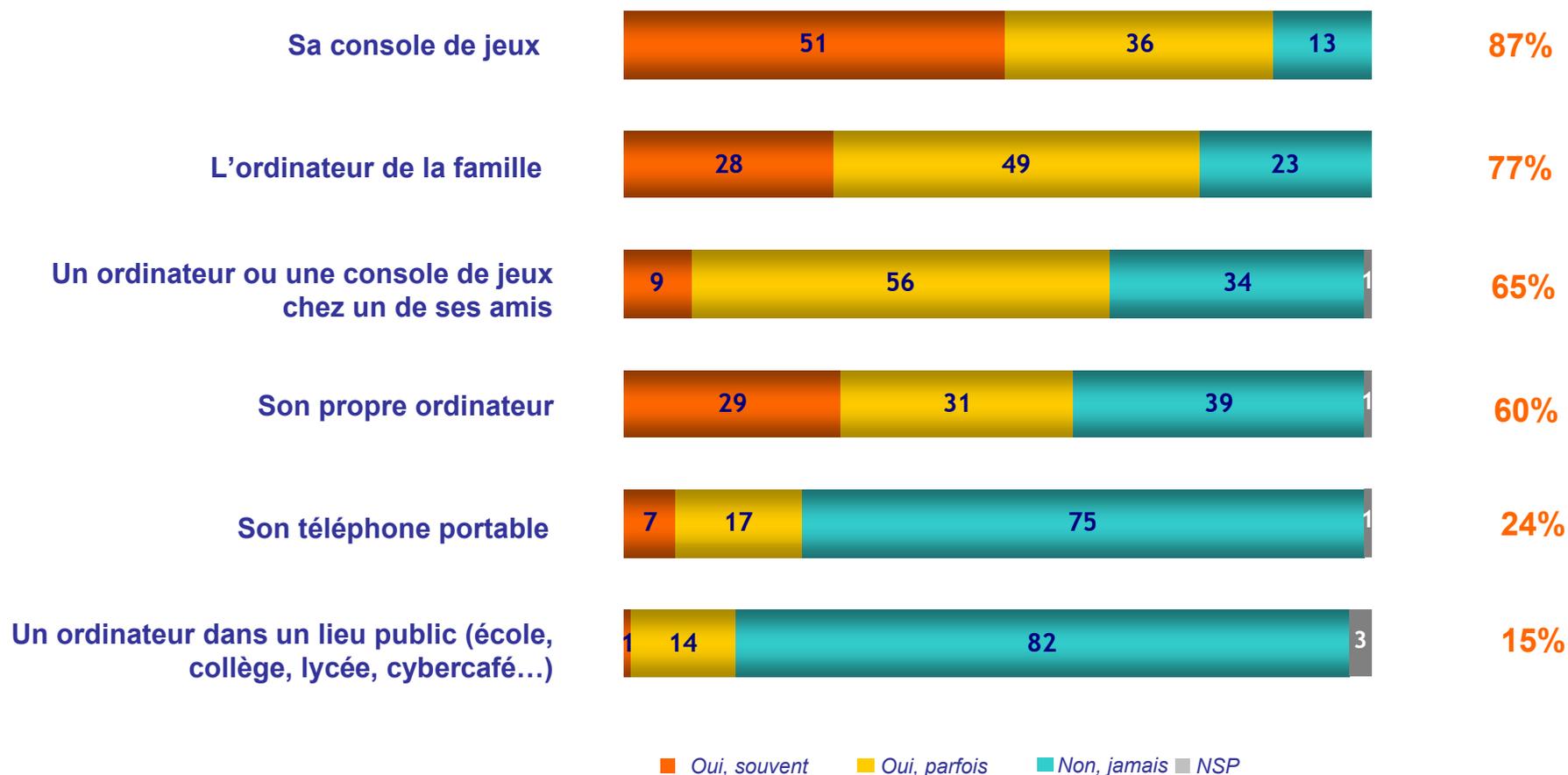


Les appareils utilisés pour jouer aux jeux vidéo

Question : Plus précisément, pour chacun des appareils suivants, dites-moi si votre enfant s'en sert pour jouer à des jeux vidéo ?

Base : Aux parents dont les enfants jouent aux jeux vidéo et qui disposent de l'appareil

S/T « OUI »

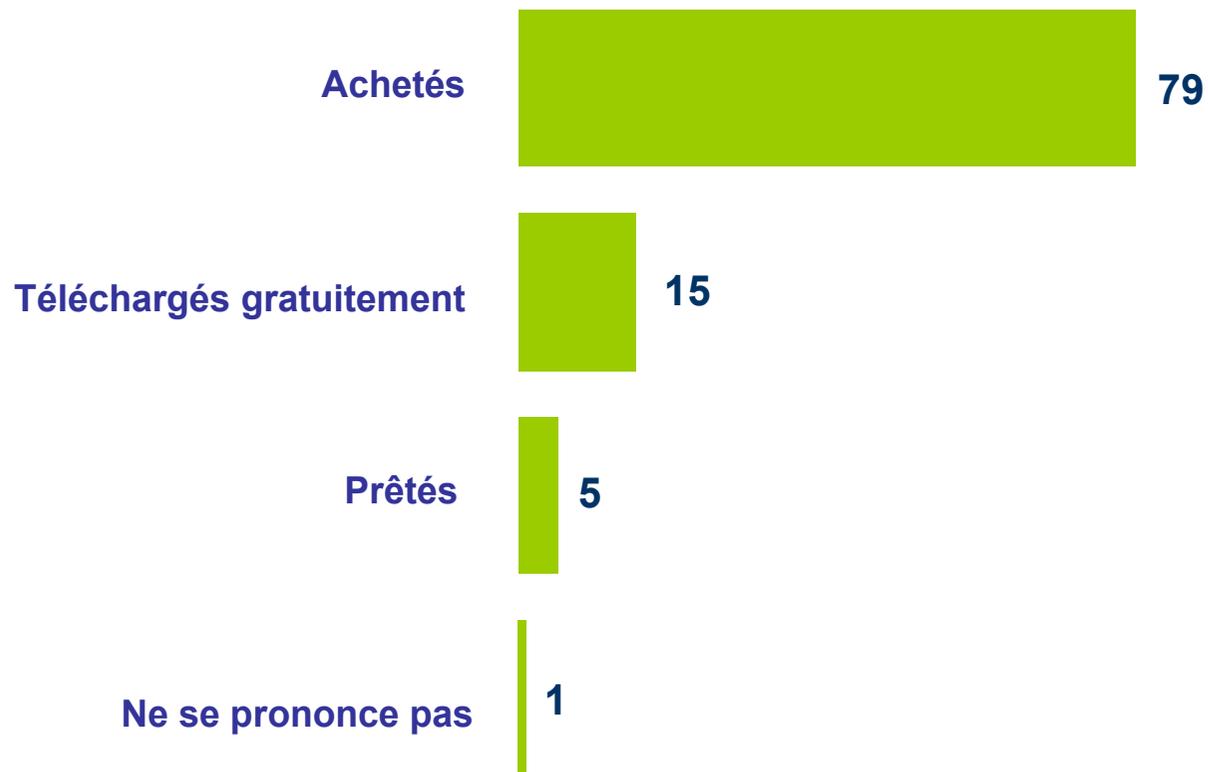




L'origine des jeux vidéo utilisés par les enfants

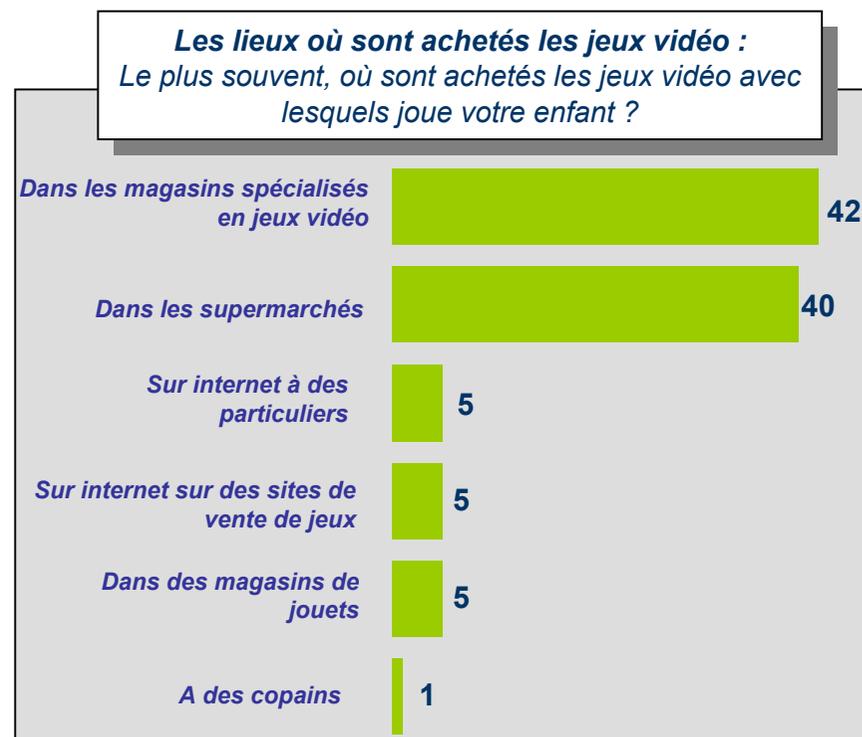
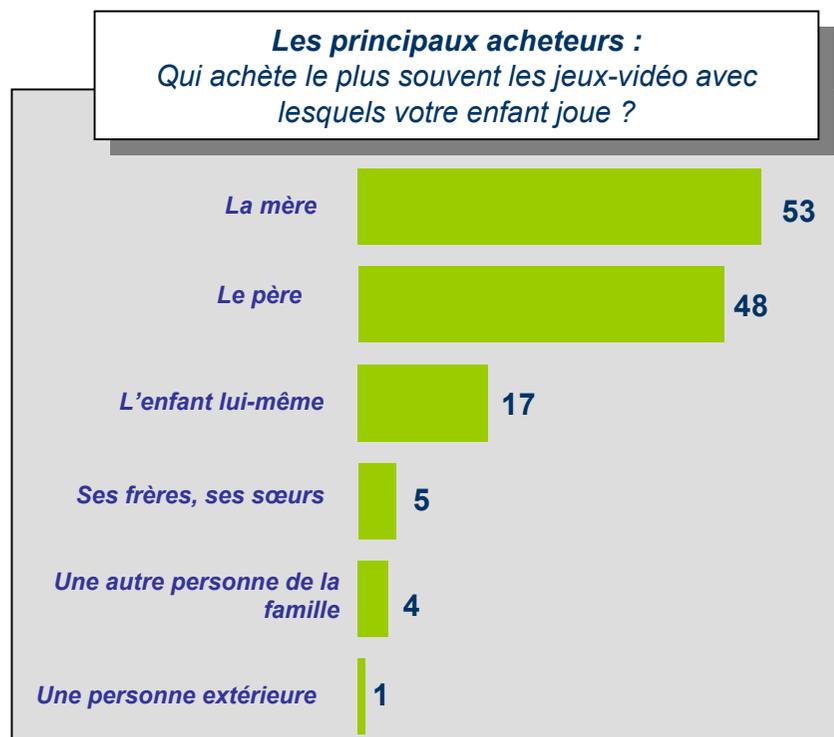
Question : Le plus souvent, les jeux avec lesquels votre enfant joue sont...

