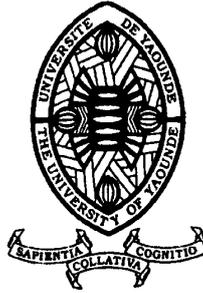


REPUBLIQUE DU CAMEROUN

Paix – Travail – Patrie

UNIVERSITE DE YAOUNDE I
ECOLE NORMALE SUPERIEURE
DEPARTEMENT DE DÉPARTEMENT DES
SCIENCES DE L'EDUCATION



REPUBLIC OF CAMEROUN

Peace – Work – Fatherland

UNIVERSITY OF YAOUNDE I
HIGHER TEACHER TRAINING COLLEGE
DEPARTMENT OF DEPARTEMENT OF
SCIENCES OF EDUCATION

CONSTRUCTION IDENTITAIRE A TRAVERS LES JEUX VIDEO DE L'ADOLESCENT ET LE NIVEAU D'ADAPTATION SCOLAIRE

Mémoire rédigé et soutenu publiquement en vue de l'obtention du Diplôme de
Conseiller d'Orientation (DIPCO)

Par :

NJOUONWET Jean Louis
Maitrise en Sciences Économiques

Sous la direction
Dr. AYINA BOUNI
Chargé de cours à l'École Normale Supérieure de Yaoundé



Année Académique
2015-2016



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire de Yaoundé I. Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : biblio.centrale.uyi@gmail.com

WARNING

This document is the fruit of an intense hard work defended and accepted before a jury and made available to the entire University of Yaounde I community. All intellectual property rights are reserved to the author. This implies proper citation and referencing when using this document.

On the other hand, any unlawful act, plagiarism, unauthorized duplication will lead to Penal pursuits.

Contact: biblio.centrale.uyi@gmail.com

A YAMGOUET Epouse NJOUONWET Rose

SOMMAIRE

| | |
|--|------|
| Remerciements | iv |
| Liste des abreviations, acronymes et sigles | v |
| Liste des tableaux | vi |
| Liste des annexes | vii |
| Resume | viii |
| Abstract | ix |
| Introduction generale | 1 |
| Premiere partie : le cadre theorique | 5 |
| Chapitre 1 : problematique de l'etude | 6 |
| 1.1. Contexte de l'étude | 6 |
| 1.2. Formulation du problème | 11 |
| 1.3. Questions de recherche | 12 |
| 1.4. Objectifs de l'étude | 13 |
| 1.5. Intérêts de l'étude | 13 |
| 1.6. Délimitations de l'étude | 14 |
| Chapitre 2 : insertion théorique de l'étude | 16 |
| 2.1. Définition des concepts | 16 |
| 2.1.1. Construction identitaire de l'adolescent | 16 |
| 2.1.2. Jeux vidéo | 20 |
| 2.1.3. Adaptation scolaire | 28 |
| 2.2. Revue de la littérature | 30 |
| 2.2.1. Les travaux sur la construction identitaire | 30 |
| 2.2.2. Les travaux sur la construction identitaire via les jeux vidéo | 32 |
| 2.2.3. Travail sur la psychologie de l'adolescent : adolescence mise en place de l'autonomisation | 34 |
| 2.2.4. Les travaux sur la pratique des jeux video | 34 |
| 2.2.5. Les travaux sur l'adaptation scolaire | 41 |
| 2.3. Théories explicatives du sujet : | 43 |
| 2.3.1. La théorie de la construction de l'identité de Marcia | |
| 2.3.2. La théorie du jeu de Winnicott | |
| 2.4. Formulation de l'hypothèse | 47 |
| 2.4.1 hypothèse de travail | 47 |

| | |
|---|-----|
| 2.4.2. Définition des variables | 47 |
| 4.3. Tableau synoptique | 48 |
| Deuxieme partie : cadre methodologique | 50 |
| Chapitre 3 : méthodologie | 51 |
| 3.1. Type d'étude | 51 |
| 3.2. Site de l'étude | 51 |
| 3.3. Population de l'étude | 53 |
| 3.4. Selection des participants a la recherche | 53 |
| 3.5. Instrument de collecte des données | 54 |
| 3.6. Déroulement de l'enquête de terrain | 57 |
| 3.7. Techniques d'analyse des données | 58 |
| Troisieme partie : le cadre operatoire | 61 |
| | 62 |
| Chapitre 4 : présentation et analyse des résultats | 62 |
| 4.1. Vignettes cliniques | 62 |
| 4.1.1. Le cas x | 62 |
| 4.1.2. Le cas y | 64 |
| 4.2. Presentation thematique des resultats | 65 |
| 4.2.1. Le cas x | 65 |
| 4.2.2. Le cas y | 68 |
| Chapitre 5 : interpretation des resultats et implications theoriques et professionnelles | 73 |
| 5.1. Rappels des donnees empiriques et theoriques | 73 |
| 5.2. Interprétation des résultats | 76 |
| 5.3. Implications theoriques et professionnelles | 81 |
| Conclusion generale | 84 |
| References bibliographiques | 86 |
| Annexes | 89 |
| Table des matières | 104 |

REMERCIEMENTS

A tous ceux qui nous ont apporté de l'aide pendant l'élaboration de notre mémoire :

- - Nous remercions le Dr AYINA BOUNI et le Dr Vandelin MGBWA nos encadreurs qui ont conduit nos premiers pas dans la recherche.
- Nous exprimons notre reconnaissance à l'équipe administrative de l'E.N.S et aux enseignants du département des sciences de l'éducation.
- Nous remercions les enseignants, Conseillers d'Orientation sans qui nous n'aurons pas pu mener à bien cette étude, qui nous ont apporté leur aide, leur expérience et leurs contacts, et aux élèves pour leur grande disponibilité et contribution.
- Les familles MIMCHE, MACHE, PEFOURA, NJIKAM, MBOUAYIE et YENDE trouvent ici notre gratitude pour tout leur soutien qui nous a permis de ne pas perdre espoir en ponctuant ces mois de travail de rappels à l'ordre, d'encouragements et de sourires.
- A WOUOSSAYOU Jessica Laure pour son soutien et son accompagnement.
- A nos amis et frères qui nous ont toujours encouragés et appuyés sans jamais revendiquer le temps qu'ils partageaient avec ce mémoire. Les éclaircies de vos rayons ont été notre force lors des moments les plus sombres. À vous tous, merci du fond du cœur de votre soutien.

LISTE DES ABREVIATIONS, ACRONYMES ET SIGLES

C.O : Conseiller d'orientation

CRM : Centre de ressource multimédia

FPG : First Person Shooter

LGL : Lycée Général Leclerc

RPG : Role playing game

STR : Stratégie en Temps Réel

TIC : Technologie de l'Information et de la Communication

LISTE DES TABLEAUX

| | |
|---|----|
| Tableau 1 : Tableau synoptique | 49 |
| Tableau 2 : récapitulatif des élèves retenus | 54 |
| Tableau 3 : Grille d'analyse des données | 60 |

LISTE DES ANNEXES

Annexe 1 : Attestation de recherche

Annexe 2 : Formulaire de consentement aux entrevues individuelles

Annexe 3 : Guide d'entretien

Annexe 4 : Supports des jeux vidéo

Annexe 5 : Contenu des entretiens

RESUME

Cette recherche répond à la question suivante : Quels sont les processus qui favorisent le degré d'adaptation scolaire chez l'adolescent pratiquant des jeux vidéo ? Nous avons fait le constat que les adolescents prioritairement les élèves ont des problèmes d'adaptation qui ne favorisent pas toujours leur réussite. Nous évoluons aujourd'hui à l'ère du numérique où les TIC prennent de plus en plus d'importance. Parmi ces outils de l'ère numérique, nous avons les jeux vidéo qui pourraient devenir des espaces de construction de l'identité chez les adolescents. Ces jeux vidéo qui permettent à ces adolescents de se créer des avatars dans la vie virtuelle qui ont souvent du mal à les transposer dans la vie réelle. Le jeu vidéo souvent présenté sous son aspect négatif comme pouvant diffuser auprès des contre valeurs telles que la violence, l'inhibition, le vol peut aujourd'hui être un espace de diffusion du sens, de valeurs de marques culturelles donc devenir un outil d'éducation bien que leur utilisation se révèle problématique. L'objectif de cette étude est de vérifier l'impact de construction identitaire via les jeux vidéo sur le niveau d'adaptation scolaire chez les adolescents. Pour mener à bien cette étude, la recherche s'est adressée à un groupe humain qui est celui des adolescents scolarisés pratiquants les jeux vidéo sélectionnés par le biais d'informateurs clés notamment les Conseillers d'Orientation. L'échantillon de cette étude est constitué de deux adolescents scolarisés à qui nous avons appliqué une technique d'échantillonnage non probabiliste à savoir des entretiens individuels semi-structurés. Suite à la transcription des verbatim, des analyses thématiques ont été menées. De ces analyses, il ressort que le processus d'exploration et le processus d'engagement combinés déterminent un niveau d'adaptation scolaire élevé chez les adolescents pratiquant les jeux vidéo. L'analyse de contenu nous permet de dire que le processus d'exploration à travers les jeux vidéo favorise de manière significative le niveau d'adaptation scolaire des adolescents mais le processus d'engagement semble être paradoxal nous ayant fourni peu d'éléments dans les discours des adolescents interrogés révèle que ce processus est la boucle du niveau d'adaptation scolaire des élèves. Le jeu vidéo ne peut plus être ignoré par les processus d'accompagnement, d'enseignement même d'éducation générale. L'adolescent qui se trouve à la recherche des repères peut trouver à travers le jeu vidéo l'occasion d'un confort psychologique lui permettant de mieux s'assumer, de développer des aptitudes et de manifester des comportements bien perçus par la société de manière générale et l'école en particulier.

Mots-clés : construction identitaire – jeux vidéo – adaptation scolaire – adolescent.

ABSTRACT

This research answers the question: What are the processes that promote the degree of special education in adolescents practicing video games? We made the finding that adolescents primarily students have adjustment problems which do not always support their success. Today, we operate in the digital era where ICT are becoming increasingly important. These tools of the digital age, we have video games that could become identity building spaces in adolescents. These video games that allow these teenagers to create avatars in virtual life who often have difficulty translating them into real life. The video game often presented in its negative aspect as capable of against disseminate values such as violence, inhibition, the flight may now be a way of broadcasting space, and cultural brand values therefore become a tool education although their use is problematic. The objective of this study is to verify the identity construction impact via video games on the level of school adjustment in adolescents. To carry out this study, the research was addressed to a human group which is that teenagers enrolled videogames practitioners selected through key informants including Guidance Counsellors. The sample for this study consists of two teenagers schooled that we applied a non-probability sampling technique that is semi-structured individual interviews. After transcribing verbatim, thematic analyzes were conducted. . From these analyzes, it appears that the process of exploration and combined engagement process determines a high level of special education in adolescents practicing video games. Content analysis allows us to say that the exploration process through video games promotes significantly the level of special education teenagers but the process of engagement seems paradoxical we have provided little evidence in speeches of teens surveyed revealed that this process is the loop level special education students. The video game can no longer be ignored by the coaching process, the same general education teaching. The teenager who is looking benchmarks can be found through the video game during a psychological comfort allowing it to better assume, develop skills and demonstrate good behaviors perceived by society so general and schools in particular.

Keys-words : identity construction - Video games - special education – teenager



INTRODUCTION GENERALE

Dans les sociétés contemporaines, les technologies de l'information et de la communication (TIC) modifient en profondeur les rapports qu'entretiennent les adolescents entre eux, aussi bien dans leur vie scolaire que dans leur vie personnelle. Les jeunes générations semblent vivre ces mutations de manière plus rapide et plus intense que les autres classes d'âge. Entre 12 et 17 ans, les adolescents passent en moyenne 16 heures sur internet chaque semaine, contre 14 heures devant la télévision (Crédoc, 2010). L'usage des nouveaux médias devient nécessaire pour le « vivre ensemble » sous peine de subir une potentielle exclusion. Le développement de la thématique de la « l'économie numérique au Cameroun » témoigne de ce constat.

Avec l'avènement des outils numériques, les adolescents trouvent de nouveaux espaces de jeux mais aussi des espaces de construction identitaire. Les identités numériques se développent parallèlement à l'identité physique de l'individu. Si les problématiques de construction de l'identité chez les adolescents émergent dans les recherches (Caron, 2008), un autre secteur celui des jeux vidéo peut être intéressant pour comprendre comment l'identité numérique influe sur le construit social de ces adolescents. Habituellement, le jeu vidéo est présenté comme un outil qui déconstruit l'identité du jeune qui ne sait pas toujours en mesurer les effets aussi bien dans sa vie scolaire que dans sa vie sociale, elle entraîne alors des modifications dans leurs comportements manifestes par des pratiques déviantes, voire violentes, mais selon eux justifiées car virtuelles.

Or, l'éducation des enfants aujourd'hui doit s'inscrire dans la prise en compte des réalités dans lesquelles ces jeunes adolescents vivent. L'espace de jeu vidéo devient un espace où se créent de nouvelles relations et où se raffermissent les anciennes. Mais également, un espace où se développent l'esprit de compétition, de solidarité et d'acquisitions de compétence. Celui avec qui on s'amuse aux jeux vidéo devient celui à qui on se confie, avec qui on partage ses joies et ses peines (Otye Elom, 2015). C'est donc dire que la construction de l'identité chez le jeune adolescent via les jeux vidéo favorise des potentialités d'adaptation en milieu scolaire et même en milieu social.

À l'heure actuelle, les études qui ont été menées sur les problèmes d'adaptation scolaire ont beaucoup porté sur l'identification de ses prédicteurs. Plusieurs facteurs de risque familiaux, interpersonnels et individuels ont été mis en évidence (Janosz, LeBlanc, Boulerice et Tremblay, 2000). Néanmoins, cette capacité à prédire n'est pas toujours partagée. Il arrive

donc que certains élèves ne s'adaptent pas malgré le fait qu'ils rencontrent des difficultés scolaires importantes et inversement, que d'autres s'adaptent même s'ils ne présentent pas à première vue de risque. C'est pourquoi il y a une nécessité d'examiner la présence de facteurs modérateurs qui pourraient modifier positivement ou négativement la trajectoire des élèves à l'école.