Base : Aux parents dont les enfants jouent aux jeux vidéo, soit 96% de l'échantillon



Les modalités d'achat des jeux vidéo

Base : Aux parents dont les enfants jouent aux jeux vidéo, soit 96% de l'échantillon



Enfant de 11 à 14 ans : 24% des parents disent que leurs enfants les achètent eux-mêmes

Enfant de 15 à 17 ans : 40% des parents disent que leurs enfants les achètent eux-mêmes

Enfant de 6 à 10 ans : 42% des parents disent qu'ils les achètent en supermarché

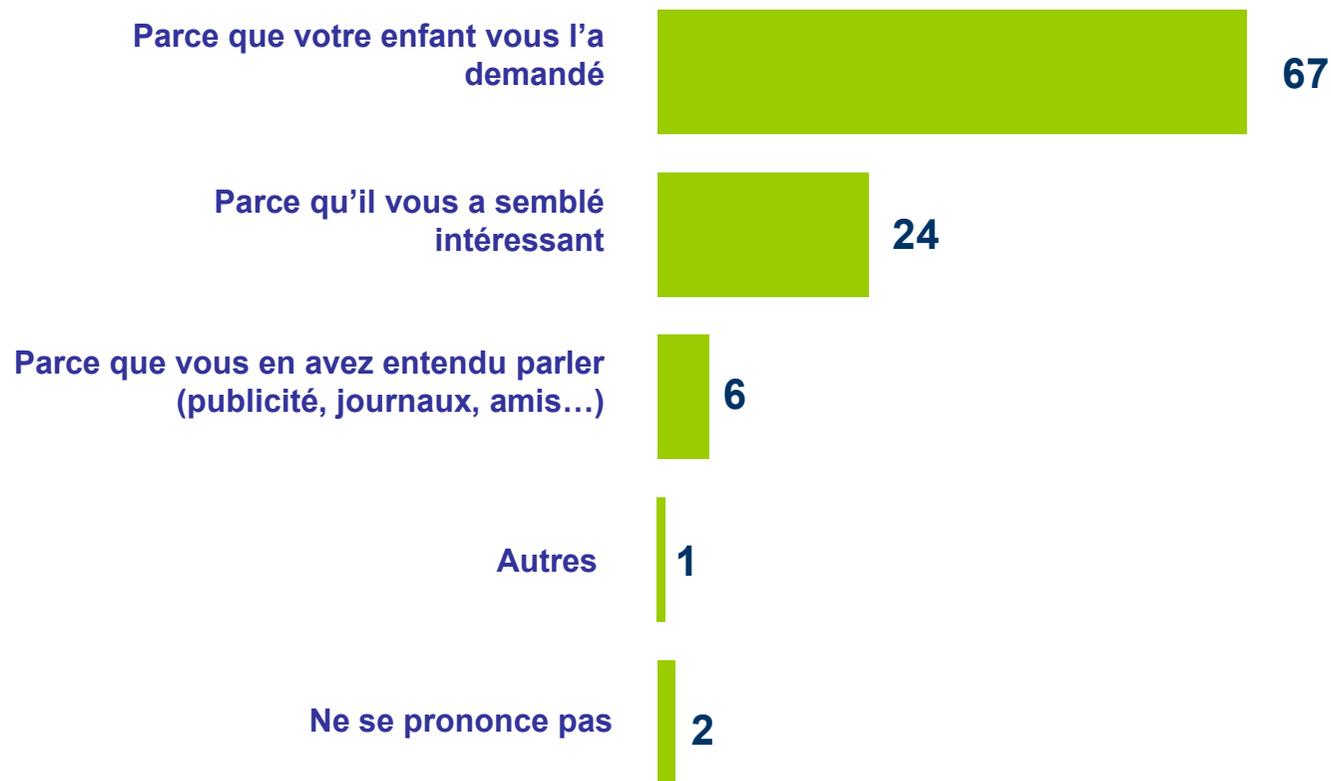
Enfant de 15 à 17 ans : 52% des parents disent qu'ils les achètent en magasin spécialisé



Les raisons d'achat d'un jeu vidéo

Question : Et le plus souvent, lorsque vous achetez un jeu...

Base : Aux parents dont les enfants jouent avec des jeux vidéo le plus souvent achetés, soit 76% de l'échantillon

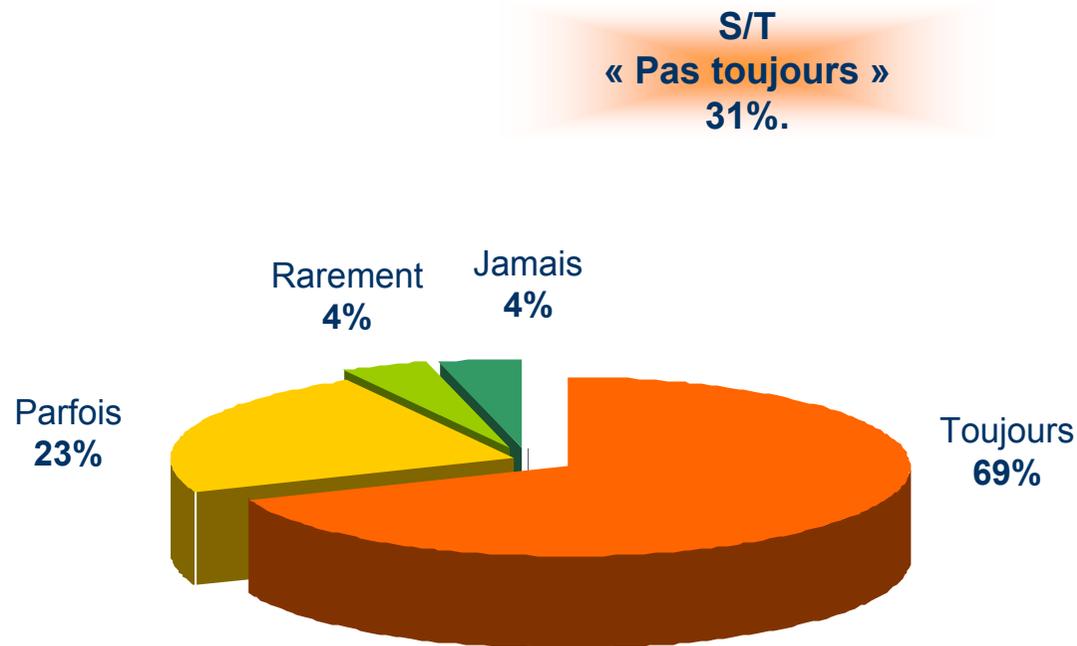




Le niveau de connaissance des parents concernant les jeux vidéo auxquels jouent les enfants

Question : Savez-vous toujours, parfois, rarement ou jamais à quels types de jeux joue votre enfant (jeux de plateforme, jeux de combat, jeux de réflexion...) ?

Base : Aux parents dont les enfants jouent aux jeux vidéo, soit 96% de l'échantillon



IMPACT DE L'AGE

Enfant de 6 à 10 ans :
16% des parents disent ne pas toujours savoir

Enfant de 11 à 14 ans :
36% des parents disent ne pas toujours savoir

Enfant de 15 à 17 ans :
58% des parents disent le pas toujours savoir

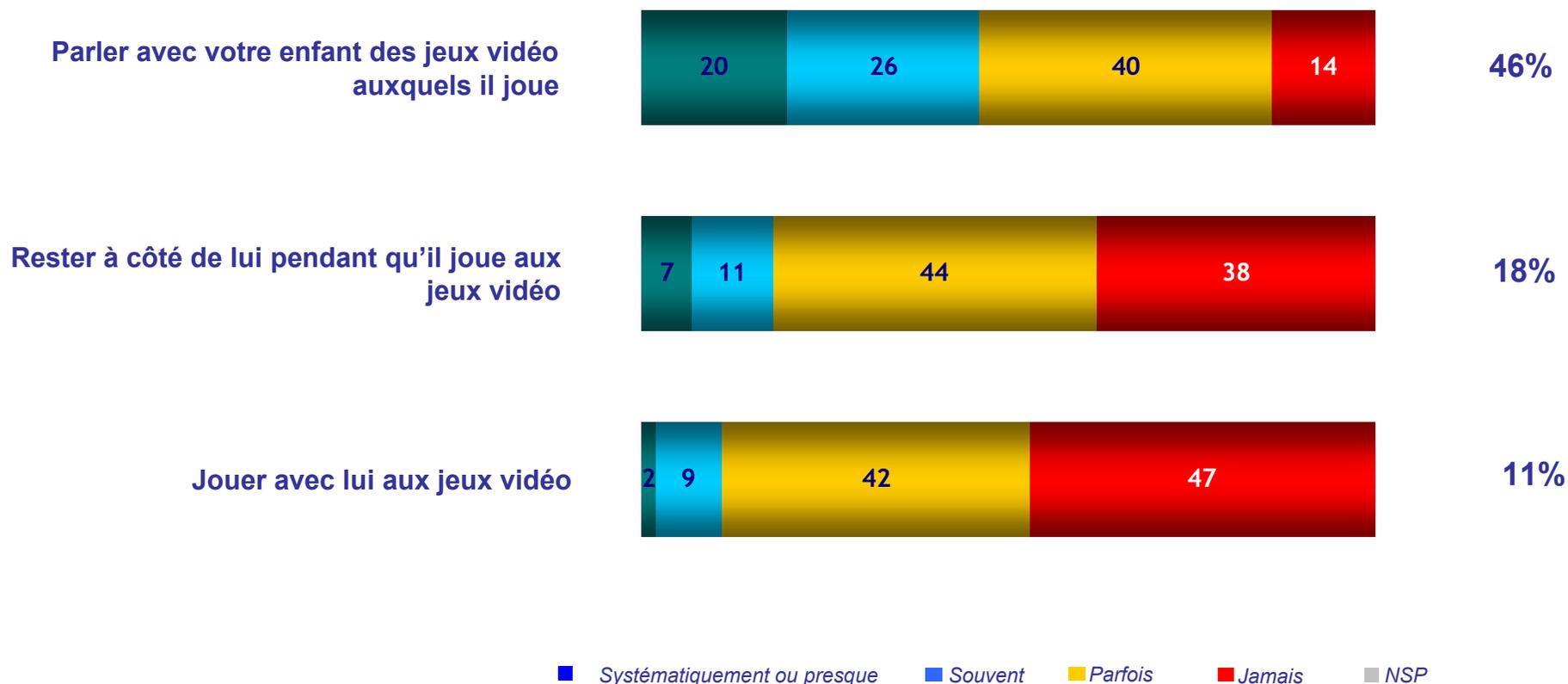


Les comportements des parents quand l'enfant joue à un jeu vidéo

Question : Lorsque votre enfant joue à des jeux vidéo, est-ce que vous faites les choses suivantes ?

Base : Aux parents dont les enfants jouent aux jeux vidéo, soit 96% de l'échantillon

S/T « OUI »





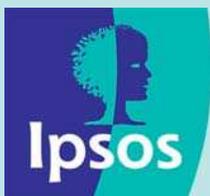
Les comportements des parents quand l'enfant joue à un jeu vidéo

Question : Lorsque votre enfant joue à des jeux vidéo, est-ce que vous faites les choses suivantes ?

Base : Aux parents dont les enfants jouent aux jeux vidéo, soit 96% de l'échantillon

	6-10 ans	11-14 ans	15-17 ans
Parler avec votre enfant des jeux vidéo auxquels il joue*	56%	40%	31%
Rester à côté de lui pendant qu'il joue aux jeux vidéo*	30%	9%	4%
Jouer avec lui aux jeux vidéo*	18%	6%	2%

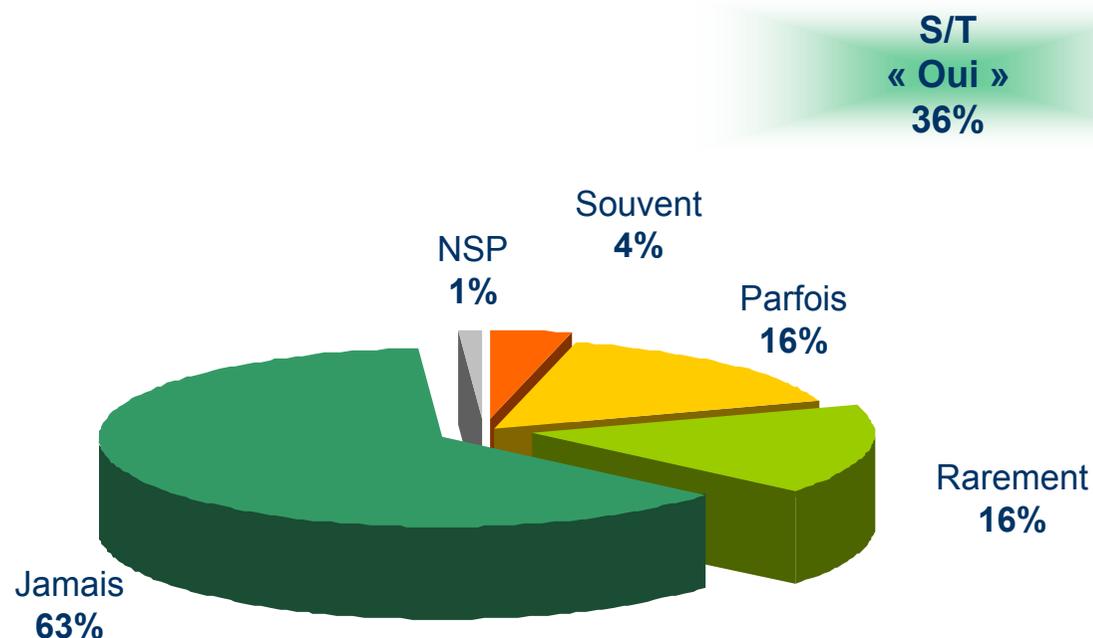
* S/T systématiquement ou souvent



La perception par les parents de l'exposition de leurs enfants à des jeux vidéo violents

Question : Est-ce qu'il arrive à votre enfant de jouer avec des jeux vidéo que vous estimez être violents ?

Base : Aux parents dont les enfants jouent aux jeux vidéo, soit 96% de l'échantillon

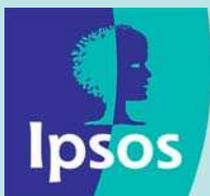


IMPACT DE L'AGE

Enfant de 6 à 10 ans : 22% des parents disent qu'il arrive à leurs enfants de jouer à des jeux violents

Enfant de 11 à 14 ans : 46% des parents disent qu'il arrive à leurs enfants de jouer à des jeux violents

Enfant de 15 à 17 ans : 55% des parents disent qu'il arrive à leurs enfants de jouer à des jeux violents

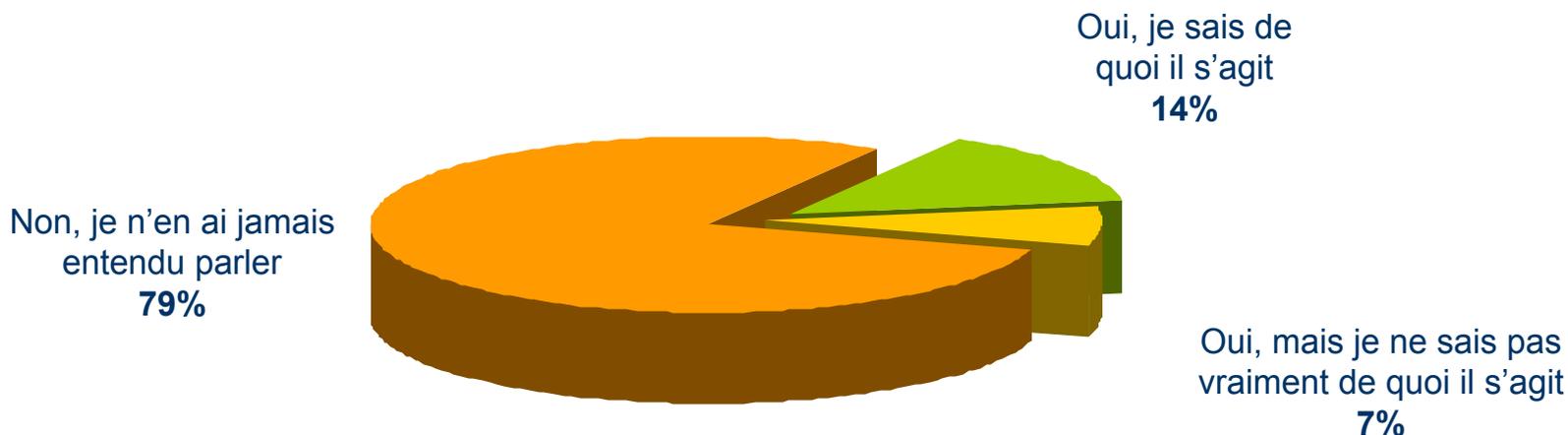


La connaissance du système PEGI / PEGI ON LINE

Question : Le système PEGI et PEGI ON LINE est un système destiné à garantir un étiquetage clair des contenus des jeux vidéo en fonction de l'âge de l'enfant et dont l'objectif est de permettre aux parents de prendre des décisions éclairées au moment de l'achat. En avez-vous déjà entendu parler ?

Base : Aux parents dont les enfants jouent aux jeux vidéo, soit 96% de l'échantillon

S/T
« Oui »
21%



Enfant de 6 à 10 ans : 18% des parents en ont entendu parler

Enfant de 11 à 14 ans : 26% des parents en ont entendu parler

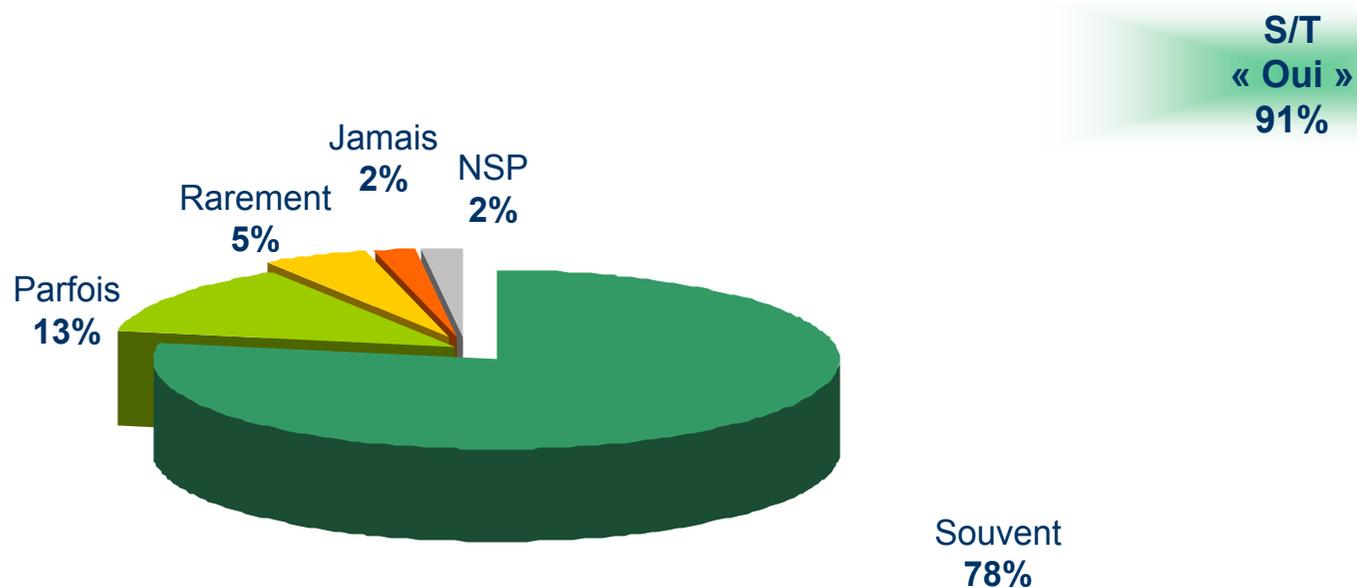
Enfant de 15 à 17 ans : 23% des parents en ont entendu parler



L'utilisation de l'étiquetage PEGI au moment d'acheter un jeu vidéo

Question : Lorsque vous achetez un jeu vidéo, regardez-vous l'étiquetage PEGI afin de vérifier qu'il convient bien à l'âge de votre enfant ?

Base : Aux parents qui achètent des jeux et qui ont entendu parler du système PEGI, soit 17% de l'échantillon



Document 3 :

« Questionnaire d'évaluation du comportement à l'école primaire »

Ce document contient 5 pages.

**QUESTIONNAIRE D'ÉVALUATION
DU COMPORTEMENT À L'ÉCOLE PRIMAIRE**

ENFANT-CIBLE

No. d'identification:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Date de naissance de l'enfant	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	jour	mois	année		
Sexe:	Garçon	<input type="checkbox"/>	Fille	<input type="checkbox"/>	
Code permanent:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Code école:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
			Groupe-classe:	<input type="text"/>	<input type="text"/>

RÉPONDANT

1. Sexe:	Homme	<input type="checkbox"/>	Femme	<input type="checkbox"/>
2. Date à laquelle vous répondez à ce questionnaire				
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	jour	mois	année	

COMMENT RÉPONDRE

- 1- Voici une liste de 39 énoncés se rapportant au comportement possible d'un enfant durant la classe. D'après votre connaissance du comportement de l'enfant au dernier trimestre, cochez s'il-vous-plaît la colonne appropriée.
- 2- Même si cela peut vous paraître difficile, il est important d'essayer de répondre à chaque question aussi objectivement que possible.
- 3- En évaluant chaque énoncé ne tenez pas compte de vos réponses aux autres questions; essayez de ne pas laisser influencer votre jugement par des impressions générales lorsque vous évaluez des aspects particuliers du comportement de l'enfant.
- 4- Si l'enfant manifeste régulièrement le comportement décrit par l'énoncé, cochez la colonne intitulée "comportement fréquent". Si l'enfant manifeste ce comportement à l'occasion, cochez la colonne "comportement occasionnel". Si l'enfant ne manifeste jamais un tel comportement, cochez la colonne "ne s'applique pas".
- 5- Si vous éprouvez des difficultés particulières à évaluer cet enfant pour quelque raison que ce soit, soyez bien à l'aise d'utiliser l'espace réservé aux commentaires à la fin du questionnaire.