La pratique des jeux vidéo est d'abord l'exercice d'un goût. Rien ne paraît plus personnel mais la sociologie a amplement montré qu'en matière de goût les choses étaient plus compliquées. De plus, les rumeurs dominantes fournissaient d'excellents repères pour savoir quoi mesurer. Les adolescents sont plus accros aux jeux vidéo pour des raisons de plusieurs ordres qui les isoleraient du monde. D'aucuns trouveraient une compensation dans cette « drogue » et d'autres s'y aventureraient pour le plaisir. En effet, on pouvait supposer l'existence d'une curiosité très motivée par un double désir : les jeux vidéo altèrent-ils la santé des enfants et nuisent-ils à leur réussite scolaire ? La construction de l'identité chez l'adolescent est un passage souvent difficile parce que pas toujours bien géré par le jeune qui est à la recherche des repères, ces repères parfois cherchent à les trouver à travers les jeux vidéo. Les comportements de ces jeunes se trouveraient donc regroupés dans deux processus développés par Marcia (1996) notamment celui de l'exploration et celui de l'engagement. Lorsque ces deux processus sont bien exploités par le jeune, il se trouve souvent être une personne adaptée donc intelligente. Cette construction de l'identité chez l'adolescent aujourd'hui trouve très vite des sources dans la pratique des jeux vidéo.

Ainsi, pour montrer le côté valorisant de l'usage du jeu vidéo dans notre environnement jeune aujourd'hui, le sujet traité est intitulé : « *construction de l'identité à travers les jeux vidéo chez l'adolescent et niveau d'adaptation scolaire* ». Ce travail a pour objectif général de vérifier l'impact de construction identitaire via les jeux vidéo sur le niveau d'adaptation scolaire chez les adolescents.

Nous avons organisé le travail en trois parties : la première partie présente le cadre théorique dans lequel s'inscrit l'étude menée, plus précisément dans le premier chapitre, nous présentons le contexte de l'étude, la position et la formulation de la problématique et ses questions annexes, la formulation des objectifs, des intérêts, la délimitation de l'étude et procéder à une clarification des concepts clés de l'étude. Ensuite dans le deuxième chapitre, nous nous attelons à présenter la littérature existante sur ce sujet et la théorie qui nous servira à comprendre et expliquer le sujet à l'étude.

Dans la deuxième partie relative au cadre méthodologique, il sera présenté le troisième chapitre qui explique la méthodologie utilisée afin de répondre aux questions et hypothèses retenues dans le cadre de ce travail.

Dans la troisième partie qui présente le cadre opératoire, il est exposé dans le quatrième chapitre l'identification des participants à l'étude et l'analyse thématique des résultats obtenus selon une approche qualitative et enfin dans le cinquième chapitre il est question non seulement d'interpréter les résultats obtenus à partir du cadre théorique de référence mais aussi de questionner ce cadre au regard des données empiriques. C'est ce questionnement qui nous permettra de tirer des implications à la fois théoriques et empiriques.

PREMIERE PARTIE : LE CADRE THEORIQUE

CHAPITRE 1 : PROBLEMATIQUE DE L'ETUDE

Le présent chapitre est consacré à la problématique de l'étude c'est-à-dire à la formulation du problème de l'étude autour de la question principale de recherche. La tâche consiste à décrire le contexte de l'étude, à poser et à formuler le problème de recherche, à déterminer les objectifs et les intérêts de l'analyse et à délimiter empiriquement et théoriquement le domaine de recherche dans lequel s'inscrit ce travail.

1.1. CONTEXTE DE L'ÉTUDE

De nos jours la construction identitaire peut s'élaborer au sein des établissements scolaires par différentes activités socio-éducatives comme les journées portes ouvertes, les carrefours métiers, les compétitions sportives, kermesses etc... Le système éducatif Camerounais a mis sur pied plusieurs programmes qui permettent la construction identitaire chez les jeunes élèves, on peut ainsi noter la présence des cours comme l'éducation à citoyenneté, la biologie, les langues et les cultures camerounais, les sessions de formation en orientation scolaire ; mais également des activités périscolaires généralement organisées les mercredis et vendredis soir après les cours, comme les jeux FENASCO (Fédération nationale des sports scolaires), les sorties éducatives etc.... Ces différentes activités aux sein des établissements concours à la construction identitaire des adolescents et n'est pas seulement l'apanage des conseillers d'orientation, mais aussi celui des dirigeants des établissements qui doivent programmer ces différentes activités, des professeurs qui ont des matières pouvant amenés la construction identitaire, mais également les conseillers d'animation qui sont chargés d'organisés les activité périscolaire. Toutefois il existe d'autres facteurs extrascolaires pouvant façonner la construction identitaire chez l'adolescent notamment les TIC et particulièrement les jeux vidéo. Les technologies de l'information et de la communication (TIC) constituent l'un des facteurs les plus marquants des sociétés contemporaines. Le domaine de l'éducation n'échappe pas à leur emprise et, nombreux sont les gouvernements qui investissent dans ce secteur, en espérant plus d'efficience et d'efficacité de leurs systèmes éducatifs. Si les premières expériences de l'informatique scolaire visaient, avant tout, à rendre l'apprenant plus actif et plus autonome, d'autres effets des TIC sont actuellement débattus. Il suffit de constater l'importance que prend Internet dans la réalisation des travaux scolaires par les

élèves d'une part et dans la préparation des séquences d'enseignement, d'autre part pour se convaincre de l'influence croissante des TIC.

Il est apparu dans le 3^{ème} rapport de PANAF Cameroun qu'il n'existe pas encore effectivement au Cameroun une politique nationale légale des TIC. Toutefois, le chef de l'Etat lui-même, par décret, a créé les 17 premiers centres de ressources multimédia dans les lycées du Cameroun. L'arrêté n° 65c/88/MINEDUC/CAB du 18 février 2001 du ministre de l'éducation portant sur l'introduction des TIC dans les programmes scolaires ; l'inauguration par le chef de l'Etat, son Excellence Paul Biya, des centres de ressources multimédia (CRM) dans certains établissements scolaires (lycée Général Leclerc et le lycée Bilingue d'Essos) en novembre 2001 dans la ville de Yaoundé ; et l'article 25 de la loi 98/004 du 14 Avril 1998 d'orientation de l'éducation qui stipule que : « *l'enseignement dans les établissements scolaires prend en compte l'évolution des sciences et des technologies et, dans ses contenus et ses méthodes est adapté aux évolutions économiques, scientifiques, technologiques, sociales et culturelles du pays et de l'environnement international.* ». Ces références certes minimalistes offrent des possibilités de l'utilisation des ressources numériques pour une éducation de qualité. Cet appareillage comprend donc le jeu vidéo qui est la ressource problématique de cette étude lorsqu'elle serait mal exploitée par les adolescents.

Dès l'école primaire, les enfants ont accès à Internet et aux jeux vidéo qu'ils considèrent comme des espaces ludiques et de communication. Toutefois, il est important de rappeler que ces Outils de l'Information et de la Communication sont devenus des espaces à risque et que l'utilisation démesurée entraîne une dépendance qui conduit progressivement vers le jeu pathologique et conséquemment vers une addiction. Les jeux vidéo sont devenus, en quelques années, une des activités de loisirs principales des adolescents (Fortin, Mora et Trémel, 2005). Ils sont au cœur d'un engouement collectif et d'un réseau médiatique, faisant de cette industrie vidéo ludique un marché économique en plein essor. Ils correspondent à un phénomène sociétal, inscrit dans une nouvelle « *sous-culture adolescente* » (Tisseron, Missonier, Stora, 2006), mais ils sont également au centre des préoccupations familiales, sociales et politiques, compte tenu de l'émergence de craintes individuelles et collectives liées à leur utilisation (Valleur, 2009). La causalité entre l'utilisation des jeux vidéo et certains maux des adolescents est ainsi souvent mise en avant. De plus, la pratique vidéo ludique problématique ou addictive se retrouve

aujourd'hui au sein des lieux de soins pour adolescents et questionne aussi bien les professionnels de l'éducation et même les professionnels de santé quant à la compréhension et la prise en charge de cette conduite. C'est pourquoi il est important de comprendre le processus pathogène dans lequel s'inscrit une utilisation problématique des jeux vidéo, aux regards du fonctionnement psychique sous-jacent.

Au Cameroun en particulier, entrer en possession d'une console de jeux vidéo est un véritable défi, vu la cherté de celle-ci. Cela n'est de ce fait pas étonnant que seuls quelques adolescents, le plus souvent appartenant à une classe aisée en possèdent. Toutefois, la console de jeux a ceci de particulier qu'on la joue rarement en solo, et quand on en a une, on fait le plus souvent appel à ses amis, pour se mesurer avec ces derniers dans des compétitions, pour leur faire voir les exploits qu'on peut réaliser et aussi pour se détendre simplement avec eux. Avec la sophistication actuelle des consoles de jeux, ces dernières sont devenues de véritables canaux de communication et véhiculent la vision du monde d'une culture, qu'est la culture occidentale. Les jeux proposés sont porteurs des mythes, des arts, des institutions, des sports, etc. de cette culture. Joués le plus souvent par les enfants et les adolescents, il est évident que les jeux vidéo participent activement à leur éducation ou mieux, à leur socialisation, ce qui est susceptible d'être un danger pour leur personnalité culturelle.

Pourtant, notre discours n'est pas de vilipender, mais plutôt de proposer un discours admirateur sur cet outil de communication qui peut être d'une réelle utilité s'il est utilisé à bon escient. Pour Otye Elom (2015), dans la société camerounaise, le jeu vidéo est un outil exclusivement utilisé par les jeunes, car le plus souvent, les adultes estiment que ce type de loisirs ne sied pas à leur statut. On constate ainsi que si les autres TIC comme le téléphone portable, l'ordinateur ou encore Internet sont employés comme moyens de communication par tout le monde, les jeux vidéo restent l'apanage des enfants et des adolescents. Notons déjà que, c'est au milieu des années 90 que se construit au Cameroun un véritable espace vidéo ludique, avec les jeux sur Arcade qu'on retrouve dans des salles spécialement aménagées pour recevoir les *video-players*. Ensuite, des consoles comme Nintendo 64 sont apparues, achetées par des gens nantis qui les offraient à leurs enfants. Aujourd'hui, les jeunes camerounais ont fait la connaissance de consoles de jeux plus performantes et plus attrayantes comme la Nintendo DS, la Playstation 2, la X Box 360, la Wii, etc.

Retenons également que le jeu vidéo est une activité ludique essentiellement urbaine, ce qui fait que, dans les zones rurales, il est pratiquement impossible d'en trouver. Parmi les types de jeux vidéo qu'on retrouve ici, nous avons : les jeux d'aventure, les jeux de guerre, les jeux de combats, les jeux de sports et plus particulièrement le football, qui sont les plus prisés. S'il fallait faire une cartographie des jeux vidéo au Cameroun, on se rendra tout de même compte que les supports de jeux vidéo les plus sollicités aujourd'hui sont l'Arcade, la Playstation 2, les ordinateurs et les téléphones portables. Les deux premiers sont ceux qu'on retrouve aujourd'hui dans les salles publiques de jeux vidéo. Notons aussi que, des quatre origines des jeux notées par Caillois (1959) à savoir : l'*agôn* ou recherche du combat, de la compétition, l'*alea* ou abandon à la chance et au hasard, la *mimicry* ou simulacre et l'*ilinx* ou recherche du tourbillon, on peut placer le jeu vidéo dans la première et la troisième impulsion, parce qu'il développe l'esprit de compétition et fait participer le joueur (Otye Elom, 2015).

A l'ère de l'environnement numérique, le jeu vidéo devient donc un outil d'apprentissage de plus en plus en vogue au-delà de sa simple utilisation ludique. En 2013, dans un rapport du Syndicat National du jeu vidéo portant sur l'enquête du Programme d'étude sur les liens et l'impact des écrans sur l'adolescent scolarisé (Pelleas) en France, sept français sur dix âgés de 6 à 20 ans déclaraient avoir joué à des jeux vidéo les six derniers mois. Aujourd'hui avec les réseaux sociaux, les identités numériques se développent parallèlement à l'identité physique de l'individu. Si les problématiques de la définition de l'identité numérique sur les plates-formes émergent dans les recherches (Caron, 2008), un autre secteur celui des jeux vidéo online peut être intéressant pour comprendre comment l'identité numérique influe sur le construit social. Pourtant, bien que l'impact des jeux vidéo soit aujourd'hui très important dans les comportements des adolescents comme dans de nombreux pays industriels, la connaissance et l'analyse du phénomène restent pauvres (Fortin et Mora, 2005).

Depuis leur émergence, les jeux vidéo fascinent et inquiètent les politiques, les éducateurs, les universitaires et le public au sens large (Recours, 2007). Certains auteurs se penchent toutefois sur le sujet pour en proposer des méta-analyses très critiques (Jansz, 2005) ou au contraire plutôt bienveillantes (Wolf, 2003) souvent réductrices ou macro-culturelles. Pour nous, comme pour Caron (2008), l'identité numérique se décompose en différents traits identitaires, qui se construisent grâce aux processus communicationnels et

relationnels que les acteurs enregistrent via le jeu vidéo. Edongo Ntede (2005) explique que le jeu vidéo dans la société camerounaise est un outil majoritairement utilisé par les jeunes, car le plus souvent, les adultes estiment que ce type de loisirs ne sied pas à leur statut. On constate ainsi que si les autres TIC comme le téléphone portable, l'ordinateur ou encore Internet sont employés comme moyens de communication par tout le monde, les jeux vidéo restent l'apanage des enfants et des adolescents.

Pour Edongo Ntede (2005), dans notre environnement, l'usage du jeu vidéo marque une rupture culturelle et générationnelle donc les effets sont encore mal connus, c'est ce qu'Edongo Ntede (2005, 50) appelle « *le déracinement culturel* ». La figure de l'adolescent « accro » aux jeux vidéo a récemment émergé bien que cette activité ne soit ni définie ni précisément chiffrée au Cameroun. Selon les études internationales, fondées sur des critères de définition hétérogènes, 1 % à 5 % des adolescents seraient dépendants aux jeux vidéo. Les mesures les plus précises estiment à 3 % la proportion d'utilisateurs pathologiques de jeux vidéo. En outre, une étude européenne récente montre que 1,6 % des adolescents (âgés de 14 à 17 ans) présentent l'ensemble des critères de « troubles de l'utilisation des jeux vidéo sur Internet », tels qu'ils ont été définis par le DSM-V.