ASSUREZ-VOUS BIEN DE COTER CHACUN DES ÉNONCÉS

	Ne s'applique pas 0	Comportement occasionnel 1	Comportement fréquent 2
1. Très agité, toujours en train de courir et sauter. Ne demeure jamais en place	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Essaie d'arrêter une querelle ou une dispute entre les enfants	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Remue continuellement, se tortille, ne sait comment se tenir sans bouger	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Détruit ses propres choses ou celles des autres	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Se bat avec les autres enfants	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Invite un enfant qui se tient à l'écart à se joindre à son groupe de jeu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. N'est pas très aimé des autres enfants	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Essaie d'aider un enfant blessé	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Inquiet. Plusieurs choses l'inquiètent	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. A tendance à jouer seul dans son coin. Plutôt solitaire	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Irritable. Il s'emporte facilement	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. A l'air triste, malheureux, près des larmes ou accablé	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. A des tics nerveux ou des maniérismes ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Se mord les ongles ou les doigts	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. Aide spontanément à ramasser des objets qu'un autre enfant a échappés	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. Désobéissant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. A une faible capacité de concentration. Ne peut maintenir longtemps son attention sur une même chose	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. Saisit l'occasion de valoriser le travail d'un enfant moins habile	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Ne s'applique pas 0	Comportement occasionnel 1	Comportement fréquent 2
19. Tendance à avoir peur ou à craindre les choses nouvelles ou les situations nouvelles	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20. Montre de la sympathie pour un enfant qui a commis une gaffe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
21. Tend à être un peu trop méticuleux, s'attache trop aux détails	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22. Dit des mensonges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23. Offre d'aider un enfant qui a de la difficulté dans une tâche en classe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24. A mouillé (uriner) ou sali (déféquer) sa culotte à l'école	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25. Aide un enfant qui se sent malade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
26. Bégaie lorsqu'il parle	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
27. A d'autres problèmes de langage	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
28. Accapare l'attention en criant ou en parlant sur un ton élevé	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
29. Malmène, intimide les autres enfants	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
30. Console un enfant qui pleure ou qui est bouleversé	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
31. Distrait	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
32. Ne partage pas les jouets	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
33. Pleure facilement	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
34. Blâme les autres	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
35. Abandonne facilement	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
36. Se propose pour aider à nettoyer un dégât fait par quelqu'un d'autre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
37. Sans égard pour les autres	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Ne s'applique pas 0	Comportement occasionnel 1	Comportement fréquent 2
38. Frappe, mord, donne des coups de pieds aux enfants	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
39. Est "dans la lune"	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Y a-t-il d'autres comportements importants à signaler chez cet enfant? _____

Depuis quand connaissez-vous cet enfant (mois) ? _____

Document 4 :

Questionnaire enfant : « Les loisirs des enfants »

Ce document contient 9 pages.

LES LOISIRS DES ENFANTS

Voici un questionnaire qui va me permettre d'en connaître un peu plus sur les activités et les loisirs que les enfants aiment. Ce questionnaire est confidentiel (ou anonyme), ce qui signifie que je ne saurai pas qui a répondu à ces questions.

Je te remercie par avance de bien vouloir participer.

.....

Quel âge as-tu? ans

Tu es: un garçon une fille

Tu as: frère(s) sœur(s)

Date à laquelle tu réponds à ce questionnaire: / /

COMMENT RÉPONDRE

Tu trouveras dans les pages suivantes des questions concernant les loisirs que tu pratiques en semaine et le week-end, comme la télévision, l'ordinateur ou la console ainsi que ton comportement vis-à-vis de tes camarades.

Lorsque tu vas répondre, il faut bien penser à:

- 1- cocher les réponses qui te semblent les plus proches de la réalité.
- 2- ne pas passer trop de temps à réfléchir à chaque question. Donne la première réponse qui te vient à l'esprit.
- 3- répondre à toutes les questions.

Quand tu n'es pas à l'école, que fais-tu ?

Quand tu n'es pas à l'école, tu as du temps libre où tu peux faire ce que tu as envie.
Tu peux regarder la télévision, jouer avec des jeux vidéo, des consoles de jeux, tes jouets ou faire des tas d'autres choses... Essaie de retrouver ce que tu fais et à quel moment de la journée.

1 – En général, à quelle heure te lèves-tu le matin quand tu vas à l'école ?

6h 6h30 7h 7h30 8h 8h30 9h

2- À quelle heure te couches-tu quand tu vas à l'école le lendemain matin?

20h 20h30 21h 21h30 22h 22h30 23h 23h30

3- À quelle heure te lèves-tu le matin quand tu ne vas pas à l'école (week-end, vacances) ?

6h 6h30 7h 7h30 8h 8h30 9h 9h30 10h 10h30 11h

4- À quelle heure te couches-tu quand tu ne vas pas à l'école (week-end, vacances) ?

20h 20h30 21h 21h30 22h 22h30 23h 23h30

5- Fais une croix en face de ce que tu fais (TV, jeux vidéos, autres jeux, autre chose) à différents moments de la journée (6h, 7h...).

Ne fais pas de croix dans les cases grises car tu es à l'école à ces moments là.

Les jours d'école (lundi, mardi, jeudi, vendredi)

	6h	7h	8h	9h	10h	11h	12h midi	13h	14h	15h	16h	17h	18h	19h	20h	21h	22h	23h	24h minuit	
TV																				
Jeux vidéo																				
Autres jeux																				
Autre chose (précise quoi)																				

Le mercredi, le samedi et le dimanche

	6h	7h	8h	9h	10h	11h	12h midi	13h	14h	15h	16h	17h	18h	19h	20h	21h	22h	23h	24h minuit	
TV																				
Jeux vidéo																				
Autres jeux																				
Autre chose (précise quoi)																				

6- Quelles sont tes activités quand tu n'es pas à l'école ?

Fais une croix en face de ce que tu fais selon la fréquence où tu le fais.

Entoure cette croix si tu fais cette activité avec d'autres personnes.

Si tu fais cette activité seul, n'entoure pas la croix.

	jamais	rarement	parfois	1 à 2 fois par semaine	3 à 6 fois par semaine	tous les jours
lire	<input type="checkbox"/>					
regarder la TV	<input type="checkbox"/>					
utiliser l'ordinateur (autre que jeu vidéo)	<input type="checkbox"/>					
jouer à des jeux vidéo	<input type="checkbox"/>					
faire de la cuisine	<input type="checkbox"/>					
faire du sport, du vélo...	<input type="checkbox"/>					
aller à la chasse, à la pêche	<input type="checkbox"/>					
jouer avec mes jouets	<input type="checkbox"/>					
jouer à des jeux de société	<input type="checkbox"/>					
aller voir la famille	<input type="checkbox"/>					
aller voir des camarades	<input type="checkbox"/>					
faire du dessin, de la peinture	<input type="checkbox"/>					
jouer de la musique	<input type="checkbox"/>					
écouter de la musique	<input type="checkbox"/>					
aller au cinéma...	<input type="checkbox"/>					
jardiner, bricoler	<input type="checkbox"/>					
faire de la couture, du tricot...	<input type="checkbox"/>					
faire d'autres choses précises quoi						
.....	<input type="checkbox"/>					
.....	<input type="checkbox"/>					

TELEVISION, LECTEUR DVD ou MAGNETOSCOPE, CONSOLES DE JEUX VIDEOS, ORDINATEURS

7- S'il y a ces objets chez toi, où sont-ils ?

	Salon	Cuisine	Ta chambre	Une autre chambre	Bureau	Une autre pièce
télévision	<input type="checkbox"/>					
lecteur DVD, magnétoscope	<input type="checkbox"/>					
consoles de jeux vidéo	<input type="checkbox"/>					
ordinateur sans internet	<input type="checkbox"/>					
ordinateur avec internet	<input type="checkbox"/>					

8- Fais une croix sous un objet qui t'appartient (qui est à toi et non à ta famille).

télévision	lecteur DVD magnétoscope	ordinateur sans internet	ordinateur avec internet	console de jeux	téléphone portable	mp3	mp4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9- Si tu as ces objets chez toi (qu'ils soient à toi ou à ta famille), combien de temps les utilises-tu dans une journée ?

	Télévision		Jeux vidéo		Ordinateur (sauf jeux)		Téléphone	
	En Semaine	Le Week-End	Semaine	W-E	Sem.	W-E	Sem.	W-E
Moins d'1h	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
De 1 à 2h	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
De 2 à 4h	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
De 4 à 6h	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
De 6 à 8h	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Plus de 8h	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

10- Si tu utilises un ordinateur, une console, un téléphone, un mp3 ou un mp4, que fais-tu avec ces objets ? (Si tu n'utilises aucun de ces objets, écris 0 à côté de la consigne).

	jamais	rarement	parfois	1 à 2 fois par semaine	3 à 6 fois par semaine	1 fois par jour	plusieurs fois par jour
Du travail scolaire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Des jeux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
De la recherche sur Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dialoguer (messagerie, tchat, facebook, webcam)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Écrire sur un blog	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Regarder des vidéos/films	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Télécharger et écouter de la musique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Faire des photos, des films	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autre chose (précise quoi)							
.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14- Si oui, que fais-tu quand ça t'arrive? (Si non, écris 0 à côté de la consigne).

J'arrête de jouer

Je continue de jouer

15- Comment te sens-tu généralement quand tu as fini de jouer? Tu peux cocher plusieurs cases.
(Coche cette case uniquement si tu joues aux jeux vidéo, sinon écris 0 à côté de la consigne).

Je me sens bien

Je me sens mal

Je suis calme

Je suis énervé(e)

Je suis fatigué(e)

Dans les questions qui suivent, on ne parle plus des objets dont tu te sers, mais de toi : comment tu vas, comment tu es ?

16 – Comment vas-tu (en général)?

	jamais	parfois	1 à 2 fois par semaine	3 à 6 fois par semaine	tous les jours
J'ai mal au dos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai mal à la tête.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je suis énervé(e).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je suis fatigué(e).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai mal au ventre.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je dors mal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai des rhumes, j'ai mal à la gorge.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

17- Comment es-tu avec tes camarades ?

	Je suis tout à fait comme ça.	Je suis souvent comme ça.	Je suis parfois comme ça.	Je ne suis pas trop comme ça.	Je ne suis pas comme ça.	Je ne suis pas du tout comme ça.
Tu dis clairement à tes camarades quand tu n'es pas d'accord avec eux.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Quand tu n'es pas d'accord avec un autre enfant, tu te mets facilement en colère.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Quand tu es en colère tu peux dire des gros mots ou insulter un camarade.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tu te bagarres avec d'autres enfants en moyenne plus que tes camarades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Quand tu es fâché tu peux casser des objets exprès.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tu es une personne calme.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tu menaces les autres enfants quand tu veux obtenir quelque chose d'eux.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tu veux toujours commander les autres enfants.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tu penses que tes amis se moquent de toi dans ton dos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18-Tu as comme tout le monde, des qualités, des défauts, mais en général, que penses-tu de toi ?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je n'aime pas ce que je suis.	Je n'aime pas trop ce que je suis.	J'aime moyennement ce que je suis.	J'aime bien ce que je suis.	J'aime beaucoup ce que je suis.

C'est fini ! Merci pour tes réponses.

Document 5 :

Questionnaire parents : « Votre enfant et les
loisirs »

Ce document contient 10 pages.

CONFIDENTIEL

VOTRE ENFANT ET LES LOISIRS

Les activités et loisirs des enfants sont très divers et varient considérablement d'un enfant à l'autre. Voici un questionnaire permettant de connaître les pratiques de votre enfant.

Ce questionnaire dûment rempli sera un outil précieux dans le cadre de ma recherche. C'est pourquoi, je tiens à vous remercier de bien vouloir participer.

.....

Age de votre enfant: ans

Sexe: Garçon Fille

.....

REONDANT

1- Lien avec l'enfant:

Mère biologique

Père biologique

- Mère adoptive
- Père adoptif
- Conjointe du père (femme, amie)
- Conjoint de la mère (mari, ami)
- Autres (précisez)

2- Date à laquelle vous répondez à ce questionnaire:
 jour mois année

COMMENT RÉPONDRE

Vous trouverez dans les pages suivantes des énoncés concernant les activités de votre enfant au long de la semaine et pendant le week-end ainsi que son usage de la télévision, de l'ordinateur ou encore de la console. Il vous sera enfin demandé votre avis et votre ressenti concernant les activités de votre enfant. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Vous n'avez qu'à cocher la réponse la plus proche du comportement habituel de votre enfant.

GARDEZ bien ceci présent à votre esprit pendant que vous répondez au questionnaire:

- 1- Ne donnez que des réponses qui décrivent bien le comportement de votre enfant. Il est préférable de répondre ce que vous pensez réellement.
- 2- Ne passez pas trop de temps à réfléchir à chaque question. Donnez la première réponse qui vous vient à l'esprit.
- 3- Répondez à toutes les questions, sans cette condition, ce questionnaire ne sera pas utilisable.

1- Faites une croix à chaque moment où votre enfant fait ce qui est écrit sur chaque ligne. (Il dort, il mange...)

Les matinées des jours d'école (lundi, mardi, jeudi, vendredi)

															
	de 6h à 6h30	entre 6h30 et 7h	de 7h à 7h30	entre 7h30 et 8h	de 8h à 8h30	de 8h30 à 9h	entre 9h et 9h30	de 9h 30 à 10 h	entre 10h et 10h30	de 10h30 à 11h	entre 11h et 11h30	de 11h30 à 12h	entre 12h et 12h 30	de 12h30 à 13h	
temps de sommeil															
temps de repas															
moments passés devant la télévision.															
moments passés à jouer à des jeux vidéos sur la console ou l'ordinateur.															
moments passés à jouer à d'autres jeux.															

Les après-midi et les soirs des jours d'école (lundi, mardi, jeudi, vendredi)

Faites une croix à chaque moment où votre enfant fait ce qui est écrit sur chaque ligne.	de 13h à 13h30	entre 13h30 et 14h	de 14h à 14h30	entre 14h30 et 15h	de 15h à 15h30	de 15h30 à 16h	entre 16h et 16h30	de 16h 30 à 17h	entre 17h et 17h30	de 17h30 à 18h	entre 18h et 18h30	de 18h30 à 19h	entre 19h et 19h 30	de 19h30 à 20h	entre 20h et 20h30	de 20h30 à 21h	entre 21h et 21h30	de 21h30 à 22h	entre 22h et 22h 30	de 22h30 à 23h	entre 23h et 23h 30	de 23h30 à 24h
temps de sommeil																						
temps de classe																						
temps de télévision																						
temps de jeux vidéo																						
temps autres jeux																						

TELEVISION, LECTEUR DVD ou MAGNETOSCOPE, CONSOLES DE JEUX VIDEOS, ORDINATEURS

2- Faites une croix sous un objet utilisé par votre enfant

	télévision	lecteur DVD magnétoscope	ordinateur	ordinateur avec internet	console de jeux	téléphone portable	mp3	mp4
objet familial utilisé par l'enfant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
objet personnel de l'enfant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3- Pouvez-vous évaluer le temps d'utilisation de ces objets par votre enfant dans une journée ?

	La télévision		Les jeux vidéo		L'ordinateur (sauf jeux)		Le téléphone	
	En Semaine	Le Week-End						
Moins d'1h	<input type="checkbox"/>							
De 1 à 2h ++	<input type="checkbox"/>							
De 2 à 4h ++++	<input type="checkbox"/>							
De 4 à 6h ++++++	<input type="checkbox"/>							
De 6 à 8h +++++++	<input type="checkbox"/>							
Plus de 8h +++++++	<input type="checkbox"/>							

4- Si votre enfant utilise un ordinateur, une console, un téléphone, un mp3 ou un mp4, que fait-il avec ces objets ?

	jamais	rarement	parfois	1 à 2 fois par semaine	3 à 6 fois par semaine	1 fois par jour	plusieurs fois par jour
Du travail scolaire	<input type="checkbox"/>						
Des jeux	<input type="checkbox"/>						
De la recherche sur Internet	<input type="checkbox"/>						
Dialoguer (messagerie, tchat, facebook, webcam)	<input type="checkbox"/>						
Écrire sur un blog	<input type="checkbox"/>						
Regarder des vidéos/films	<input type="checkbox"/>						
Télécharger et écouter de la musique	<input type="checkbox"/>						
Faire des photos, des films	<input type="checkbox"/>						
Autre chose (précisez quoi).....	<input type="checkbox"/>						

JEUX VIDEOS

5- Si votre enfant joue à des **jeux vidéo** sur l'ordinateur ou la console, à quels jeux joue-t-il ?
 (Vous trouverez la définition des jeux à côté desquels il y a un astérisque en dessous du tableau).

	jamais	rarement	parfois	1 à 2 fois par semaine	3 à 6 fois par semaine	1 fois par jour	plusieurs fois par jour
Jeux pour apprendre et mieux réussir à l'école	<input type="checkbox"/>						
Jeux de plateforme, arcade*	<input type="checkbox"/>						
Jeux de simulation (sports, courses, avion)	<input type="checkbox"/>						
Jeux de tir, guerre, combats	<input type="checkbox"/>						
Jeux de stratégie*	<input type="checkbox"/>						
Jeux de gestion*	<input type="checkbox"/>						
Jeux de mémoire	<input type="checkbox"/>						
Jeux de rôles*	<input type="checkbox"/>						

***Jeu de plateforme, d'arcade**: le jeu est centré sur l'habileté du joueur à contrôler le déplacement de son avatar (ex: *Super Mario Bros.* , *Rayman*, *Donkey Kong...*).

***Jeu de stratégie**: l'accent n'est pas mis sur l'adresse du joueur mais sur la planification de l'action (sur la tactique, la stratégie).

***Jeu de gestion**: jeu dans lequel le joueur dirige le plus souvent une entreprise, un club sportif, parfois une ville ou un pays.

***Jeu de rôle**: le joueur y incarne un ou plusieurs personnages qu'il fait évoluer au fil d'une quête (ex: *Final Fantasy*).

6- Savez-vous toujours, souvent, parfois, rarement ou jamais à quels types de jeux joue votre enfant (jeux de plateforme, jeux de combat, jeux de réflexion...)?

jamais	rarement	parfois	souvent	toujours
<input type="checkbox"/>				

7- Qui achète les jeux-vidéo avec lesquels votre enfant joue ?

	jamais	rarement	parfois	souvent	toujours
L'enfant lui-même choisit le jeu					
Et le ou les parents achètent	<input type="checkbox"/>				
Et d'autres personnes achètent	<input type="checkbox"/>				
L'enfant ne choisit pas le jeu					
Et le ou les parents achètent	<input type="checkbox"/>				
Et d'autres personnes achètent	<input type="checkbox"/>				
L'enfant utilise les jeux d'autres membres de la famille	<input type="checkbox"/>				

8- Lorsque votre enfant joue à des jeux vidéo, est-ce que vous faites les choses suivantes ?

	jamais	rarement	parfois	souvent	toujours
Parler avec votre enfant des jeux vidéo auxquels il joue.	<input type="checkbox"/>				
Rester à côté de lui pendant qu'il joue aux jeux vidéo.	<input type="checkbox"/>				
Limiter son temps de jeux vidéo.	<input type="checkbox"/>				
Jouer avec lui aux jeux vidéo.	<input type="checkbox"/>				
Autres (précisez).....	<input type="checkbox"/>				

9- Est-ce qu'il arrive à votre enfant de jouer avec des **jeux vidéo** que vous estimez être violents ?

jamais	rarement	parfois	souvent	toujours
<input type="checkbox"/>				

Si vous connaissez les titres de ces jeux auxquels votre enfant joue, quels sont-ils?

.....

10- Le système **PEGI** et **PEGI ON LINE** est un système destiné à garantir un étiquetage clair des contenus des jeux vidéo en fonction de l'âge de l'enfant et dont l'objectif est de permettre aux parents de prendre des décisions éclairées au moment de l'achat. En avez-vous déjà entendu parler ?

Oui, je sais de quoi il s'agit	Non, je n'en ai jamais entendu parler	Oui, mais je ne sais pas vraiment de quoi il s'agit
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11- Lorsque vous achetez un jeu vidéo, regardez-vous l'étiquetage PEGI afin de vérifier qu'il convient bien à l'âge de votre enfant ?

jamais	rarement	parfois	souvent	toujours
<input type="checkbox"/>				

12- Remarquez-vous des comportements particuliers lorsque votre enfant joue à un jeu vidéo ?

	jamais	rarement	parfois	souvent	toujours
Est-il énervé?	<input type="checkbox"/>				
Est-il frustré?	<input type="checkbox"/>				
Est-il concentré?	<input type="checkbox"/>				
Est-il plus détendu qu'à son habitude?	<input type="checkbox"/>				
Autre (précisez)	<input type="checkbox"/>				

13- Comment votre enfant agit-il quand il a fini de jouer?

	jamais	rarement	parfois	souvent	toujours
Il est calme	<input type="checkbox"/>				
Il est énervé	<input type="checkbox"/>				
Rien ne diffère dans son comportement	<input type="checkbox"/>				
Autre (précisez)	<input type="checkbox"/>				

14- D'après vous en quoi les médias influencent votre enfant ? Indiquez si ces influences sont positives ou négatives ?

	tout à fait d'accord		d'accord		pas d'accord	pas du tout d'accord
	<i>influence positive</i>	<i>influence négative</i>	<i>influence positive</i>	<i>influence négative</i>		
sa manière d'être	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
niveau de langage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
politesse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
agressivité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

empathie	<input type="checkbox"/>					
relations avec sa famille	<input type="checkbox"/>					
ses savoirs	<input type="checkbox"/>					
vocabulaire	<input type="checkbox"/>					
niveau de langage	<input type="checkbox"/>					
connaissances	<input type="checkbox"/>					
ses activités	<input type="checkbox"/>					
jeux	<input type="checkbox"/>					
envies d'achat	<input type="checkbox"/>					
loisirs	<input type="checkbox"/>					
Autre (précisez)	<input type="checkbox"/>					
.....	<input type="checkbox"/>					
.....	<input type="checkbox"/>					
.....	<input type="checkbox"/>					
.....	<input type="checkbox"/>					

Je vous remercie de votre participation.

Document 6 :

Questionnaire parents : « Votre enfant à la maison »

Ce document contient 3 pages.

COMMENT RÉPONDRE

Vous trouverez dans les pages suivantes des énoncés sur la façon dont les enfants peuvent se comporter. Certains énoncés peuvent bien décrire le comportement de votre enfant et d'autres pas. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses parce que tous les enfants agissent différemment. Vous n'avez qu'à cocher la réponse la plus proche du comportement habituel de votre enfant.

Dans cette section du questionnaire nous aimerions que vous indiquiez pour chacun des énoncés si votre enfant ne présente pas du tout ce comportement ou s'il le présente à l'occasion ou encore s'il le présente souvent.

Prenons par exemple l'énoncé suivant: «Votre enfant a tendance à consoler un enfant qui pleure ou qui est bouleversé ».

– si votre enfant présente généralement ou plutôt souvent ce comportement, vous cochez la case correspondante dans la colonne "comportement fréquent";

– si votre enfant se comporte de cette façon mais à un degré moindre ou moins souvent, cochez la case correspondante dans la colonne "comportement occasionnel";

– si, à votre connaissance, votre enfant ne présente généralement pas ce comportement, cochez la case correspondante dans la colonne "ne s'applique pas".