Les jeux vidéo apparaissent comme une des pratiques d'écrans les plus prégnantes à l'adolescence : au collège comme au lycée, la quasi-totalité des élèves déclare y jouer au moins une fois par semaine (86 %). Après la 3^{ème}, cette pratique se recentre le plus souvent sur un ou deux jeux favoris. Ce processus s'accompagne parfois d'une intensification, qui peut laisser présager une pratique problématique. Le jeu vidéo parfois utilisé dans des domaines éducatifs et même en thérapie, les jeux vidéo attirent de plus en plus l'attention des chercheurs et des cliniciens également pour les problèmes psychologiques qu'ils peuvent poser. En psychologie, l'étude du jeu vidéo a fait émerger trois thématiques principales : sur le versant positif, les bénéfices tirés de son utilisation et sur le plan négatif, l'agressivité qu'il peut entraîner. La pratique d'activités de loisir chez les jeunes favorise l'amélioration du bien-être psychologique et physique, or, nous constatons que le jeu vidéo bien que valorisé dans la sociabilité du jeune et dans son éducation pose des problèmes lorsqu'il devient d'utilisation pathologique entraînant une forte dépendance qui se manifeste par l'abandon des cours, des comportements antisociaux, la négligence de l'école.

Au regard de ce constat, nous nous interrogerons sur les effets des jeux vidéo sur la construction identitaire chez l'adolescent et les conséquences sur son adaptation scolaire. En quoi le jeu vidéo aide-t-il le jeune à se construire une identité ? Quels sont les effets de la construction identitaire à travers les jeux vidéo sur l'adaptation scolaire des élèves ? Comment les adolescents construisent leur identité numérique par rapport à leur identité physique ; comment se construit leur identité numérique et virtuelle et comment celle-ci agit ou pas sur leur comportement ?

1.2. FORMULATION DU PROBLÈME

En nous intéressant à l'adaptation scolaire chez l'adolescent, à travers cette étude, nous voulons questionner l'incidence de la construction identitaire via les jeux vidéo sur l'adaptation scolaire des adolescents. Le jeu vidéo est espace dangereux et scopique pour le jeune qui n'a pas un savoir approprié pour se déployer dans cet espace, il n'y apprend pas grand-chose au contraire il se distrait et la distraction peut conduire à la déviance.

Nous avons constaté que les rendements fournis par les élèves présentent des disparités. D'un élève à l'autre, les résultats scolaires sont différents. Si les activités de loisirs sont revendiquées pour leur rôle dans le développement de l'enfant, les mécanismes potentiels de leur contribution sont rarement élucidés et restent souvent présentés de manière isolée (Feldman et Matjasko, 2005). En effet, les élèves pratiquants de jeux vidéo présentent des comportements inadéquats pour une meilleure adaptation scolaire que ceux qui pratiquent d'autres activités plus empreintes aux réalités de leur environnement.

Plusieurs causes sont à l'origine de cette activité de nouvelle génération parmi lesquelles : le défaut d'étayage et d'encadrement parental. Les conditions d'encadrement parental sont un des facteurs les plus nets de différenciation des comportements addictifs chez les jeunes. Les adolescents déclarant qu'ils ne peuvent pas parler facilement à leurs parents ni trouver du réconfort auprès d'eux sont plus sujets aux comportements problématiques de jeu. Il en va de même pour ceux qui déclarent que leurs parents ignorent où ils sont le soir.

Or, le jeu vidéo comme impact social peut aussi être un espace d'éducation, qui conduit à la socialisation donc à la construction identitaire surtout un espace de socialisation de questionnements qui conduit à la socialisation. Le jeu vidéo présente une

virtualité à laquelle le jeune veut accéder, dans ce jeu vidéo, le jeune se crée un avatar qu'il transpose maladroitement dans la vie réelle. Les jeux vidéo offrent donc la possibilité de se créer des identités numériques parallèlement au construit social. Le jeu vidéo produit et diffuse du sens qui est porteur de valeurs, d'idéologies, de marques culturelles. Le jeu vidéo est une production culturelle dont on fait l'expérience, comme un film ou un livre : certains nous marqueront, d'autres nous laisseront indifférents. Bien sûr, lorsqu'il est question de jeux vidéo avec des pratiques étendues dans le temps et où des liens sociaux sont formés, les effets de la pratique sur l'identité des joueurs sont plus grands, car l'investissement est plus grand. En ce sens, le jeu vidéo influence la construction identitaire, mais comme toute expérience du monde la construit. Une fois cette influence affirmée, il faut ensuite comprendre quels sont les éléments qui interviennent, comment sont produits les effets, quels sont les types de représentations identitaires proposés par le jeu, quelles appropriations identitaires sont possibles.

Marcia (1966) parlant de la construction de l'identité montre que le comportement c'est-à-dire le système de sentiments et de représentation de soi (Tap, 1979, p.8) est centré sur l'issue de la crise identitaire à l'adolescence. Il a mis au point une méthode pour explorer les engagements individuels (Marcia, 1996), et il s'est rendu compte que la manière dont l'adolescent parvenait à faire ses engagements faisait une grande différence selon qu'il avait connu une période de « crises » (exploration de nombreuses alternatives différentes) ou non. Le paradigme de Marcia s'appuie donc sur deux processus impliqués dans la construction identitaire : le processus d'exploration qui est une période d'expérimentation de nombreuses alternatives différentes (se référant au départ à la « crise ») et le processus d'engagement qui renvoie aux choix, décisions, attitudes, oppositions, de l'adolescent dans les différents domaines de vie significatifs.

1.3. QUESTIONS DE RECHERCHE

1.3.1. Question principale de recherche

Comment un adolescent qui pratique les jeux vidéo construit son identité et s'adapte à l'école ?

1.3.2. Questions spécifiques de recherche

Spécifiquement, nous nous posons les questions suivantes :

Question de recherche 1 : Le processus d'exploration favorise-t-il le degré d'adaptation ?

Question de recherche 2 : Le processus d'engagement favorise-t-il le degré d'adaptation ?

1.4. OBJECTIFS DE L'ÉTUDE

1.4.1. Objectif général de recherche

Vérifier l'impact de construction identitaire via les jeux vidéo sur le niveau d'adaptation scolaire chez les adolescents.

1.4.2. Objectifs spécifiques de recherche

Objectif spécifique 1 : Identifier le lien entre le processus d'exploration dans la construction identitaire de l'adolescent et le niveau) d'adaptation scolaire.

Objectif spécifique 2 : Saisir le sens du lien entre le processus d'engagement dans la construction identitaire de l'adolescent et le niveau d'adaptation scolaire.

1.5. INTÉRÊTS DE L'ÉTUDE

1.5.1. Intérêt social

La pratique des jeux vidéo devient de plus en plus un phénomène de société, grâce à la mondialisation elle se démocratise un peu plus ; les adolescents y trouvent généralement un espace de transition ou de distraction, or ils peuvent également à travers ces jeux se construire une identité. L'intérêt social de notre recherche vise à attirer l'attention de la société sur la construction identitaire des adolescents à travers ces jeux vidéo, l'influence qu'elle pourrait avoir sur leur niveau d'adaptation scolaire.

1.5.2. Intérêt pédagogique

Sur le plan pédagogique, cette étude a pour intérêt de permettre à la communauté éducative et aux professionnelles de l'éducation de comprendre, connaître et orienter l'activité ludique qui est le jeu vidéo chez l'adolescent; ceci dans le but de l'aider à mieux construire son identité à travers ces jeux afin d'améliorer son comportement au sein de l'établissement mais surtout son rendement éducatif.

1.5.3. Intérêt scientifique

Cette étude revêt un intérêt hautement scientifique parce qu'elle explore un terrain en friche en matière de d'écrits contextualités. En effet, la question des constructions de l'identité à travers les jeux vidéo pose encore des problèmes de conceptualisation. La contribution de cette étude n'est pas d'établir inéluctablement un lien de causalité entre la construction de l'identité du jeune accro aux jeux vidéo et l'adaptation scolaire mais plutôt de démontrer que le jeu vidéo, devenu espace de socialisation et d'éducation peut pour le jeune adolescent avoir des conséquences négatives lorsqu'on sait que dans sa tranche d'âge, il est à la recherche des repères, repères qu'il peut chercher dans un jeu vidéo qui est pour autant un « monde virtuel » dans lequel le jeune fait des projections qui ne correspondent pas toujours avec la réalité sociale. En d'autres termes, la question que sous-tend ce travail est celle de la construction identitaire à l'ère de l'utilisation des jeux vidéo et ses conséquences sur les comportements de l'élève.

1.6. DÉLIMITATIONS DE L'ÉTUDE

1.6.1. Délimitation thématique

Le champ dans lequel s'inscrit cette analyse est interdisciplinaire. En effet, la question de la construction identitaire via les jeux vidéo est largement débattue en psychologie cognitive aujourd'hui dans le but de créer la moindre dépendance à ces nouveaux cadres de socialisation, de construction identitaire qui parfois éloigne le jeune des réalités de son environnement et cause des dégâts sur ses performances scolaires. En plus, cette étude s'inscrirait dans la psychologie de l'éducation et la psychopédagogie compte tenu du fait que la population d'étude ici est constituée d'élèves qui ont une programmation scolaire ne faisant pas toujours place à ces activités. Ainsi le lien entre les constructions identitaires via les jeux vidéo et l'adaptation scolaire est établi pour montrer l'incidence que les identités numériques d'un adolescent peuvent avoir sur les potentialités cognitives et le comportement scolaire de l'élève.

1.6.2. Délimitation empirique

Cette étude a pour cadre spatial le Cameroun et pour cadre opérationnel la région du centre mais, vu la difficulté matérielle de mener notre étude sur toutes les villes de la région du centre, nous avons circonscrit celle-ci à la ville de Yaoundé. Ce choix tire sa justification du fait que la ville de Yaoundé dispose de plusieurs vidéothèques parfois

illégalement installées et à proximité d'établissements scolaires où on retrouve parfois des élèves en tenue scolaire mais surtout des jeunes adolescents. Ces enfants sont caractérisés par leur forte dépendance aux jeux vidéo. Plus spécifiquement, nous avons travaillé avec les enfants présentant des comportements addictifs aux jeux vidéo c'est-à-dire des enfants qui s'occupent à cette activité extrascolaire au détriment parfois de leur scolarité.

1.6.3. Délimitation temporelle

Du point de vue temporel, cette étude s'inscrit dans l'actualité. En effet, à l'ère du numérique, un certain nombre de problèmes devient prégnant notamment les pathologies liées aux jeux vidéo. Plusieurs recherches explorent de manière controversée cette problématique de la construction identitaire par les jeux vidéo notamment Griffiths (2008), Elom (2010), Edongo (2005), Coslin, Shwanen (2008). Nous avons mené une étude courte correspondant aux deux années de formation à l'Ecole Normale Supérieure de Yaoundé, cette étude pourrait être approfondie pour explorer de manière plus spécifique les avantages et les inconvénients liés aux jeux vidéo.

CHAPITRE 2 : INSERTION THÉORIQUE DE L'ÉTUDE

Les exigences de la recherche scientifique imposent à tout chercheur de confronter toujours son travail aux recherches antérieures. C'est ainsi que dans le cadre de ce chapitre nous sommes amené à élucider d'abord les concepts clé de l'étude, à présenter la revue de la littérature en lien direct avec le problème étudié, la théorie explicative à partir de laquelle nous avons tiré les hypothèses de recherche enfin, formuler les hypothèses sur lesquelles les investigations sont fondées. Pour clôturer ce chapitre, une opération de rationalisation des différentes hypothèses sera faite sous la forme d'un tableau synoptique.

2.1. DÉFINITION DES CONCEPTS

D'après Grawitz (2001), le concept est une abstraction, une pensée, un moyen de connaissance, c'est une notion fondamentale dans une recherche. Au cours de ce mémoire, trois grands concepts seront mis en relation, notamment : construction identitaire de l'adolescent, jeux vidéo et adaptation scolaire. Il s'agit donc de les définir, de mettre en relief leurs particularités ainsi que celles de tous les termes ou sous-concepts pouvant s'y rattacher

2.1.1. Construction identitaire de l'adolescent

Afin de saisir le concept de construction identitaire de l'adolescent, il est nécessaire de clarifier les sous concepts et concepts analogues notamment : identité, construction identitaire, et adolescence.

2.1.1.1. Identité

Etymologiquement le mot identité vient du latin *Identitas*, 'qualité de ce qui est le même'. Dérivé du latin classique 'idem' ou 'iidem', 'le même'. Traduction du grec *tautotês*, tautologie (redite de la même chose), *de to autos* (le même) et de *logos* (discours)

L'identité d'un individu est un concept complexe, faite de nombreuses dimensions. Parmi les nombreuses définitions de l'identité nous en avons retenu quelques-unes :

Selon le Dictionnaire Robert, l'identité est « le caractère de ce qui est identique ». Cette définition cache en fait deux acceptions que mettent en évidence divers auteurs,

pour Labarrière dans l'Encyclopédie philosophique universelle, c'est le "caractère de ce qui est identique, qu'il s'agisse du rapport de continuité et de permanence qu'un être entretient avec lui-même, au travers de la variation de ses conditions d'existence et de ses états, ou de la relation qui fait que deux réalités différentes sous de multiples aspects, sont cependant semblables et même équivalentes sous tel ou tel rapport. Pour identifier un ou plusieurs êtres à d'autres, il faut bien les distinguer de tout ce qu'ils ne sont pas; et à l'inverse, pour appréhender un être singulier, il faut bien supposer son identité historique" (Labarrière, 1990, p.1208).

Selon le Grand dictionnaire de la psychologie "c'est la caractéristique de personnes, objets réels ou représentés, événements, énoncés etc... considérés comme substituables l'un à l'autre" (1991, p.355).

Pour Mucchielli (1986, p.5) « l'identité est un ensemble de critères de définition d'un sujet et un sentiment interne ». Ce sentiment est composé de différents sentiments : sentiment d'unité, de cohérence, d'appartenance, de valeur, d'autonomie et de confiance organisés autour d'une volonté d'existence. Dans la littérature psychologique, on rencontre le terme dans deux acceptions légèrement différentes. Dans l'une de ces acceptions, l'identité est vue comme une entité que l'individu parvient progressivement à dégager de l'ensemble de ses comportements et de ses sentiments.

Nous pouvons donc dire que l'identité notre étude est le résultat d'une série d'identifications à des personnes extérieures et d'appropriations de rôles, de statuts et de fonctions dans la société dans laquelle un individu évolue ou pense pouvoir évoluer.

2.1.1.2. Construction identitaire

La construction identitaire est un processus auquel participent l'individu et la société qui l'entoure. Comme concept, elle invite à penser en termes de possibilités et de contraintes plutôt que de déterminisme ou de liberté totale. Chez l'adolescent la construction identitaire est un processus qui requiert un long travail d'élaboration. Des phases ou des périodes peuvent être distinguées dans le cours de ce processus.