GARDEZ bien ceci présent à votre esprit pendant que vous répondez au questionnaire:

1- Ne donnez que des réponses qui décrivent bien le comportement de votre enfant. Il est préférable de répondre ce que vous pensez réellement.

2- Ne passez pas trop de temps à réfléchir à chaque question. Donnez la première réponse qui vous vient à l'esprit. Bien sûr, les énoncés sont trop courts pour donner toute l'information que vous aimeriez avoir, mais répondez de votre mieux selon les circonstances.

3- Répondez à toutes les questions, sans cette condition, ce questionnaire ne sera pas utilisable.

	Ne s'applique pas	Comportement occasionnel	Comportement fréquent
1- Votre enfant invite un enfant qui se tient à l'écart à se joindre à son groupe de jeu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2- Votre enfant semble distrait.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3- Votre enfant éprouve quelques difficultés à rester concentré et à maintenir son attention sur une même chose.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4- Votre enfant a tendance à remuer, se tortiller et éprouve des difficultés à savoir comment se tenir sans bouger.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5- Votre enfant aime courir et sauter.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6- Votre enfant, plutôt solitaire, a tendance à jouer seul dans son coin.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7- Votre enfant a tendance à être querelleur.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8- Il arrive que votre enfant soit irritable et s'emporte facilement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9- Votre enfant présente des tics nerveux.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10- Il arrive que votre enfant se morde les ongles ou bien les doigts.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11- Il arrive que votre enfant fasse des crises de colère.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Je vous remercie de votre participation.

Document 7 :

Questionnaire enseignant : « Questionnaire d'évaluation du comportement à l'école primaire »

Ce document contient 4 pages.

CONFIDENTIEL

**QUESTIONNAIRE D'ÉVALUATION
DU COMPORTEMENT A L'ECOLE PRIMAIRE**

.....

Age de l'enfant: ans

Sexe: Garçon Fille

.....

REPONDANT

1- Sexe : Homme Femme

2- Niveau de classe: CM1 CM2

3- Ancienneté dans le métier: ans

4- Date à laquelle vous répondez à ce questionnaire:

 jour mois année

COMMENT REpondre

- 1– Voici 15 énoncés se rapportant au comportement possible d'un enfant durant la classe. D'après votre connaissance du comportement de l'enfant au long de l'année, cochez s'il-vous-plaît la colonne appropriée.
- 2– Même si cela peut vous paraître difficile, il est important d'essayer de répondre à chaque question aussi objectivement que possible.
- 3– En évaluant chaque énoncé ne tenez pas compte de vos réponses aux autres questions essayez de ne pas laisser influencer votre jugement par des impressions générales lorsque vous évaluez des aspects particuliers du comportement de l'enfant.
- 4– Si l'enfant manifeste régulièrement le comportement décrit par l'énoncé, cochez la colonne intitulée "comportement fréquent". Si l'enfant manifeste ce comportement à l'occasion, cochez la colonne "comportement occasionnel". Si l'enfant ne manifeste jamais un tel comportement, cochez la colonne "ne s'applique pas".
- 5– Répondez à toutes les questions, sans cette condition, ce questionnaire ne sera pas utilisable.
- 6– Si vous éprouvez des difficultés particulières à évaluer cet enfant pour quelque raison que ce soit, n'hésitez pas à utiliser l'espace réservé aux commentaires à la fin du questionnaire.

	Ne s'applique pas	Comportement occasionnel	Comportement fréquent
1- L'élève invite un enfant qui se tient à l'écart à se joindre à son groupe de jeu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2- L'élève est distrait.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3- L'élève éprouve des difficultés à rester concentré et à maintenir son attention sur une même chose.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4- L'élève a tendance à remuer, se tortiller et éprouve des difficultés à savoir comment se tenir sans bouger.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5- Très agité, l'élève est toujours en train de courir et sauter. Ne demeure jamais en place.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6- L'élève est solitaire, a tendance à jouer seul dans son coin.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7- L'élève frappe, mord, donne des coups de pieds à ses camarades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8- L'élève est irritable et s'emporte facilement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9- L'élève présente des tics nerveux.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10- Il arrive que l'élève se morde les ongles ou bien les doigts.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11- Il arrive que l'élève fasse des crises de colère.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Y-a-t-il d'autres comportements importants à signaler chez cet enfant?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Depuis quand connaissez-vous cet enfant? (mois)

.....
.....
.....
.....

Je vous remercie de votre participation.