Pour certains adolescents, le travail de construction de leur identité est plus complexe à réaliser que pour d'autres. Les personnes se construisent à un rythme différent et que, chez certaines d'entre elles, ce cheminement peut connaître des hésitations, des accélérations, des oscillations, parfois même des régressions, sans pour autant être définitivement entravé et voué à l'échec. Il s'agit d'une démarche qui a besoin de temps pour s'élaborer, d'un processus vivant, qui ne s'achève jamais vraiment complètement.

Dans le cadre de cette recherche, la construction identitaire est conçue dans une approche psychologique qui est constitué de deux processus : le processus d'exploration et le processus d'engagement que nous allons également définir.

- Le processus d'exploration est un mécanisme sur une période au cours de laquelle une personne ou un individu expérimente de nouvelles alternatives dans différents domaines.
- Le processus d'engagement est un mécanisme sur une période au cours de laquelle une personne ou un individu décide de faire ses choix, prendre ses propres décisions, l'action de faire quelque chose lui-même dans différents domaines de la vie.

2.1.1.3. Adolescent

Le mot latin *adolescens* signifie « *celui qui est entrain de grandir* » tandis que *adultus* désigne « *celui qui a grandi* ». Pour Mouraud (2007), l'adolescent serait un adulte inachevé du point de vue biologique. Si le développement correspond à une série d'étapes par lesquelles passe l'être vivant pour atteindre son plein épanouissement, il ne se résume pas pour l'être humain à une seule transformation biologique. En effet, si l'adolescence est une de ces étapes du développement, elle est aussi une phase de mutations multiples et renvoie aux modifications auxquelles doit faire face l'adolescent dans les domaines corporel, intellectuel, social.

En effet, l'adolescent doit reconnaître de nouveau corps qui se transforme avec la puberté, se l'approprier, l'accepter, modifier son image. La reconnaissance de soi-même à cette période s'effectue par la structuration plus aboutie de son identité au travers des rapports avec autrui et avec sa sexualité. L'adolescence, envisagée comme un moment de rupture entre l'enfance et l'âge adulte, peut être considérée comme un fait social.

Dans de nombreuses cultures, l'adolescence n'existe pas, la progression de l'enfance à l'âge adulte est uniforme. Dresser un portrait typique de l'adolescence est donc une utopie. Les psychologues préfèrent parler d'adolescence alors que les sociologues utilisent la définition de jeunesse, le définissant comme étape du cycle de la vie où l'individu est dans une dépendance civique, résidentielle, économique. Les adolescents d'aujourd'hui sont très soucieux de leur avenir, face au monde actuel en proie au chômage et à la précarité. Ils sont préoccupés par la réussite de leur vie affective, de leurs études, par leur santé (souvent menacée par les états dépressifs). Tous les changements rencontrés lors de cette période de la vie, qui s'étend sur plusieurs années, ne se produisent généralement pas tous en même temps, même s'il y a recouvrement temporel dans leur évolution. Ce temps de changement va s'étaler sur six à huit ans environ. Il y a un moment apogée correspondant au maximum des changements apparents, encadré par des phases d'évolution plus lentes.

Ainsi chacune des zones de développement va occuper successivement le premier plan des préoccupations mentales de l'adolescent : il y aurait donc succession (avec des chevauchements possibles) des modifications pubertaires (corporelles), cognitives, sociales et de l'identité, sans que cette succession suppose la clôture définitive de chacun des domaines. La fin de cette période, caractérisée par des conflits et des antagonismes, correspond à l'achèvement de l'intégration de toutes les composantes de la personnalité (cognitives, affectives et sociales). L'acquisition de la puberté et de ses "attributs" constitue sur le plan physiologique un bouleversement pour l'adolescent (Coslin, 2004).

Dans notre étude nous allons nous intéresser aux personnes à l'âge de l'adolescent soit entre 10 – 18 ans qui sont généralement en période pubertaire dont le rôle est de poursuivre les études dans un établissement.

De manière opérationnelle on peut comprendre que la construction identitaire chez l'adolescent est un mécanisme au cours duquel un individu se situant entre l'enfance et l'âge adulte se définit et se reconnaît par sa façon de faire, de réfléchir et de vouloir dans l'environnement où il évolue.

2.1.2. Jeux vidéo

Comme autre concept à définir il y'a les jeux vidéo, qui devrait être défini, présenté les différents supports de ces jeux et les types de jeux qui existent.

2.1.2.1. Le jeu vidéo

Les jeux vidéo font partie des loisirs actuels les plus populaires (Przybylski, Rigby et Ryan, 2010 ; Sherry, Lucas, Greenberg et Lachlan, 2006) mais ne sont pas nouveaux pour autant. Les années 70 marquent la naissance des premiers jeux électroniques avec les consoles de salon disponibles au grand public. Les jeux vidéo constituent un loisir en constante extension et un secteur d'entreprise brassant plusieurs millions de dollars (Rosell, Sánchez-Carbonell, Jordana et Fargues, 2007).

Le jeu vidéo peut se définir comme un type de jeu permettant d'interagir dans un environnement numérique par l'intermédiaire d'un appareil électronique (console de jeu, ordinateur, téléphone portable, etc.) et par le biais d'une interface (clavier d'ordinateur, souris d'ordinateur, manette de jeu, caméra de capture de mouvements, écran tactile, etc.). Les actions produites sur l'interface par le joueur vont avoir un impact sur l'environnement numérique (mettre en mouvement le personnage du jeu, faire évoluer l'environnement, déplacer des objets, communiquer, etc.). Il peut être joué par un seul individu ou avec plusieurs et même en ligne de manière massive.

L'objectif dans un jeu vidéo est de gagner, et cela à travers de nombreuses mécaniques aussi variées qu'il existe de types de jeux vidéo (terminer un niveau du jeu, vaincre un ennemi, résoudre un puzzle, résoudre une énigme, vaincre un autre joueur, etc...).

Nous pouvons dater la naissance du jeu vidéo car il est tributaire de la technologie, en effet pas de jeu vidéo sans écran de visualisation ni d'interface; c'est ainsi que le concept du jeu vidéo a été inventé dans les années 50 par l'ingénieur germano-américain Ralph Baer travaillant pour Loral Electronics une société de fabrication de télévision américain, lorsqu'il décide d'imaginer la "meilleure télévision du monde" d'y intégrer un jeu; l'idée ne sera pas encore retenue mais les plans de Ralph Baer disponibles un peu partout sur la toile lui assurent la paternité du concept.

En 1958, William Higinbotham crée *Tennis for Two*, une simulation de tennis affiché sur un oscilloscope ; et en 1962, un groupe d'étudiants du MIT crée *Spacewar*, le premier jeu vidéo sur ordinateur. Ces deux jeux n'ont pas été commercialisés : ils servaient uniquement à démontrer la puissance des machines sur lesquelles ils avaient été programmés.

L'histoire du jeu vidéo connaît un tournant en 1972 avec *Pong*, une simulation de tennis de table créée par Atari Inc qui fut le premier grand succès du jeu vidéo. L'énorme succès de *Pong*, tant dans sa version borne d'arcade que dans sa version console de salon, contribua à lancer le marché du jeu vidéo. Après les « bornes d'arcade », qui dans les années soixante-dix ont envahi les cafés et les salles de jeux spécialisés, sont arrivés les jeux vidéo généralement reliés au téléviseur ou disposant de leur propre écran ou moniteur. Des GameBoy, PlayStation, Xbox, PSP, Wii, sont apparus en parallèle à l'expansion de l'informatique familiale. Cela a permis le développement des logiciels de jeux pour ordinateurs, qui touchent un public de tout âge. Mais depuis l'apparition des Smart phones, ces derniers prennent une part de plus en plus importante dans le domaine des plates-formes de jeu vidéo.

Nous avons également les jeux sérieux ou serious game (de l'anglais), qui est une application informatique qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo ou de la simulation informatique. La vocation d'un jeu sérieux est donc de rendre attrayante la dimension sérieuse par une forme, une interaction, des règles et éventuellement des objectifs ludiques. Souvent les jeux sérieux sont diffusés sous forme de gratuits. Cela s'explique entre autres par le fait que la stratégie de diffusion de ces jeux sérieux est basée sur le marketing viral. Souvent aussi, les budgets alloués à la réalisation des jeux sérieux sont peu élevés. La qualité des jeux sérieux se rapproche donc souvent de celle des jeux libres plutôt que des jeux commerciaux à gros budget.

2.1.2.2. Supports des jeux vidéo

Le jeu vidéo se pratique sur des supports différents qu'on peut appeler plates-formes. Nous avons ainsi plusieurs plates-formes, les bornes d'arcades, les consoles de jeux vidéo, les ordinateurs, les smart phones et tablettes tactiles :

- La borne arcade, c'est un meuble contenant un jeu vidéo payant dit «jeu vidéo d'arcade ». On les trouve habituellement dans des lieux ouverts au public comme les bars, les centres commerciaux, certains établissements de divertissement (cinémas multiplexe, etc.) et les salles d'arcades.

- La console de jeux vidéo, c'est un appareil électronique destiné à jouer aux jeux vidéo, on peut distinguer deux types de consoles; les consoles de salon et les consoles portables. Les consoles de salon qui sont celles qui se branchent sur un écran pour afficher le jeu, et auxquelles on connecte accessoirement des manettes de jeu (exemple la Playstation, la Xbox ou la Wii). Alors que les consoles portable, ce sont les consoles conçues pour être transporter, et jouer facilement sans besoin d'avoir un écran de télévision puisqu'ils possèdent déjà un écran, les touches de contrôle et les haut-parleurs sont regroupés dans un seul ensemble léger (Gameboy)

- L'ordinateur, c'est une machine automatique commandée par des programmes enregistrés dans sa mémoire. Il est capable d'effectuer des opérations variées sur les données proposées, a une grande vitesse, sans risque d'erreur (à condition que les programmes soient corrects). Cette machine électronique fonctionne par la lecture séquentielle d'un ensemble d'instructions, organisées en programme, qui lui font exécuter des opérations logiques et arithmétiques sur des chiffres binaires. L'utilisateur fournit des données, l'ordinateur effectue sur ces données les traitements. Nous pouvons distinguer deux sortes d'ordinateur, l'ordinateur de bureau et l'ordinateur portable. L'ordinateur de bureau, c'est un ordinateur personnel destiné à être utilisé sur un bureau. Il peut être connecté en permanence à plusieurs périphériques comme un ou des

écrans, clavier, souris, tablette graphique, haut-parleurs, micro, disques durs externes, scanner, imprimante... Alors que l'ordinateur portable, est muni de mêmes composants qu'un ordinateur de bureau classique, incluant notamment écran, haut-parleurs, et clavier. Depuis les années 2010, la plupart possèdent en plus une webcam intégrée et un microphone préinstallé. Un ordinateur portable est muni d'un accumulateur électrique, ou batterie, rechargeable à l'aide d'une prise adaptable.

- Les smart phones et tablettes tactiles. Le smart phone, littéralement "téléphone intelligent", c'est un terme utilisé pour désigner les téléphones évolués, qui possèdent des fonctions similaires à celles des assistants personnels. Certains peuvent lire des vidéos, de la musique et on peut y ajouter des programmes spécifiques. La tablette tactile, de l'anglais *tablet*, est le nom donné à une famille d'ordinateurs portables dépourvus de clavier à touches et munis d'un écran tactile, de la même dimension qu'une feuille A4 ou plus petits. L'écran tactile est toujours multipoints, donc capable de détecter plusieurs touchés simultanés.

2.1.2.3. Types de jeux vidéo

Pour Lee et Al (2007), il n'y a pas de consensus concernant les genres de jeux et nous pouvons nous inspirer des classifications populaires pour les définir. Les jeux vidéo sont souvent classés en fonction de leur contenu, de l'âge et en fonction des jeux sérieux.

2.1.2.3.1. Typologie jeux classique

Les types de jeu vidéo sont très nombreux et on les organise parfois en catégories qui définissent les grands axes de jeux et sous-catégories qui se déclinent selon des mécaniques. Nous allons définir brièvement quelques types de jeux phares rencontrés :

- Action-aventure, ces jeux vont se centrer sur la composante « action » lors de combats avec des ennemis et la composante « aventure » pour la progression d'une histoire et la résolution de problème (ex : tomb raider, uncharted).
- Plate-forme, ici le joueur manipule un personnage qu'il devra faire évoluer de niveau en niveau de jeu. L'objectif est d'atteindre la fin d'un niveau pour en

commencer un autre. La difficulté de ces jeux réside en la capacité à effectuer des sauts précis de plate-forme en plate-forme tout en évitant de se faire attaquer par les ennemis et de tomber dans le vide ou dans des pièges (ex : super mario bros, rayman, donkey kong).

- Beat them all, Dans les beat them all, le personnage doit faire face à un grand nombre d'ennemis qui arrivent par vagues successives. Le joueur va devoir vaincre l'ensemble de ces ennemis afin de pouvoir progresser dans les différents niveaux de jeu. Le personnage à sa disposition une multitude de moyens de combattre allant de ses poings aux armes lourdes. Le parcours du joueur est jalonné bien souvent par des boss, ennemis plus puissants que les autres (ex : double dragon, metal Slug).
- FPS (First-Person-Shooter), c'est un jeu de tir à la première personne (vue subjective du personnage) souvent basé sur des simulations de guerre réalistes ou des univers fantaisistes. Différents objectifs peuvent être retrouvés comme protéger un territoire ou encore attaquer une zone ennemie. Au cours du jeu, le personnage va pouvoir récupérer des armes de plus en plus puissantes. Plus récemment sont apparus les TPS (Third-Person-Shooter) où la vue du personnage se situe à la troisième personne c'est-à-dire le personnage est vu de dos avec une «caméra» placée derrière les épaules du personnage (ex : doom, call of duty, duke nukem).
- Puzzle gamme (jeu de réflexion), La résolution de casse-tête est au premier plan dans les Puzzle game mettant à l'épreuve la réflexion et les réflexes du joueur. Il y a rarement des personnages à manipuler mais bien souvent il faut utiliser des pièces, des objets, des engrenages. Le but est de résoudre les problèmes proposés souvent dans un temps imparti dont la difficulté croit de niveau en niveau (ex. tetris, dr layton, lumines).
- Le RPG (Role Playing Game), dans ce type de jeu, le joueur incarne un avatar (incarnation numérique du joueur) auquel la plupart du temps il donne des caractéristiques physiques mais aussi des compétences de base apparentées à des classes prototypiques de personnages ou archétypes (ex. guerrier, magicien, archer, voleur). Tout au long de l'aventure, le joueur va pouvoir faire évoluer son ou ses personnage(s) par le biais de points de compétences répartis selon

différentes caractéristiques (ex. force, intelligence, agilité, endurance, charisme). Les RPG ont souvent une durée de jeu significativement plus longue que les autres types de jeu (ex. une vingtaine d'heures à une centaine d'heures). Le joueur va devoir accomplir un ensemble de quêtes principales afin de terminer le jeu mais de nombreuses quêtes secondaires optionnelles sont proposées dans le but d'enrichir le plaisir du jeu (ex : final fantasy, tales of, dragon quest).

- Le STR; dans le jeu type STR pour Stratégie en Temps Réel (ou RTS pour Real Time Strategy en anglais), l'univers de jeu est basé sur la guerre. Différents camps ou factions s'affrontent sur un espace de jeu délimité. Le joueur va devoir gérer le développement économique (macro-gestion), le déploiement des troupes et les batailles assimilés à la micro-gestion d'une armée qu'il aura préalablement créée. L'économie est basée sur des ressources premières récoltées (ex. minerai, pétrole, gaz) et sert à la création des bases militaires et des troupes. L'objectif est d'annihiler la ou les bases militaires des camps ennemis en mettant en place des stratégies offensives (ex : dune, warcraft, starcraft).
- Shoot them up; Le shoot them up est l'un des types de jeux ayant fait le succès des jeux d'arcade. Il s'agit la plupart du temps de piloter un vaisseau pouvant effectuer des tirs en continu sur des vagues d'ennemis incessantes. L'intérêt et la difficulté de ces jeux résident dans la capacité à éviter les nombreux tirs ennemis qui souvent vont jusqu'à recouvrir l'écran de jeu. Ces jeux sont composés la plupart du temps de 7 ou 8 niveaux dont la difficulté est croissante. L'atteinte d'un score élevé est centrale et repose à la fois sur le nombre de vies perdues et le nombre de vaisseau ennemis détruits (ex : space invaders, galaga)
- Jeux de rythme; Dans les jeux de rythme, le joueur va devoir effectuer des mouvements synchronisés sur une musique. La régularité du rythme va être mise à l'épreuve pour atteindre un haut score de jeu. Différentes interfaces de jeu sont proposées : des accessoires imitant des instruments de musique tels que la guitare, la basse, la batterie, les congas; des détecteurs de mouvements;

- des tapis de danse captant la position des pieds, etc. (ex : guitar heroes, dance revolution)
- Simulation; Les jeux de simulation vont recréer au plus proche les conditions de la réalité comme des jeux de pilotage de véhicule (ex. automobile, avion, train), des simulations de vie reproduisant par exemple une gestion géopolitique ou des actions de la vie quotidienne et des simulations de sports (ex : formula 1, flight simulator, Sims, Sim city, fifa, nba2k, football manager).
 - Les jeux sociaux; Les jeux sociaux empruntent leurs mécaniques de jeux à d'autres types de jeu comme par exemple aux RPG pour l'accumulation de points de compétence ou d'expérience et aux STR pour la gestion des ressources à exploiter. Il existe de nombreux types de jeux faisant partie de la famille des jeux sociaux. Ce qui caractérise ces jeux est qu'ils s'appuient bien souvent sur un réseau social Internet (facebook). Ainsi, les personnes du réseau social peuvent s'entraider dans le jeu ou être des ennemis. Les scores sont également comparés entre les membres du réseau (ex : candy crush, farmville, criminal case).

2.1.2.3.2. Typologie en fonction de l'âge

Cette typologie permet aux personnes qui ne sont pas du domaine de leur faciliter l'accès, elle permet d'aider à faire un choix de jeu en fonction de l'âge du joueur, ceci dans le but de la protection des mineurs. Cette typologie est destinée aux parents désireux d'acheter un jeu vidéo en toute confiance et elle est classée par couleur que l'on retrouve généralement sur les boîtiers des jeux ou des catégories des sites de téléchargement :

- Vert, destiné au jeune public soit tous les âges (1-11 ans)
- Jaune, non recommandé pour un public plus jeune mais ne se limite pas. (12-15 ans).
- Orange, Exclusivement réservé à un public plus âgé mais accompagnés d'un adulte. (16-17 ans).
- Rouge, réservé aux adultes. (18- et plus).

2.1.2.3.3. Typologie des jeux sérieux

Il y'a 5 catégories de jeux sérieux, les universitaires Julian Alvarez et Olivier Rampnoux proposent de classer les Serious Games en 5 grandes catégories : Advergaming, Edutainment, Edumarket game, Jeux engagés et Jeux d'entraînement et simulation.

- Advergaming, ces jeux sérieux se destinent principalement à la publicité.
- Edutainment, ces jeux sérieux ont une vocation éducative. (Ex : elmo love ABCs)
- Edumarket game, le néologisme « Edumarket game » a été créé en 2006 par les universitaires Julian Alvarez et Olivier Rampnoux, les créateurs d'un jeu sérieux nommé Technocity. Edumarket game vient de l'anglais edu pour « education », de market « marché » et de game, « jeu » et pourrait se traduire par « jeu dont l'intention est d'éduquer sur un type de marché ». Les Edumarket games s'inscrivent donc dans le registre des outils dédiés à la stratégie de communication en s'appuyant sur les ressorts du jeu vidéo, mais en intégrant également un aspect éducatif. (Ex : food force)
- Jeux engagés, l'objectif de cette catégorie de jeux sérieux est de détourner soit les règles classiques des jeux vidéo. Par exemple en privant le joueur de la possibilité de pouvoir gagner un jour (September the 12th), ou encore en lui demandant de perdre pour gagner. Les jeux détournés ont souvent pour vocation de dénoncer de façon directe des problèmes d'ordre politique ou géopolitique. (Ex : antiwar game).
- Jeux d'entraînement et simulation, ces jeux sérieux ont pour vocation soit de permettre à l'utilisateur de s'entraîner à exécuter une tâche ou une manœuvre donnée d'étudier un phénomène s'inspirant du réel qui a été reproduit dans un environnement virtuel.

De manière opérationnelle, la culture du jeu vidéo au Cameroun s'est imposée avec la diversité qui existe dans le domaine numérique. Il existe plusieurs type de jeux vidéo leur particularité qui peuvent jouer sur la construction identitaire de celui qui les pratiques, dans le cas d'espèce l'adolescent.

2.1.3. ADAPTATION SCOLAIRE

Dans ce travail, il est question de s'attarder davantage sur l'adaptation scolaire, mais avant tout, il s'agit de définir adaptation au sens large, ensuite adaptation scolaire et enfin énumérer les paramètres de l'adaptation scolaire.

2.1.3.1. Adaptation

« Adapter » provient du latin *apere* (lier, attacher), dont le participe passé *aptus* (apte) ajouté à la locution ad (à, vers) a donné le verbe *adaptare* (ajuster à, en vue de). Emprunté au latin au XIIIe siècle, « adapter » apparut au sens concret (appliquer), puis au figuré (mettre en accord avec quelque chose). Certains usages disparurent (s'adapter contre quelqu'un) et l'emploi actuel de « s'adapter » émergea au XVIe siècle, accompagné de dérivés (aptitude, approprié ou adhérer) « Adaptation » dérive du latin médiéval *adaptatio*, attesté au XIIIe siècle, mais généralisé en français puis en anglais au XVIe siècle pour désigner l'action d'adapter au sens d'ajuster. En rhétorique, le terme exprime la convenance à une situation (1578), sens repris au XIXe siècle pour indiquer la transformation d'une œuvre à une forme nouvelle. Au XIXe siècle, grâce à l'essor de la biologie, l'adaptation inclut l'idée de modification, pour ensuite prendre toute sa dimension sémantique à travers son appropriation transdisciplinaire, notamment en psychologie, et sa transposition en sociologie (Taché, 2003). L'antonyme « inadaptation », apparu en 1931, provient également du latin *inaptus*, ayant donné « inapte » ou « inapproprié ». Il reste utilisé en psychologie, tout comme « désadaptation » [perte de l'adaptation] (1894) et « réadaptation » (1904).

D'après le dictionnaire de psychologie (2000, p.587) l'adaptation est : « Biologiquement : l'ensemble des ajustements réalisés par un organisme pour survivre et perpétuer son espèce dans un environnement donné.» et « psychologiquement : c'est l'ensemble des modifications des conduites qui visent à assurer l'équilibre des relations entre l'organisme et se milieu de vie et, en même temps, des mécanismes et processus qui sous-tendent ce phénomène ».

2.1.3.2 Adaptation scolaire

Selon Hrimech et Théorêt (1997), l'adaptation scolaire est représentée par une attitude ouverte et participative des élèves au projet éducatif de leur école, par un sentiment de contrôle sur leur vie scolaire et une perception de pertinence des programmes offerts en vue de leurs occupations futures. Finalement l'adaptation scolaire se distingue aussi du point de vue social alors que les jeunes s'investissent dans les programmes scolaires et d'apprentissages.

Par ailleurs, l'adaptation scolaire, est définie par Legendre (2006), d'une part en termes pédagogiques comme étant l'appropriation d'un enseignement, d'un matériel didactique ou d'un environnement scolaire aux besoins particuliers de certains élèves en raison de diverses caractéristiques. D'autre part, il la définit en terme éducatif comme étant l'ensemble des mesures et activités dont l'objet est de venir en aide aux élèves qui éprouvent des difficultés d'harmonisation dans leur fonctionnement scolaire ainsi que par rapport à leurs enseignants et à leurs pairs. Les problèmes d'adaptation scolaire peuvent se manifester par des troubles de comportements, des retards scolaires, de la sous-performance, de l'absentéisme et des échecs scolaires, ce à quoi d'ailleurs certains services d'adaptation offerts par les écoles tentent de remédier. Ces nuances sur l'adaptation nous portent à penser que plusieurs facteurs influencent sa prévalence.

2.1.3.3. Paramètres de l'adaptation scolaire

Au regard de la définition qui précède, l'adaptation scolaire constitue une modalité d'un système éducatif qui a réussi à faire performer ses élèves. Il ne suffit pas en effet d'établir un rapport à l'école, saisi comme lieu de socialisation et d'imposition d'une certaine normalité sociale avec ses règles propres, mais d'appréhender aussi l'école

comme lieu d'appropriation de savoir qui nécessite un apprentissage faisant appel à des opérations intellectuelles complexes. Ainsi, l'adaptation scolaire se manifeste dans et par des comportements à caractère à la fois socio-affectifs et cognitifs. L'adaptation scolaire est la résultante d'une performance dans divers champs d'activités, performance qui en est l'expression. Selon l'encyclopédie sur le développement des jeunes enfants (2009) l'enfant réussit ou au mieux s'adapte à l'école :

- quand il adopte une attitude positive envers l'école et l'apprentissage ;
- quand il établit des liens sociaux positifs avec les enseignants et les camarades de classe;
- quand il se sent à l'aise, vit des émotions positives, participe à la classe et quand on observe une réussite et des progrès au plan scolaire.

2.2. REVUE DE LA LITTERATURE

On retrouve dans la littérature beaucoup d'écrits pouvant être regroupés en trois grands angles. Le premier angle est celui de la construction identitaire avec les travaux d'Erikson (1968) et Marteaux (2008). Le deuxième angle est celui de la construction identitaire via le numérique avec les travaux de Rodriguez N, Safont-Mottay et Prêteur (2014) et De Ceglie (2011). Le troisième angle concerne la psychologie de l'adolescent avec Coslin (2010). Le quatrième angle avec les jeux vidéo avec les travaux de Griffiths (2008b) et d'Otye Elom (2015). Enfin le cinquième angle avec les travaux sur l'adaptation scolaire avec les travaux de Schwanen (2008). Dans la présente section, il est question de faire le point sur ces réflexions théoriques issues de diverses études.

2.2.1. Les travaux sur la construction identitaire

2.2.1.1. La crise comme fondement de la construction identitaire chez l'adolescent

Comme Erikson l'a souligné (1968), l'identité comporte un aspect réflexif mais aussi un aspect social : avoir une identité, c'est être engagé socialement, c'est avoir fait ses propres choix. Avant de s'engager, l'adolescent connaît une période de moratoire psychosocial nécessaire, pendant laquelle il expérimente divers rôles sociaux, pour que les choix pris ultérieurement lui soient personnels.

À chaque stade du développement psychosocial survient une crise qui doit se résoudre par l'atteinte d'un équilibre entre des forces qui s'opposent, faute de quoi le développement du Moi risque d'être compromis. Deux crises se produisent au cours des trois premières années de vie de l'enfant. Erikson donne au mot crise le sens de tournant majeur, et non de catastrophe. À chaque crise il y a 2 pôles qui mènent à la création d'une identité positive. Un pôle bénéfique et l'autre néfaste. La résolution plus ou moins positive de ces crises amènes donc à la création d'une identité plus ou moins positive selon la résolution des stades. Il ne faut cependant pas chercher à ne prendre que le positif. Dans le développement de l'identité c'est l'équilibre entre les deux pôles qui est important. La résolution d'un stade selon Erikson, nous permet d'affronter plus facilement la résolution du stade suivant. L'équilibre possible entre les deux pôles est atteint grâce à l'acquisition d'une vertu, ce pour chacun des stades.

A l'adolescence (12 - 20 ans) il s'agit de la cinquième crise : identité versus confusion ou diffusion des rôles. Ici l'adolescent cherche à acquérir un sens cohérent de son identité, surtout de son identité sexuelle, et du rôle qu'il désire jouer dans la société. Il ne s'agit pas là de la «crise d'adolescence», qui est plutôt un phénomène culturel : C'est d'abord une importante période de questionnements existentiels, concernant surtout les «qui suis-je?» et les «que veux-je?». Le défi psychosocial est alors l'acquisition d'une identité personnelle, sexuelle, et professionnelle, ce afin que l'adolescent puisse établir son schème de valeurs. La vertu à acquérir ici est donc la fidélité, car c'est lorsque l'adolescent reste fidèle à son ou ses modèles choisis qu'il ne tendra pas vers la confusion du rôle qu'il entreprend de jouer.