ANNEXE II : Résultats

Heures de lever les jours d'école

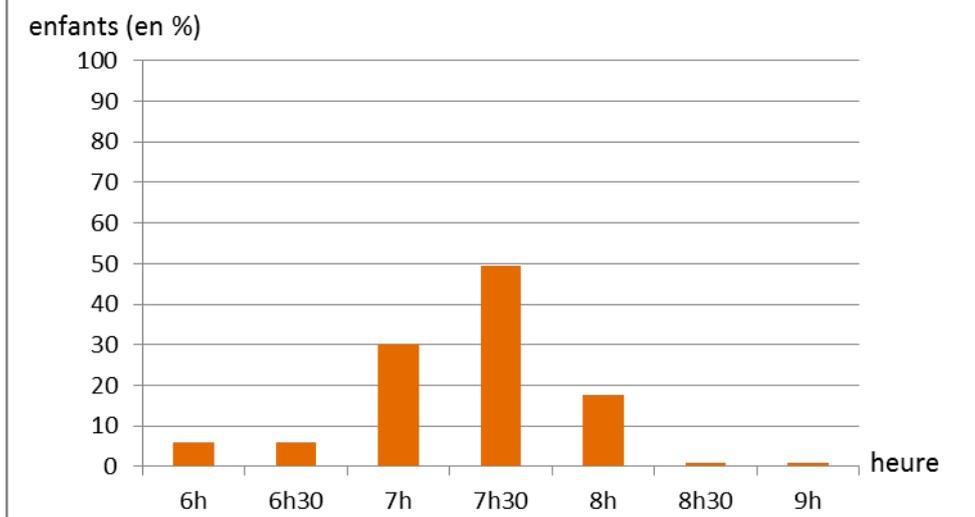


Tableau 1 : Heures de lever les jours d'école

Heures de coucher la veille des jours d'école

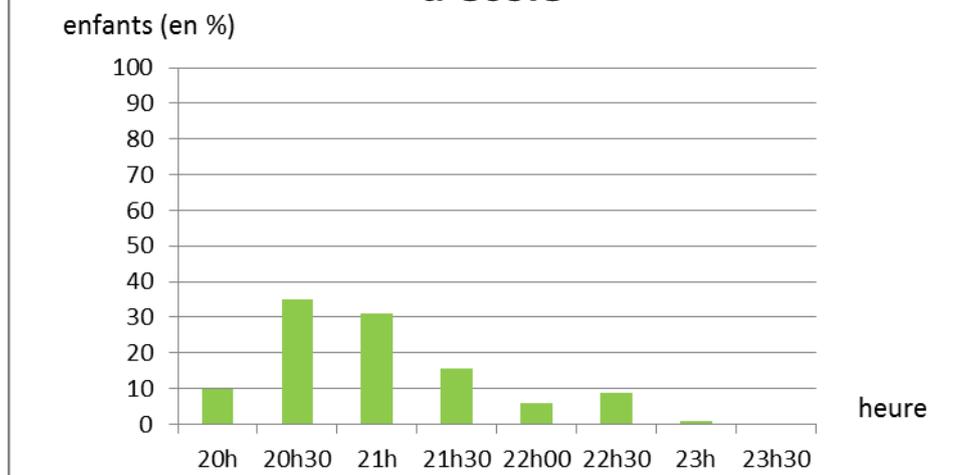


Tableau 2 : Heures de coucher la veille des jours d'école

Heures de lever les jours sans école

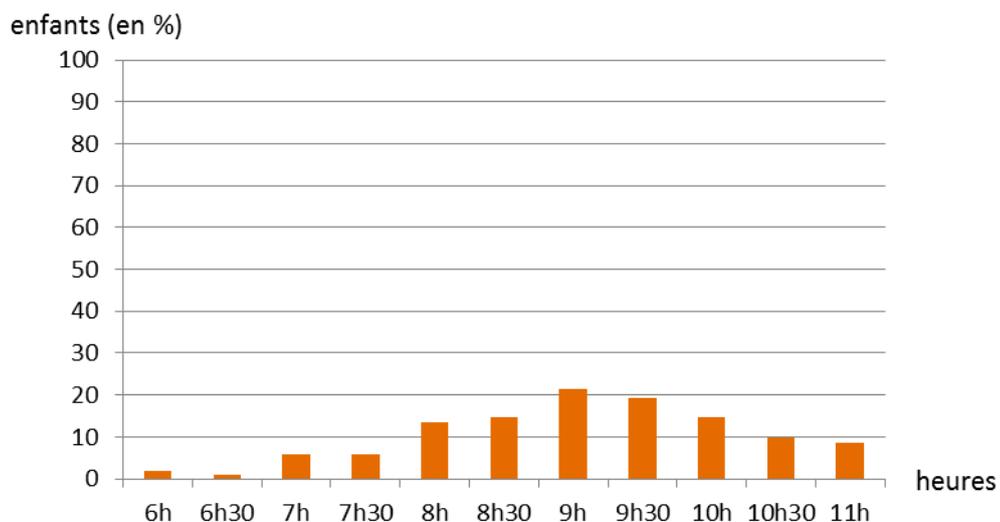


Tableau 3 : Heures de lever les jours sans école

Heures de coucher la veille des jours sans école

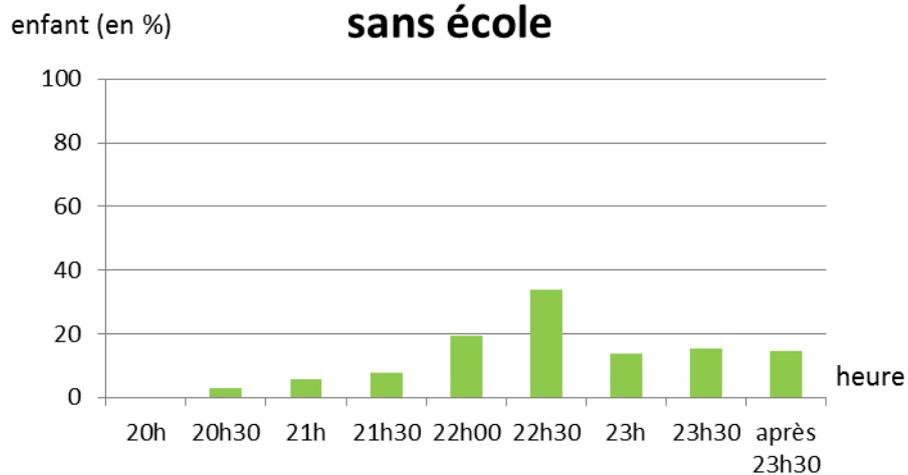


Tableau 4 : Heures de coucher la veille des jours sans école

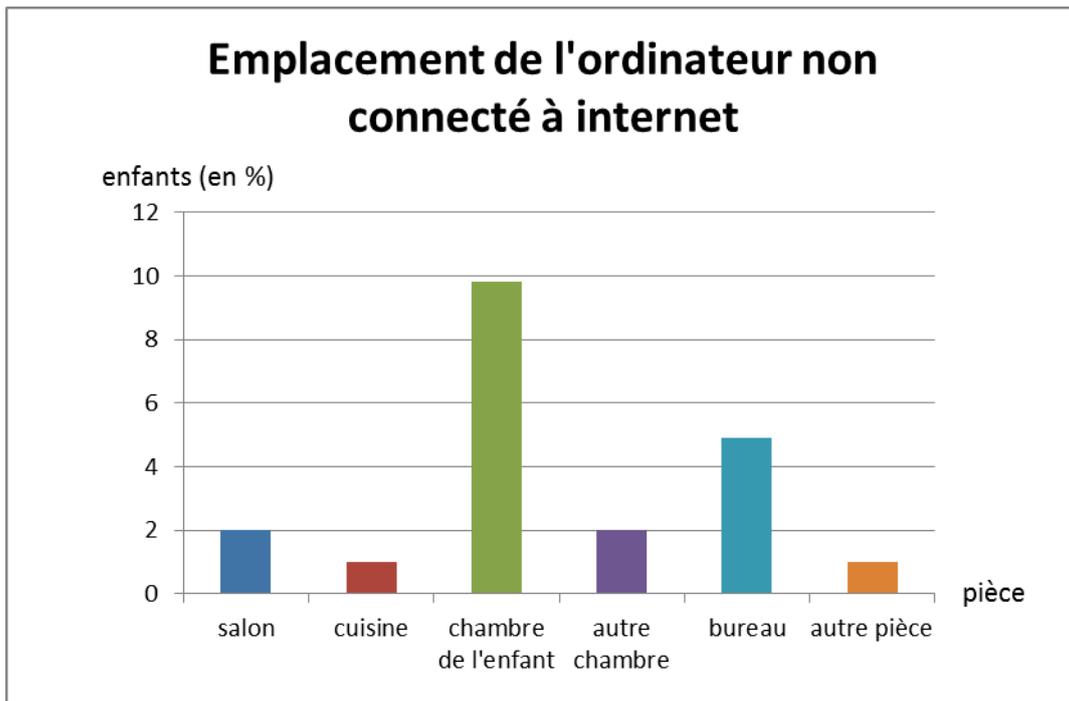


Tableau 8 : Emplacement de l'ordinateur non connecté à internet

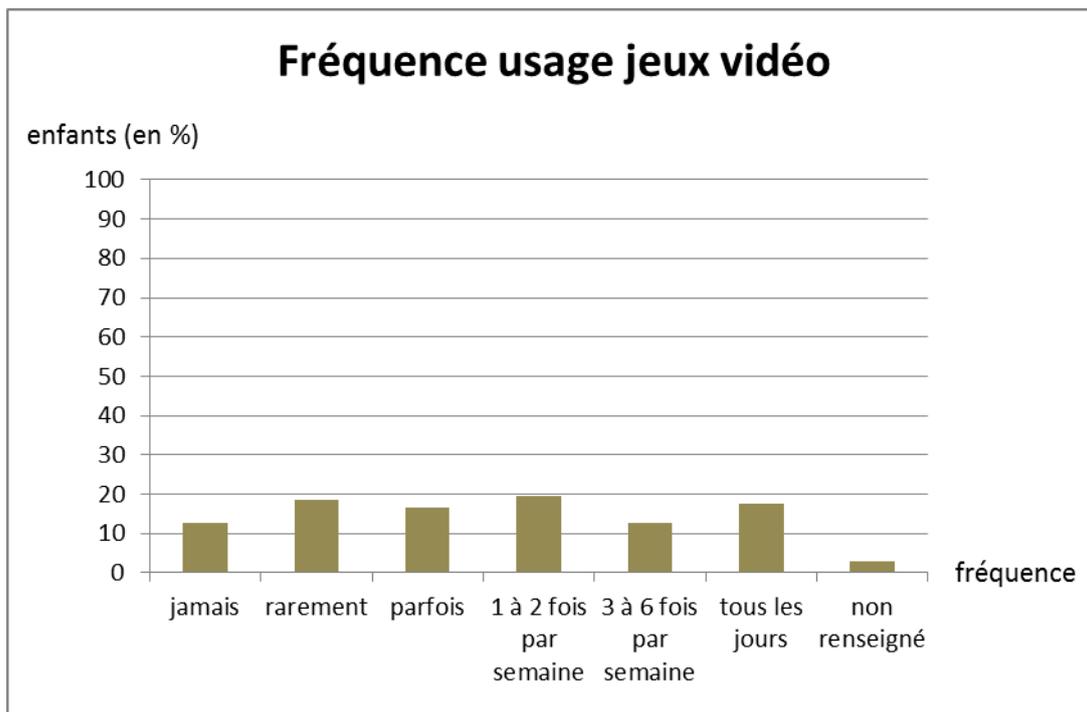


Tableau 13 : Fréquence d'usage des jeux vidéo par les enfants

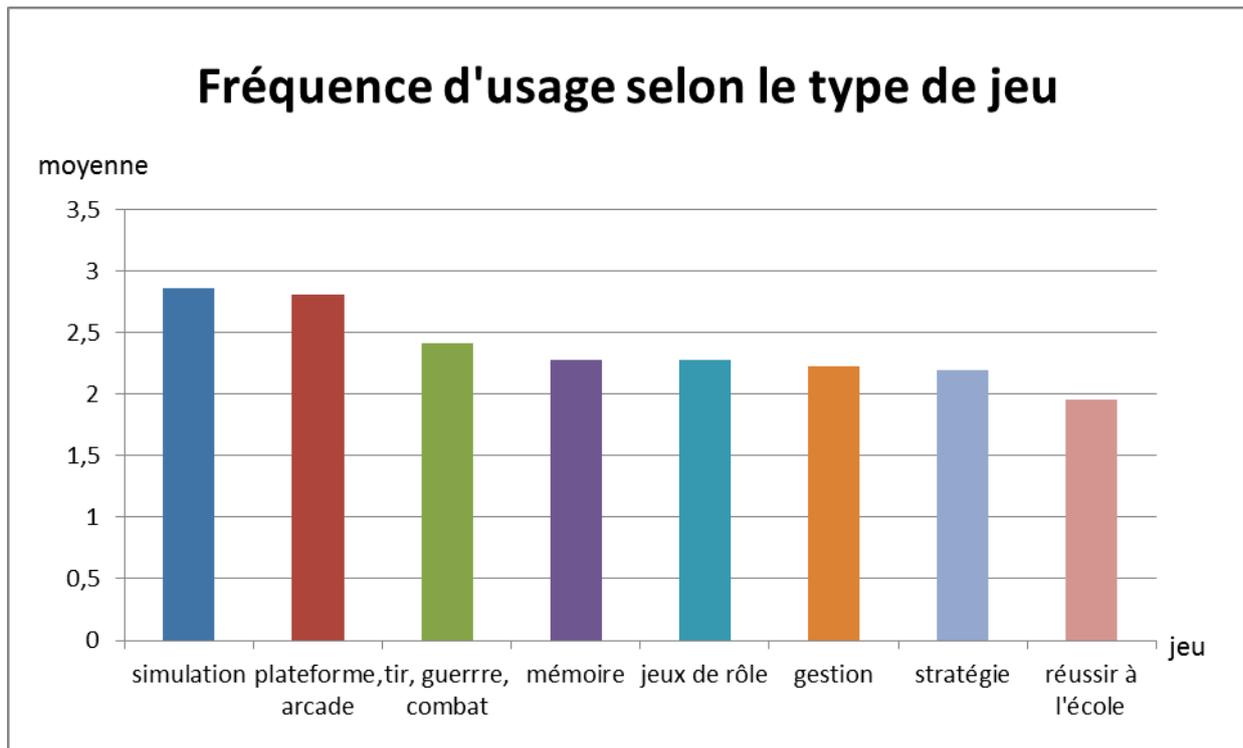


Tableau 17 : Fréquence d'usage selon le type de jeu

Moyenne

1 : jamais

2 : rarement

3 : parfois

4 : une à deux fois par semaine

5 : trois à six fois par semaine

6 : une fois par jour

7 : plusieurs fois par jour

	Jeux pour mieux réussir à l'école	Arcade, plateforme	Simulation	Tir, guerre, combat	Stratégie	Gestion	Mémoire	Jeux de rôle
Accord souvent	2	2	6	3	2	2	2	1
Accord toujours	0	1	1	2	1	1	1	1
Désaccord sur fréquence	6	11	12	7	8	7	9	8