Vers le milieu de l'adolescence, l'individu se reconnaît comme un être à en devenir. À ce moment, l'adolescent est impliqué dans un processus important de remises en question. Pour résoudre positivement cette crise, l'adolescent doit parvenir à se définir: être bien dans son identité, assumer ce qu'il est, savoir où il va dans la vie et reconnaître les modèles et relations qui sont importants pour lui. Pour cela, il a besoin d'encouragements mais aussi d'une certaine marge de manœuvre pour faire différents essais l'aidant à nourrir son identité. Ceux qui sont trop protégés ou trop laissés libres auront tendance à entretenir plus longtemps une certaine confusion dans leur identité et leurs rôles personnels, professionnels, sexuels, affectifs et/ou sociaux. Les engagements touchant les relations avec les autres seront absents ou superficiels et les relations trop

brèves. Diverses raisons peuvent expliquer un adolescent confus: des parents qui ont trop favorisé la dépendance de leur jeune; des mesures disciplinaires trop sévères, incohérentes ou absentes; des parents qui rejettent l'enfant; des modèles parentaux trop changeants; des parents trop laxistes ou qui poussent le jeune vers une autonomie trop prématurée. Il est à noter que l'influence des parents, contrairement aux précédents stades, joue le rôle le moins important des cinq premiers stades psychosociales puisque l'adolescent se retrouve davantage tourné vers lui-même qu'auparavant.

2.2.1.1. Construction et déconstruction identitaire à l'adolescence

Pour Marteaux (2008) l'adolescence est une période de la vie pendant laquelle les réaménagements des rapports à l'adulte (parents, éducateurs), à l'enfance, au corps sont bouleversés. Le monde extérieur fait peur, on s'y frotte, on s'y dérobe (dépression), on l'attaque (comportements anti-sociaux). Cet âge (de 12 ans à 20 ans) s'accompagne chez les parents d'une crise du milieu de vie occasionnant différents réaménagements professionnels, conjugaux, sentimentaux. Ces réaménagements sont interrogés parfois brutalement par l'adolescent : « vous n'avez plus d'idéal, vous vivez comme des cons, vous êtes vieux...moches etc. ». Ces appréciations négatives, suivies parfois de mouvements affectueux de l'adolescent vers ses parents, laissent souvent ceux-ci pantois. Et fréquemment, l'on évoquera préférentiellement la crise adolescente alors que celle-ci est souvent en interaction avec la crise parentale et la crise sociale. Pour lui l'identité se construit chez l'adolescent dans l'interrelation avec les liens sociaux et le regard des autres qui permet l'enracinement du changement.

2.2.2. Les travaux sur la construction identitaire via les jeux vidéo.

2.2.1.2. L'adolescents à l'ère numérique

D'après une étude menée par Rodriguez, Safont-Mottay et Prêteur (2014), les adolescents vivent dans une culture de l'écran prédominante et valorisée grâce à l'évolution des technologies de l'information et de communication, les pratiques d'expression de soi sur Internet sont fortement investies par les préadolescentes et adolescentes qui leurs permettent d'interagir avec différents publics ciblés par leurs publications. Celles-ci peuvent exprimer sur la toile leurs pensées, leurs doutes comme

dans un journal intime mis régulièrement à jour, avec la motivation « d'explorer le soi » en parlant de soi, et de recueillir les avis des autres sur soi-même. Cette pratique d'Internet mobilise à la fois des activités socialisantes (présence du regard et du jugement de pairs, pratique à partir de laquelle peuvent naître des liens sociaux) et également des activités personnalisantes grâce auxquelles les jeunes adolescentes peuvent se définir. L'objectif de leur recherche était d'appréhender les relations entre les pratiques d'expression de soi et les processus identitaires d'engagement et d'exploration chez les utilisatrices d'internet entre 11 et 15 ans. Les résultats ont permis de cerner l'expression de soi en ligne, le processus d'exploration qui est associé à une pratique réservée et le processus d'engagement qui lui est d'avantage souligné dans une pratique « extime » (en opposition à l'intime). L'exposition de soi sur internet par les participantes constituerait une stratégie de présentation de soi unique qui leur est propre, ces stratégies les aideraient à se connaître et à grandir en recueillant auprès des pairs des avis sur le soi.

2.2.2.2. La construction identitaire via les jeux vidéo : Hiatus entre identité numérique et identité physique.

Selon Audrey De Ceglie (2011) de nos jours avec les réseaux sociaux, les identités numériques se développent parallèlement à l'identité physique de l'individu. Si les problématiques de la définition de l'identité numérique sur les plates-formes émergent dans les recherches (Caron, 2008), un autre secteur celui des jeux vidéo en ligne peut être intéressant pour comprendre comment l'identité numérique influe sur la construction sociale. Pourtant, bien que l'impact des jeux vidéo soit aujourd'hui très important dans de nombreux pays industriels, la connaissance du phénomène reste pauvre. Avec l'analyse du jeu sportif électronique, intitulé « brutal chaos league », il a été montré la manière dont les individus construisent leur identité numérique par rapport à l'identité physique et comment ils modifient leur comportement pour avoir des pratiques déviantes, voire violentes, mais selon eux justifiées car virtuelles.

2.2.3. TRAVAIL SUR LA PSYCHOLOGIE DE L'ADOLESCENT : ADOLESCENCE MISE EN PLACE DE L'AUTONOMISATION

Pour Coslin (2010), les adolescents remettent en question ce qu'on leur imposait auparavant, parce qu'ils ne sont plus à même de comprendre les justifications, et parce que leur pensée s'autonomise. Ils veulent que les règles évoluent pour parvenir à de nouveaux accords, les transgressions permettant d'aller vers les transactions. Cherchant à découvrir quelles sont leurs potentialités, quelles sont leurs limites, ils ont besoin d'expériences nouvelles. Comme le remarque Marcelli (2005 cité par Coslin 2013), entre 12 et 14 ans, il leur faut s'aventurer dans des espaces inconnus, nouer de nouvelles relations. Voulant se confronter à l'incertitude, ils recherchent des sensations fortes et singulières. Pendant cette période l'adolescent oscille entre un besoin de dépendance et un besoin de dépendance qui se contredisent réciproquement, et dont il peut parfois souffrir. Mais il arrive que *« s'il se perçoit différent d'un moment à l'autre, d'une situation à l'autre [...] cette impression de difficulté à construire une image de soi cohérente fait néanmoins partie du développement normal à l'adolescence »* Coslin (2002)

2.2.4. LES TRAVAUX SUR LA PRATIQUE DES JEUX VIDEO

2.2.4.1 Pratique des jeux vidéo une déconnection aux réalités sociales

Griffiths (2008b) relève dans la littérature différents signes d'addiction aux jeux vidéo chez les adolescents comme voler de l'argent pour jouer aux jeux d'arcade ou s'acheter un nouveau jeu, faire l'école buissonnière pour jouer, ne pas faire ses devoirs ou avoir de mauvaises notes, sacrifier des activités sociales pour jouer, être irritable ou s'ennuyer s'il n'y a pas de possibilité de trouver d'autres joueurs, jouer plus longtemps que prévu ou encore éprouver une perte de temps. La prévalence et l'incidence de l'addiction aux jeux vidéo sont encore très controversées et nécessitent une définition opérationnelle plus claire. Les difficultés relevées dans le champ de la recherche concernant les critères utilisés pour l'addiction aux jeux vidéo renvoient au fait qu'ils ne mesurent pas la sévérité, n'ont pas de dimension temporelle, ont tendance à surestimer la prévalence de la problématique et ne prennent pas en compte le contexte de l'utilisation des jeux vidéo. Comme il a été remarqué pour d'autres auteurs, pour Griffiths il faudrait

élaborer de nouvelles recherches pour explorer la prévalence de ce phénomène. De même, les études de cas sur l'addiction aux jeux vidéo sont encore rares mais semblent montrer que les joueurs « addicts » utilisent souvent le jeu vidéo pour tenter de gérer une problématique sous-jacente. Cependant, pour Griffiths, il est nécessaire de multiplier les études qualitatives pour confirmer l'existence de l'addiction aux jeux vidéo. Par ailleurs, les jeux en ligne semblent plus addictifs que les jeux hors-ligne en raison de leur accessibilité permanente (24/24 h) et de leur caractère infini. Griffiths (2008b) pointe également dans la littérature certaines conséquences médicales de l'utilisation excessive des jeux vidéo comme par exemple, des callosités, de l'énurésie et de l'encoprésie (la personne est tellement engagée dans le jeu qu'elle ne va pas aux toilettes) mais aussi des douleurs aux tendons, aux poignets, au cou et aux coudes. Par ailleurs, il met l'accent sur le fait que les médias présentent l'addiction aux jeux vidéo comme des événements à sensation, ce qui crée malheureusement les conditions idéales, pour que des traitements pseudo-scientifiques, que l'on trouve y compris sur Internet, soient présentés comme un remède contre l'addiction aux jeux vidéo. Griffiths (2008b) se base sur les critères d'addiction de Brown (1993) pour proposer des critères d'addiction aux jeux vidéo :

- La saillance lorsque l'utilisation de jeu vidéo devient l'activité la plus importante dans la vie de la personne et domine ses pensées (préoccupations et distorsions cognitives), ses ressentis et ses comportements (détérioration des comportements sociaux), par exemple si la personne ne joue pas aux jeux vidéo, elle pense à la prochaine fois où elle pourra jouer.
- La modification de l'humeur renvoie à l'expérience subjective des conséquences de s'engager dans le jeu vidéo pouvant devenir une stratégie de coping (sensation de stimulation, d'excitation ou de relaxation, d'évasion, etc.)
- La tolérance concerne le processus par lequel une personne augmente son temps de jeu pour atteindre les effets de modification de l'humeur recherchés.
- Les symptômes de sevrage correspondent à un ressenti négatif émotionnel ou physique qui survient lorsque l'activité de jeu vidéo est interrompue ou soudainement réduite, par exemple une humeur négative ou une irritabilité.

- Les conflits peuvent apparaître entre le joueur de jeu vidéo et l'entourage (conflit interpersonnel), avec d'autres activités (travail, scolarité, loisirs, centres d'intérêts) ou avec soi-même (conflit intrapsychique et/ou sentiment subjectif de perte de contrôle) comme le sentiment de passer trop de temps au jeu.

- La rechute concerne la tendance à revenir au pattern antérieur d'utilisation de jeu vidéo avec l'intensité de l'utilisation excessive du jeu qui peut revenir rapidement même après des périodes d'abstinence ou de contrôle.

Charlton (2002) a démontré que les six critères de Brown ne relèvent pas forcément tous du concept d'addiction et que certains critères sont centraux à l'addiction et d'autres périphériques. Une étude réalisée avec 442 joueurs, révèle des critères centraux à l'addiction aux jeux vidéo en ligne (les conflits, les symptômes de sevrage, la rechute et la saillance comportementale) et des critères proches de l'engagement non pathologique dans le jeu (sans conséquences négatives pour la personne), donc périphériques à l'addiction (la saillance cognitive, la tolérance et l'euphorie ou la modification de l'humeur pour Griffiths). Les critères périphériques seraient présents avant les critères centraux dans le parcours d'un joueur « addict ». Ainsi, pour Charlton et Danforth (2007), il serait inadapté d'utiliser certains critères (périphériques) pour étudier l'addiction aux jeux vidéo.

Dans cette distinction entre addiction et engagement, Skoric, Teo et Neo (2009) étudient l'impact du temps de jeu, de l'addiction au jeu vidéo et de l'engagement dans le jeu sur les performances scolaires. Le temps de jeu n'a pas d'impact négatif sur les résultats scolaires. Au contraire, le temps de jeu dans la semaine est associé à de meilleurs résultats en Anglais (les participants étant de Singapour). Cependant, l'addiction au jeu vidéo est associée négativement avec les performances scolaires alors que l'on ne retrouve pas d'association entre les résultats scolaires et l'engagement dans l'activité de jeu vidéo. Cette recherche appuie donc une différence entre l'addiction et l'engagement. L'addiction entraîne bien des conséquences négatives sur le plan scolaire alors qu'un haut niveau d'engagement n'en amène pas. Pour les auteurs, un travail reste à effectuer pour délimiter correctement le concept d'engagement non pathologique dans le jeu vidéo de celui d'engagement pathologique.

Ainsi même si l'approche de Griffiths ne fait pas l'unanimité dans la recherche, elle a le mérite de pointer un ensemble de conséquences psychologiques (émotionnelles, cognitives et comportementales), sociales et physiques de la pratique addictive du jeu vidéo. De plus, il propose des critères d'addiction pouvant faire l'objet de points fondamentaux pour des considérations diagnostiques et cliniques.

2.2.4.2 La construction des comportements addictifs face aux jeux pathologiques, Taquet (2014)

Avec l'avènement d'Internet, la recherche et la clinique se sont fortement focalisées sur l'utilisation excessive des jeux vidéo en ligne. Taquet (2014) choisi d'aborder l'addiction aux jeux vidéo selon la pluralité des jeux vidéo existants et des modes d'utilisation des jeux vidéo. Ses recherches se situe dans le champ de la psychologie cognitive et prennent leur source dans la clinique en lien avec les Thérapies Comportementales et Cognitives. Ça première étude permet de préciser les fonctionnements émotionnels, cognitifs et comportementaux des joueurs assidus de jeux vidéo. Il explore différents moments de jeu : avant, pendant et après le jeu mais aussi au moment de gagner et au moment de perdre. De plus, Il a rapproché certaines cognitions des joueurs avec les croyances Anticipatoires, Soulageâtes et Permissives. Pour lui, des cognitions et des comportements spécifiques sous-tendent une attention soit orientée vers le jeu pour certains, soit orientée vers l'extérieur du jeu pour d'autres. Au moment de perdre, des fonctionnements singuliers apparaissent. Des comparaisons entre les moments de jeu révèlent une dynamique des émotions, cognitions et comportements en lien avec le jeu. La deuxième étude passe par l'opérationnalisation des variables psychologiques relevées dans la première étude et par la construction d'un nouvel outil de mesure de l'addiction aux jeux vidéo. Ce questionnaire lui a permis d'établir des groupes distincts de joueurs considérés comme excessifs et de joueurs non excessifs de jeux vidéo. Des pistes thérapeutiques, en lien avec les Thérapies Comportementales et Cognitives, sont discutées à partir de ses résultats. Deux études de cas permettent d'illustrer nos propos et d'aborder la clinique spécifique concernant l'addiction aux jeux vidéo. Certaines données actuelles convergent vers le rapprochement entre l'addiction et l'utilisation excessive des jeux vidéo. Les résultats de Taquet (2014) convergent vers cette argumentation.

2.2.4.3. Les jeux vidéo dans la culture négro africaine : Cas du Cameroun

Selon Otye Elom (2015) en Afrique en général et au Cameroun en particulier, posséder une console de jeux vidéo n'est pas à la portée de tout le monde. Les jeunes puisque ce sont eux qui les affectionnent particulièrement, qui en possèdent une, font donc souvent appel à leurs pairs afin qu'ensemble, ils puissent s'amuser. L'espace où les jeunes jouent aux jeux vidéo devient de ce fait un espace où ces derniers s'affirment en tant que groupe à part entière. C'est un espace qui leur permet de se démarquer des adultes qui, le plus souvent dénigrent, voire méprisent cette activité ludique. Les jeunes y créent ainsi des « ethnométhodes » et développent une solidarité mécanique. Jouer aux jeux vidéo dans ce contexte n'est plus simplement une activité de loisir. L'espace de jeu devient un espace où se créent de nouvelles relations et où se raffermissent les anciennes. Mais également, un espace où se développent l'esprit de compétition et corrélativement même des conflits. Celui avec qui on s'amuse aux jeux vidéo devient celui à qui on se confie, avec qui on partage ses joies et ses peines. La console de jeux n'« appartient » plus à celui qui l'a achetée, mais à tous ceux qui la jouent. Il n'est donc pas rare qu'elle s'exporte du domicile de son propriétaire pour le domicile d'un autre adolescent. Il faut également préciser que le jeu vidéo reste en négroculture une activité essentiellement masculine ; l'espace de jeu est donc le fief du garçon et les filles n'ont rien à y faire. Le jeu vidéo développe ainsi un certain machisme, une fierté d'être homme plutôt que femme. Dans ce contexte, on peut noter une sorte de détribalisation. L'obédience ethnique de tout un chacun s'estompe pour laisser place à une société des jeunes tout court. Le jeu vidéo fait donc tomber les barrières raciales, tribales, ethniques. Et même si on peut y noter des effets pervers, ce qui est normal, puisque aucun système culturel n'est parfait, les jeux vidéo en contexte camerounais développent chez les adolescents le sentiment d'appartenance à une même classe d'âge.

2.2.4.4. Les jeux vidéo comme objet de recherche

St-Pierre, Rufat et Ter Minassian regroupe dans un ouvrage les travaux de divers chercheurs de l'équipe pluridisciplinaire du laboratoire junior « Jeux vidéo : pratiques, contenus, discours » de l'École normale supérieure de Lyon. Il se compose de plusieurs articles regroupés selon quatre grandes thématiques.

Alvarez, Djaouti et Rampnoux cherchent à confirmer l'apport du jeu vidéo à l'apprentissage de la vie en société en se penchant sur les jeux sérieux. Ils tentent de dresser une typologie des définitions et méthodes de classification synthétique de ce type particulier de jeux vidéo.

Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian s'attaquent à la question avec un article de fond traitant de l'aspect théorique de la question. Ils passent en revue les diverses approches de la spatialité du jeu vidéo démontrant en fait comment plusieurs niveaux de spatialité y sont imbriqués. Laury-Nuria André et Sophie Lécole-Solnychkine offrent de leur côté une perspective analytique concrète en s'intéressant au topoi antique en présence dans les jeux vidéo selon une terminologie paysagère. Ces auteurs mettent de l'avant l'originalité du dialogue entre l'antique et le moderne derrière la conception des paysages virtuels de plusieurs jeux vidéo.

L'ouvrage se penche sur les usages du jeu vidéo. L'intégration de l'informatique et du jeu vidéo dans le cadre scolaire est abordée en fonction des enjeux pédagogiques et didactiques qu'elle représente, mais aussi de ses enjeux sociaux et institutionnels. Yvan Hochet propose de voir le jeu vidéo comme un support de l'enseignement en se basant sur l'exemple de l'usage qui peut en être fait en géographie et en histoire. Sylvain Genevois vise à replacer la question de l'introduction du jeu vidéo à l'école dans le cadre plus large de l'intégration des technologies numérique à l'institution scolaire. Il remet en question l'ouverture de l'école à reconnaître la légitimité du jeu vidéo dans le développement des apprentissages et compétences. En outre, dans cette partie, Pascal Garandel adresse l'épineuse question de la violence dans les jeux vidéo à partir d'une lecture psychanalytique où il tente de déconstruire l'idée selon laquelle leur pratique confond l'espace du jeu et l'espace du réel. Les échanges verbaux entre les joueurs sont analysés dans une perspective linguistique par Isabel Colon de Carjaval. Elle explore comment la parole dans un tel contexte permet une coordination du jeu, surtout dans les jeux en équipe.

Le travail de réflexion derrière cet ouvrage est fondamental et permet de saisir l'intérêt de la recherche dans ce domaine. Secteur de l'industrie créative en pleine

effervescence, le jeu vidéo risque de transformer notre existence. On le perçoit de façon claire à travers les études réunies dans ce livre, plus particulièrement dans celles qui adressent la question des usages et pratiques, la révolution vidéo ludique transforme notre monde à plusieurs niveaux. La nécessité de réfléchir et d'explorer les potentialités multiples offertes au monde de la recherche par le jeu vidéo est démontrée par la diversité et l'originalité des thèmes abordés par le groupe de chercheurs.

2.2.4.5. Aspects positifs sur les comportements et l'amélioration des fonctions cognitives associés à l'utilisation des jeux vidéo.

Les jeux vidéo peuvent avoir des effets positifs. Ainsi, un grand nombre de jeux peuvent présenter un versant permettant d'augmenter les pensées prosociales chez les joueurs (Greitemeyer et Osswald, 2011), mais aussi l'empathie et les comportements d'aide dans les situations comparables à celles des jeux vidéo. Certains auteurs (Lavergne et coll., 2010) préfèrent le terme de serious game à video game pour désigner ces jeux aux effets positifs comme des logiciels ludo-éducatifs, les exercices de simulation d'une activité (conduite d'un véhicule, opération chirurgicale, programmes de prévention pour personnes âgées, enfants en difficulté scolaire, surpoids..., réhabilitation des personnes à besoins particuliers).

Des études montrent également des changements positifs dans les comportements de santé en utilisant les jeux vidéo, selon les modèles vicariants entre autres (Baranowski et coll., 2008). Des aspects positifs dans la pratique des jeux vidéo sont signalés par Stora (2008), de même que les travaux de Worley et coll. (2011) sur les effets de la Wii sur la santé physique. Par exemple, les résultats de Gil-Gomez et coll. (2011) auprès d'une population ayant subi des lésions cérébrales suggèrent que l'entraînement sur une plateforme Wii (Nintendo) représente une alternative efficace au traitement traditionnel pour améliorer l'équilibre statique. Un autre exemple est illustré par les travaux de Patel et coll. (2006) qui montrent que les jeux vidéo auraient leur place pour diminuer l'anxiété chez des enfants devant se faire opérer, en salle d'anesthésie et durant l'anesthésie.

En 2010, Spence et Feng ont publié une revue de littérature où ils indiquent que « les jeux vidéo peuvent entraîner des modifications au niveau du cerveau, de manière peut-être plus salubre que néfaste ». Selon ces auteurs, les jeux, et en particulier les jeux First Person

Shooting (jeu d'action de tir), produiraient des améliorations des fonctions cognitives, sensorielles, perceptuelles et spatiales qui se différencient de l'expertise acquise par le jeu lui-même.

Ainsi, la capacité du champ visuel attentionnel serait augmentée par le jeu (Feng et coll., 2007). L'action augmente la capacité de l'attention visuelle et sa distribution spatiale, améliore le nombre d'objets qui peut être appréhendé par le joueur et suggère que cette amélioration est médiée par les changements de la mémoire visuelle à court terme (Green et Bavelier, 2006 ; Spence et Feng, 2010). D'autre part, il a été montré que ces améliorations persistent pendant plusieurs mois, voire plusieurs années après l'entraînement. Selon Barlett et coll (2009), les effets des jeux vidéo sur les performances cognitives sont présents quel que soit le contenu du jeu vidéo : violent ou non.

2.2.5. LES TRAVAUX SUR L'ADAPTATION SCOLAIRE

L'adaptation scolaire est une notion centrale en psychologie et en sciences de l'éducation où l'on admet une conception de l'être vivant reçue de la biologie évolutionniste. Pourtant, la notion d'adaptation est expliquée par celle « d'équilibre stable » selon le modèle homéostatique. Il est important de souligner que l'adaptation scolaire est un processus complexe : organisme – milieu. Pour Dolto, l'adaptation scolaire est un symptôme majeur de la névrose. L'adaptation ou l'inadaptation est toujours appréciée en fonction d'une norme qui définit une ligne de partage entre le normal et le pathologique. Selon Schwanen (2008) l'adaptation scolaire est représentée par une attitude ouverte et participative des élèves au projet éducatif de leur école, par un sentiment de contrôle sur leur vie scolaire et une perception de pertinence des programmes offerts en vue de leurs occupations futures. Finalement, l'adaptation scolaire se distingue aussi du point de vue social alors que les jeunes s'investissent dans les programmes scolaires et d'apprentissages. Schwanen (2008) en donne une illustration d'un élève considéré comme inadapté dans la mesure où son comportement ou sa conduite s'écarte de certaines normes.

2.2.6. SYNTHÈSE DE LA REVUE DE LA LITTÉRATURE

Le premier angle de notre revue de la littérature est celui de la construction identitaire avec les travaux d'Erikson (1968) selon lui la crise est le principal fondement

de la construction identitaire, elle a lieu dans chaque stade de développement d'un individu, particulièrement à l'adolescence où le jeune se forge son identité sexuelle, cherche à se connaître et savoir quel rôle il va jouer dans la société ; Marteaux (2008) quant à lui l'identité se construit chez l'adolescent dans l'interrelation avec les liens sociaux et le regard des autres principalement les adultes (parents, éducateurs) . Le deuxième angle est celui de la construction identitaire via le numérique avec les travaux de Rodriguez N, Safont-Mottay et Prêteur (2014) pour qui internet est un moyens pour les adolescents de s'exprimer avec les autres mais surtout de se connaître soi-même à travers les avis des autres tout ceci permet construction identitaire à travers les processus d'exploration et d'engagement ; et De Ceglie (2011) quant à elle montre que les réseaux sociaux et jeux vidéo construisent l'identité chez les individus du fait pour eux de développer un parallèle entre identité numérique et identité physique, ainsi leur comportement peut-être modifier du fait ces pratiques. Le troisième angle concerne la psychologie de l'adolescent avec Coslin (2010), selon lui l'adolescence est une période de remise en question, d'» recherche de nouvelles expériences, de volonté d'indépendance et d'autonomisation qui est difficile pour lui d'acquérir du fait de son manque de moyens, durant cette période l'adolescent est généralement en conflit avec les adultes. Le quatrième angle celui est jeux vidéo avec les travaux de Griffiths (2008b) qui montre la pratique des jeux vidéo peut entrainer une addiction chez les joueurs et les déconnectés avec leurs réalités notamment les jeunes élèves en les entraînant dans des mauvaises activités comme voler de l'argent, faire l'école buissonnière, ne pas faire ses devoirs, les échecs scolaires ; et ceux d'Otye Elom (2015) pour qui la pratique des jeux vidéo est un réalité en Afrique et particulièrement au Cameroun, selon lui les jeux vidéo sont un espaces qui peut développer l'esprit de compétition ou de rivalité chez les jeunes, mais surtout un espace autour duquel ses jeunes peuvent se réunir et affiner leur relation. Enfin le cinquième angle avec les travaux sur l'adaptation scolaire avec les travaux de Schwanen (2008) qui ont montrés qu'un individu est dit adapté lorsqu'il a un bon comportement au sein de l'établissement et envers les études, mais que l'adaptation scolaire est meilleure lorsque les programmes scolaires sont pertinents et cadre avec les envies futur des élèves. Tous ces travaux nous ont permis de mieux appréhender notre sujet de recherche, de comprendre la construction identitaire, ces processus, ce qui peut l'influencer, les périodes les plus propice pour sa mise en place durant le développement

d'un individu ; mais aussi de comprendre et d'expliquer certains comportements observés pendant l'adolescence et ses manifestations, d'analyser le rôle ou l'importance qu'a les nouvelles technologie sur la construction identitaire chez les jeunes via les réseaux sociaux et les jeux vidéo ; Mais également connaitre les risques dus à la pratique excessive sur les résultats scolaires des adolescents et de la réalité du phénomène au Cameroun en particulier. Mais tous ces travaux ne nous permettent pas d'éclaircir l'influence de la construction identitaire à travers les jeux vidéo sur le niveau d'adaptation scolaire de l'adolescent, qui va être l'objet de notre étude.

2.3. LES THÉORIES EXPLICATIVES DU SUJET

Une théorie peut être définie comme un ensemble d'explications, de notions ou d'idées sur un sujet précis, ceux-ci peuvent impliquer des lois et hypothèses, induite par l'accumulation de faits prouvés par l'observation ou l'expérience. Pour Robert (2008) Il s'agit d'un « ensemble organisé, d'idées et de concepts abstraits, prenant pour objet un domaine particulier qu'il décrit et explique ». Elle permet de comprendre le fait social. Pour Dalandsheere (1976:20) «la théorie est un ensemble construit de définition et de proposition en relation les unes et les autres, qui se proposent une première vue systématique d'un phénomène en spécifiant des relations existants entre les variables. Elle a pour but d'expliquer et de prédire un phénomène». Pour notre étude nous allons avoir deux théories explicatives, la théorie de la construction de l'identité de Marcia et la théorie du jeu de Winnicott.

2.3.1. LA THEORIE DE LA CONSTRUCTION DE L'IDENTITÉ DE MARCIA.

Faisant un rapprochement avec notre recherche, elle est le système conceptuel sur lequel est fondée l'explication d'un nombre de phénomène. Elle paraît nécessaire à la compréhension de notre sujet. Pour ce travail de recherche l'une des théories appropriées est celle sur la construction de l'identité de Marcia.

L'étude du développement de l'identité personnelle à l'adolescence a fortement été influencée par les théories d'Erikson (1968). Par la suite, le paradigme des statuts identitaires proposé par Marcia est devenu une approche dominante. Dans ses travaux, Marcia s'est centré sur l'issue de la crise identitaire à l'adolescence. Il a mis au point une méthode pour explorer les engagements individuels (Marcia, 1996), et il s'est rendu

compte que la manière dont l'adolescent parvenait à faire ses engagements faisait une grande différence selon qu'il avait connu une période de « crises » (exploration de nombreuses alternatives différentes) ou non. Le paradigme de Marcia s'appuie donc sur deux processus impliqués dans la construction identitaire :

- Un processus d'exploration qui est une période d'expérimentation de nombreuses alternatives différentes (se référant au départ à la « crise »).
- Un processus d'engagement qui renvoie aux choix, décisions, attitudes, oppositions, de l'adolescent dans les différents domaines de vie significatifs.