Tableau 19 : Connaissance des jeux vidéo par les parents

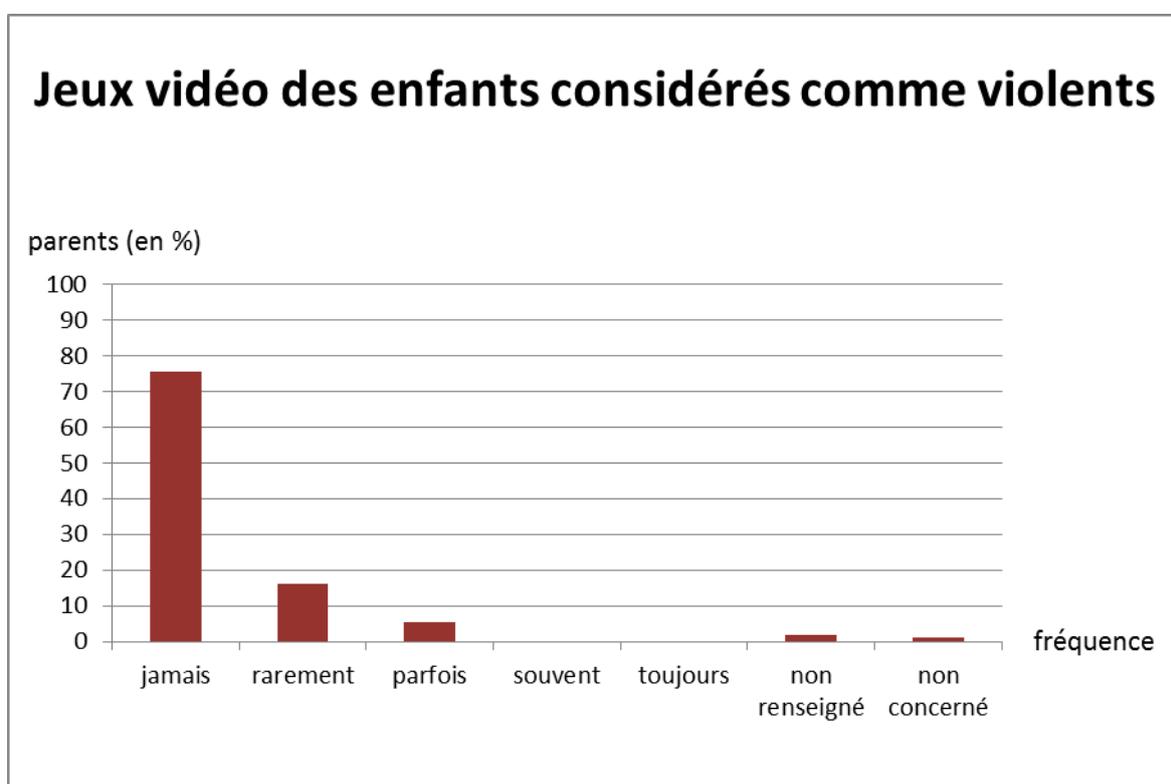


Tableau 20 : Jeux vidéo des enfants considérés comme violents

Achats de jeux vidéo pour les enfants

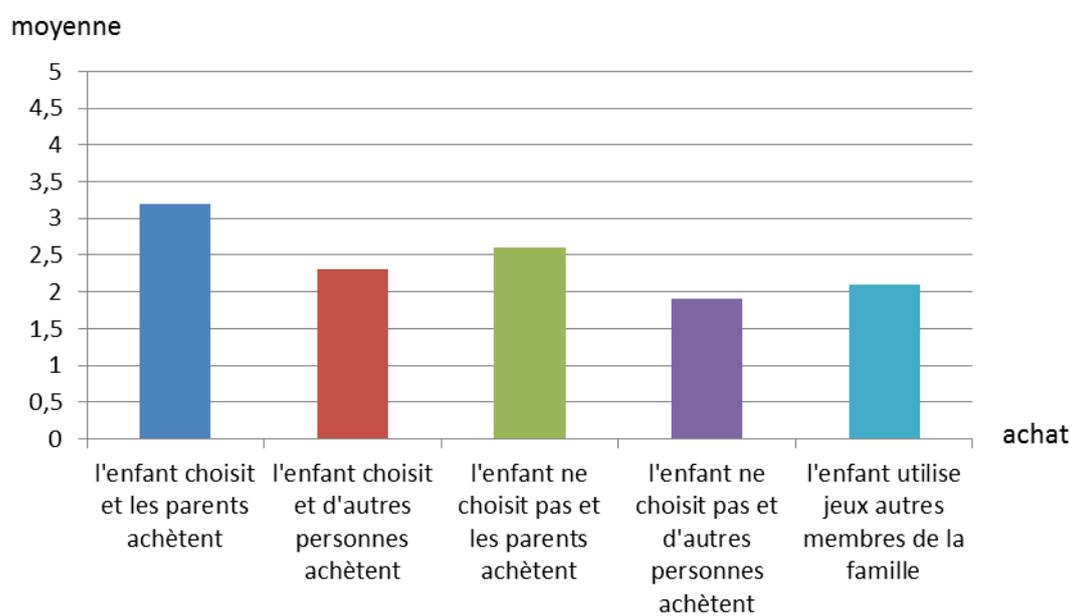


Tableau 21 : Achats de jeux vidéo pour les enfants

Moyenne

- 1 : jamais
- 2 : rarement
- 3 : parfois
- 4 : souvent
- 5 : toujours

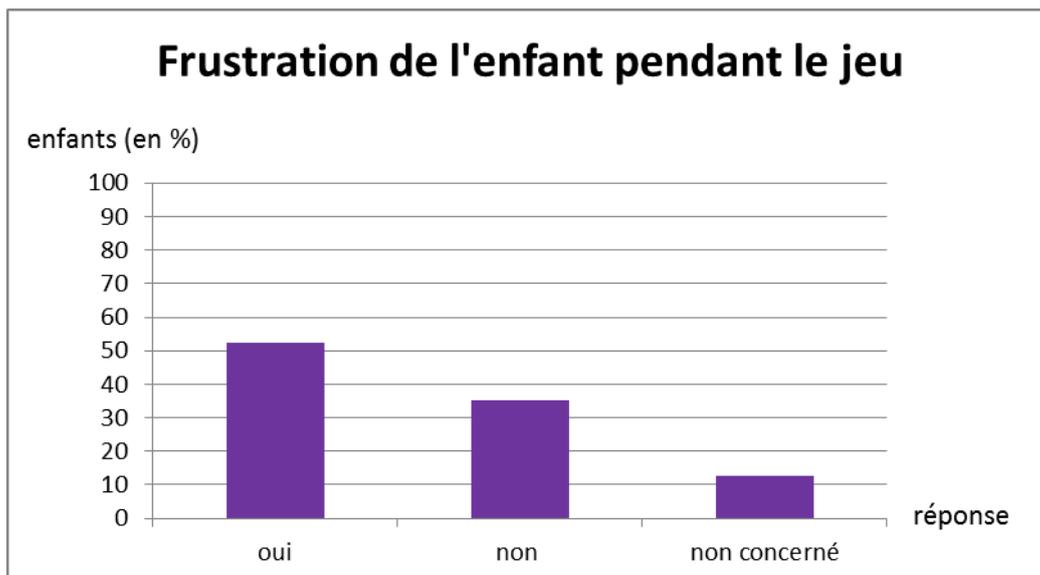


Tableau 25 : Frustration de l'enfant pendant le jeu

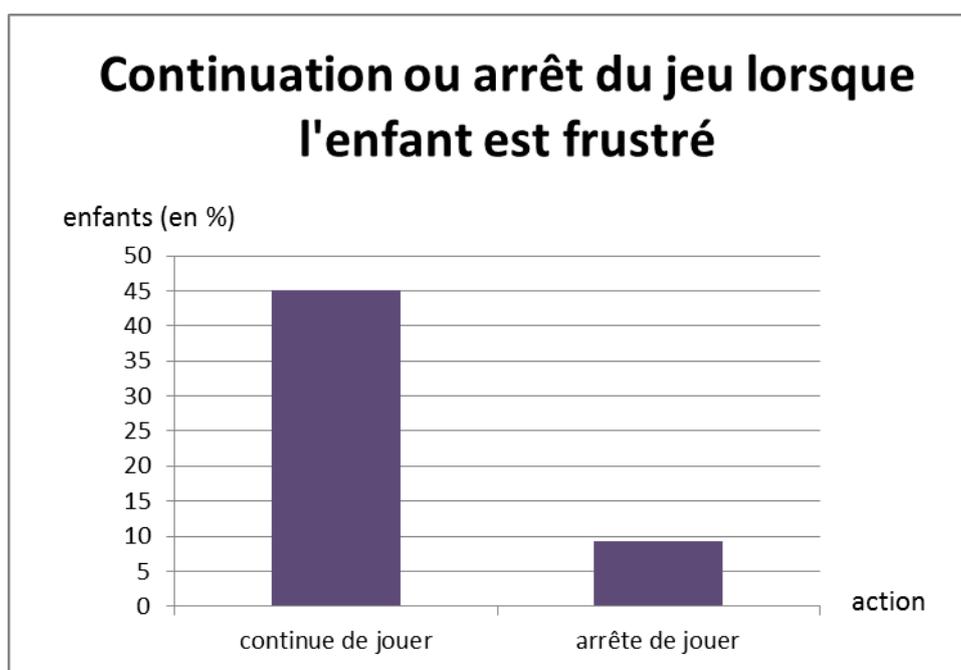


Tableau 26 : Continuation ou arrêt du jeu lorsque l'enfant est frustré

		Somme des carrés	ddl	Moyenne des carrés	F	Signification
Q7: consoles de jeux vidéo dans sa chambre	Inter-groupes	,399	2	,199	,791	,456
	Intra-groupes	24,944	99	,252		
	Total	25,343	101			
Q7: ordinateur avec internet dans sa chambre	Inter-groupes	,532	2	,266	1,931	,150
	Intra-groupes	13,635	99	,138		
	Total	14,167	101			
Q8: console de jeu appartenant à l'enfant	Inter-groupes	,465	2	,233	1,337	,267
	Intra-groupes	17,399	100	,174		
	Total	17,864	102			
Q8: ordinateur avec internet appartenant à l'enfant	Inter-groupes	,885	2	,443	2,527	,085
	Intra-groupes	17,522	100	,175		
	Total	18,408	102			
Q8: ordinateur appartenant à l'enfant	Inter-groupes	,268	2	,134	1,209	,303
	Intra-groupes	11,091	100	,111		
	Total	11,359	102			
Q9: Jeux vidéo: 1: - d'1h; 2: de 1 à 2h; 3: de 2 à 4h; 4: de 4 à 6h; 5: de 6 à 8h; 6: + de 8h	Inter-groupes	3,966	2	1,983	,667	,516
	Intra-groupes	273,339	92	2,971		
	Total	277,305	94			
Q10: jeux:	Inter-groupes	3,214	2	1,607	,396	,674
	Intra-groupes	389,331	96	4,056		
	Total	392,545	98			
Q11: jeux réussir à l'école	Inter-groupes	12,426	2	6,213	3,825	,025
	Intra-groupes	154,319	95	1,624		
	Total	166,745	97			

Q11: jeux plateforme, arcade:	Inter- groupes	1,278	2	,639	,195	,823
	Intra- groupes	307,382	94	3,270		
	Total	308,660	96			
Q11: jeux simulation:	Inter- groupes	8,402	2	4,201	1,625	,202
	Intra- groupes	245,598	95	2,585		
	Total	254,000	97			
Q11: jeux tir, guerre, combat:	Inter- groupes	38,092	2	19,046	4,867	,010
	Intra- groupes	371,755	95	3,913		
	Total	409,847	97			
Q11: jeux stratégie:	Inter- groupes	10,039	2	5,019	1,956	,148
	Intra- groupes	228,439	89	2,567		
	Total	238,478	91			
Q11: jeux gestion	Inter- groupes	9,424	2	4,712	1,492	,230
	Intra- groupes	287,427	91	3,159		
	Total	296,851	93			
Q11: jeux de mémoire	Inter- groupes	6,238	2	3,119	1,089	,341
	Intra- groupes	260,570	91	2,863		
	Total	266,809	93			
Q11: jeux de rôle:	Inter- groupes	,842	2	,421	,125	,883
	Intra- groupes	316,642	94	3,369		
	Total	317,485	96			
Q12: joue seul	Inter- groupes	,737	2	,369	1,474	,234
	Intra- groupes	24,753	99	,250		
	Total	25,490	101			
Q12: joue moitié seul, moitié réseau	Inter- groupes	,483	2	,242	2,063	,132
	Intra- groupes	11,595	99	,117		
	Total	12,078	101			
Q12: joue avec une ou plusieurs	Inter- groupes	1,061	2	,530	2,868	,062
	Intra- groupes	18,312	99	,185		

personnes	Total	19,373	101			
Q12: joue en réseau	Inter-groupes	,062	2	,031	,256	,774
	Intra-groupes	12,016	99	,121		
	Total	12,078	101			

Tableau 30 : Résultats de l'Analyse de variance de l'usage des jeux vidéo selon le niveau d'agressivité (groupes : FA, AM, AE)

Aurélie DELAUNAY

Jeux vidéo et agressivité : quelles relations chez les enfants de cycle 3 ?

Résumé :

Les jeux vidéo, qui constituent un marché en pleine expansion dans la société actuelle suscitent un vif intérêt, tant chez les jeunes que chez les adultes. Il s'agit en effet de l'un des loisirs préférés des français. Les jeux vidéo sont toutefois diabolisés et se voient régulièrement accuser de rendre les individus violents notamment par les médias et de nombreuses études plus ou moins scientifiques. Ces dernières concernant principalement les adolescents au détriment des plus jeunes, nous avons fait le choix de nous intéresser à une population d'enfants d'école élémentaire âgés de 9 à 11 ans. Nous montrerons ainsi, à partir des résultats obtenus grâce à la passation de questionnaires, s'il existe effectivement une relation entre usage des jeux vidéo et niveau d'agressivité chez les enfants.

Mots-clés : violence, jeux vidéo, PEGI

Video games and aggression : what relationships among children from 4th and 5th grade?

Summary :

Video games, which constitute a growing market in today's society is a strong interest, both youth and adults. This is indeed one of the favorite pastimes of French. Video games are, however, routinely demonized and accused of making individuals violent by the media and many studies more or less scientific. The latter mainly concerning adolescents at the expense of younger, we have chosen to take an interest in a population of elementary school children aged 9 to 11 years. We demonstrate, using the results obtained through the passation of questionnaires, whether there is indeed a relationship between use of video games and level aggression among children.

Keywords : violence, video games, PEGI