En effet, les engagements reflètent le sentiment d'identité. Ils ont une signification sociale et fournissent à l'adolescent une définition de lui-même. Marcia distingue quatre statuts d'identité : L'identité accomplie (engagement à des choix propres à lui ; adolescent solide et sûr de lui ; capable d'assumer ses propres choix) ; L'identité forclosée (engagement très fort ; discours tranchés ; absence de logique dans le choix/il assume les choix d'autrui) ; Blois (1962) l'appelle 'l'adolescence abrégée'. L'identité diffuse (absence de questionnement et d'engagement ; forte dépendance, difficulté de positionnement ; absence d'implication affective et cognitive) ; L'identité en moratoire (engagement très vague ; comportement ludique). Ce modèle en quatre configurations identitaires possibles différencie les adolescents par leur niveau élevé ou faible d'exploration et d'engagement. Comparativement aux propositions d'Erikson (1963, 1968), le modèle de Marcia a l'avantage de ne pas résumer l'identité en une simple dichotomie entre «identité» versus «confusion identitaire». Toutefois, l'opérationnalisation des statuts identitaires semble «figer» la dynamique de la construction identitaire telle qu'avait été appréhendée par Erikson. En effet, chez Marcia (1966) le terme de la réalisation identitaire suppose qu'il y'a un achèvement du développement de l'identité. Chez Erikson, il n'y a pas de fin dans le développement d'identité. Certes l'adolescence est une période de construction de l'identité, mais même les adultes peuvent connaître des réaménagements, des transitions dans leur identité. Suite à la littérature sur la religion, il faut comprendre le processus d'étayage sur le sujet.

Pour Brigitte Touzanne, la pratique des jeux vidéo à l'adolescence est le témoignage d'une tentative d'exister hors du regard des parents, par l'intermédiaire d'un objet ; Pour elle ce processus constitue un phénomène "normal" dans la construction de

l'identité de l'adolescent, permettant le passage de l'enfance vers l'âge adulte. Pour Armelle Chotard-Frenais et Elizabet Rossé-Brillard, l'adolescent par le biais des jeux tenterait de "représenter sa conflictualité sur un être semblable mais différent de lui, un être crée de toute pièce, virtuel et malléable à sa guise"; Le jeu vidéo constituerait ainsi un espace transitionnel.

Pour Marcia tout au long du cycle de la vie des changements d'état se produisent, changements d'état d'identité qui se produisent à l'adolescence et susceptible d'être progressif. Ces changements peuvent permettre d'aboutir à 4 types de statuts d'identité : l'identité accomplie, l'identité forclose, l'identité diffuse et l'identité en moratoire. La mise en place de ces différentes identités est construite selon Marcia par la combinaison de deux processus qui sont le processus d'exploration qui permet à l'individu de découvrir de nouvelles choses, horizons, l'inconnu ; et le processus d'engagement qui permet à l'individu d'accomplir certaines chose, de prendre des décisions qui le concerne. Cette théorie nous permet d'expliquer comment et quels processus nécessaire pour que l'identité se construit chez les adolescents qui pratiquent les jeux vidéo.

2.3.1. LA THEORIE DU JEU DE WINNICOT

La capacité à être seul est la condition de l'activité ludique. Partant d'un état d'indifférenciation où le monde et le soi ne forment qu'un tout, l'enfant va se découvrir progressivement grâce à l'établissement d'un espace intermédiaire ou transitionnel ne relevant ni de la réalité intérieure, ni de la réalité extérieure. Cet espace est le jeu, celui où un objet dit transitionnel, permet la projection de soi dans le monde extérieur. Ce jeu créatif est le prélude à toute l'expérience du monde autour de soi, à l'expérience culturelle. Il est différent du jeu qui s'exprime en se pliant à des règles préexistantes. Pour Winnicott, le jeu est essentiel dans l'établissement de la relation objectale et dans la maturation de l'enfant. Il établit un continuum allant des phénomènes transitionnels au jeu, puis au jeu partagé, ouvrant une aire privilégiée de la connaissance de soi et aussi d'autrui, pour aboutir, enfin, aux expériences culturelles et à l'activité créatrice.

Winnicott émet l'hypothèse d'un espace intermédiaire (espace potentiel) qui est situé à l'origine entre la mère et le bébé, espace qui les unit et les sépare à la fois. C'est dans cet espace qu'évolue l'enfant en jouant. Tout à la fois espace potentiel, espace transitionnel, espace d'illusion.

" Cette aire n'est pas la réalité interne psychique. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur." (Jeu et réalité) C'est un espace dit potentiel : il n'existe pas, il n'a pas de réalité. C'est un espace transitionnel : il va permettre un passage entre réalité psychique interne et réalité psychique extérieure, mais aussi un passage entre la mère et l'enfant (objet transitionnel qui renvoie à la mère). L'espace potentiel va se présenter comme un lieu virtuel où l'enfant va expérimenter qu'il est en train de créer ce qui existe déjà (par rapport aux objets qui l'entourent). Toute appréhension d'objet se présente au départ comme une création de l'enfant (il a l'illusion de créer l'objet). Jouer, c'est cette partie de l'expérience créatrice qui force l'enfant à créer, à inventer la réalité (extérieure qui existe déjà, mais l'enfant a le sentiment de la créer). Il croit créer le monde, il ne fait que le découvrir, il lui faudra intégrer progressivement cette désillusion.

Il émet aussi l'hypothèse selon laquelle elle la création de l'identité. Toute activité créatrice est quête de soi. C'est peut-être seulement quand il joue que l'enfant (ou l'adulte) est libre de se montrer créatif. Se montrer créatif, c'est une situation dans laquelle on ne se donne pas de but au départ; c'est un fonctionnement décousu, un jeu de libres associations d'idées, libres rencontres dans un lieu neutre. Par la créativité qu'il permet, par l'exploration du monde qu'il suscite, le jeu contribue à façonner l'identité de l'enfant. Dans le jeu, il y a toujours un décalage par rapport aux identifications primaires : il y a toujours réalisation d'un dédoublement entre sujet jouant et sujet joué (je sais que je joue : champ du faire comme si et ceci suppose un personnage jouant qui sait que la chose est absente au moment où elle se joue; cela suppose aussi qu'il y a un décalage entre le jouant et le rôle tenu qui est le personnage joué). Le jeu nécessite un désinvestissement de la mère par l'enfant, une mise à distance.

Pour expliquer notre les concepts de notre recherche la théorie de la construction de l'identité de Marcia et la théorie du jeu de Winnicott nous sont utile. La théorie de Winnicott qui explique pourquoi l'enfant ou l'adolescent joue, comment le jeu peu permettre l'exploration du monde et façonner son identité ; mais aussi la théorie de la construction identitaire qui elle explique les processus par lesquels l'identité est construite chez l'adolescent.

2.4. FORMULATION DE L'HYPOTHÈSE

2.4.1 HYPOTHÈSE DE TRAVAIL

Notre étude comprend une hypothèse générale formulée ainsi : la construction identitaire à travers les jeux vidéo des adolescents influence l'adaptation scolaire (les comportements et les performances scolaires) des élèves. Cette hypothèse générale comprend deux variables : la construction identitaire à travers les jeux vidéo des adolescents comme variable indépendante et l'adaptation en milieu scolaire comme variable dépendante. Il convient de définir les concepts opératoires. En effet, il faut savoir ce que recouvrent ces concepts comme signification; leur simple définition ne suffit pas. Il faut également cerner les multiples dimensions de sens que ces concepts comportent.

2.4.2. DÉFINITION DES VARIABLES

Variable indépendante : Construction identitaire

Le cadre théorique de référence retenu est celui de la construction de l'identité de Marcia qui nécessite une explication en termes de sous variable et les indicateurs. La dimension désigne un champ de réalité qui est extrait d'un ensemble plus vaste composé d'indicateurs issus du monde réel. Dans notre espace de recherche ces indicateurs forment une réalité maîtrisable. Dans la construction identitaire à travers les jeux vidéo, il s'agit des éléments suivants : le processus d'exploration (sous variable 1), le processus d'engagement (sous variable 2).

La sous variable 1 qui parle du processus d'exploration sera appréhendé par les indicateurs suivants : vivre et expérimenter des expériences nouvelles et multiples et la possibilité d'élargir son univers de compétence.

La sous variable 2 qui parle du processus d'engagement sera appréhender à travers les indicateurs suivants : la décision et le choix; l'opposition et les attitudes des adolescents dans les différents domaines de la vie.

Variable dépendante : l'adaptation scolaire

En ce qui concerne l'adaptation scolaire des élèves, il s'agit des dimensions suivantes : la sous variable 1 qui porte les aptitudes envers l'école et les apprentissages (sous variable 1), les aptitudes à nouer les rapports en milieu scolaire entre camarades entre élèves et les enseignants (sous variable 2) et les aptitudes à exprimer des émotions (sous variable 3)

La sous variable 1 sur les aptitudes envers l'école et les apprentissages s'exprime à travers les indicateurs suivants : Participation dans la vie de la classe et dans la vie de l'établissement; et l'attrait envers les apprentissages par l'assiduité à l'école, la participation aux cours, le plaisir d'étudier et l'intérêt pour les études.

La sous variables 2 sur les aptitudes à nouer les rapports avec les autres s'exprime à travers les indicateurs suivants : l'affinité avec ses camarades par Liens d'amitiés avec ses camarades (beaucoup d'amis), sens de l'humour et ouverture d'esprit (très blagueur) et l'affinité avec les enseignants et les parents par le respect des consignes des enseignants et le respect des parents.

La sous variable 3 sur les aptitudes à exprimer des émotions s'exprime à travers l'estime de soi qui se peut se traduire par l'agressivité ou la timidité.

4.3. TABLEAU SYNOPTIQUE

| Objectif général | Question de recherche | Hypothèse générale | variables | Sous-variables | indicateurs |
|---|--|---|--------------|-------------------------|--|
| Vérifier l'impact de la construction identitaire des jeux vidéo sur le niveau d'adaptation scolaire de l'adolescent | La construction identitaire à travers les jeux vidéo favorise-t-elle l'adaptation scolaire ? | La construction identitaire à travers les jeux vidéo favorise l'adaptation scolaire | Construction | Processus d'exploration | -Vivre et expérimenter des expériences nouvelles et multiples. -possibilité d'élargir son univers des compétences |

| | | | | | |
|--|--|--|--------------------------------------|--|--|
| | | | identitaire à travers les jeux vidéo | | |
| | | | | Processus d'engagement | -décision et choix dans les différents domaines de la vie. -attitude et l'opposition de l'adolescent dans les différents domaines de la vie |
| | | | Niveau d'adaptation scolaire | Aptitude envers l'école et les apprentissages | * performance scolaire *assiduité à l'école *intérêt pour l'école *participation à la vie de la classe et de l'école |
| | | | | Aptitude à nouer des rapports en milieu scolaire | * lien d'amitié avec les camarades *rapport avec les enseignants *respect des consignes à l'école |
| | | | | Aptitude à exprimer des émotions | Estime de soi |

Tableau 1 : Tableau synoptique

DEUXIEME PARTIE : CADRE METHODOLOGIQUE

CHAPITRE 3 : MÉTHODOLOGIE

Au cours de ce chapitre, les aspects abordés sont le type de recherche, le site de l'étude, la population de l'étude, la sélection des participants à la recherche, les instruments de collecte de données, la procédure de collecte des données et enfin la méthode d'analyse des données.

3.1. TYPE D'ÉTUDE

Pour répondre à l'objectif de cette étude qui est de vérifier l'impact de la construction identitaire à travers les jeux vidéo sur le niveau d'adaptation scolaire des adolescents, un devis de type qualitatif ainsi qu'une approche d'étude de type compréhensif ont été utilisés. Ce devis dans le cadre de cette étude est fondé sur une démarche descriptive c'est-à-dire qu'elle cherche à comprendre comment les jeux vidéo peuvent-ils influencer la construction de l'identité de l'adolescent et il parvient à s'adapter sur le plan scolaire soit les performances scolaires et le comportement au sein de l'établissement. Le choix a été d'effectuer une recherche qualitative selon une approche s'inspirant en grande partie de celle proposée par MILES et HUBERMAN (1994). Ils proposent une méthode de recueil et d'analyse de données qualitatives comprenant les phases de recueil, condensation, présentation et vérification des données. La recherche qualitative est plus basée sur la collecte de données principalement verbales plutôt que des données qui peuvent être mesurées. Les informations recueillies sont par la suite analysées de manière interprétative, subjective, ou même diagnostique.

3.2. SITE DE L'ÉTUDE

3.2.1. Description du site de l'étude

Cette recherche s'est déroulée sur le site du Lycée Général Leclerc, qui se situe dans la ville de Yaoundé, la capitale politique du Cameroun, le chef-lieu de la région du centre et du département du MFOUNDI. Le Lycée Général Leclerc se situe précisément dans l'arrondissement de Yaoundé 3^{ème} en plein cœur du plateau ATEMENGUE dans le quartier NGOA EKELLE. Ses locaux s'étendent le long du boulevard de la réunification,

en face des palais des verres abritant l'Assemblée Nationale du Cameroun. Il est entouré par les quartiers généraux de l'armée et plusieurs autres établissements scolaires et universitaires. Il a été créé en 1952 sous l'administration française. La première pierre fut posée par le Docteur Louis Paul AUJOLAT le 21 Octobre 1952 en présence d'André SOUDADAUX et Pierre KLEIN, respectivement Président de l'Assemblée Territoriale du Cameroun (ATCAM) et Secrétaire d'Etat de la France d'outre-mer. Le lycée pris le nom Lycée Général Leclerc en souvenir et en reconnaissance au Général français Leclerc. De 1952 à 1972, le lycée est exclusivement administré par les français, ce n'est qu'en 1973 qu'un camerounais fut nommé proviseur, il s'agit de M. ESSONO EDOU Daniel qui fut le septième proviseur et dirigea de 1973 à 1978. Depuis 2013 jusqu'à nos jours le Lycée Général Leclerc est dirigé par la première femme proviseur Mme NTONGA Elisabeth. Cet établissement compte 26 censeurs, 07 conseillers d'orientation, 20 surveillants généraux, 274 enseignants. Il compte un effectif global de 6103 élèves, répartis dans 81 salles de classes. L'établissement compte 04 grands bâtiments abritant les salles de classes, ainsi que 07 aires de jeux (stade de football, basket-ball, hand-ball et volley-ball). Pour ce qui est des rythmes scolaires, le lycée général Leclerc pratique le système de plein de temps.

3.2.2. Justification du choix du site

Le lycée général Leclerc est situé en plein centre-ville de la ville de Yaoundé. On observe que les élèves de cet établissement sont en majorité constitués des adolescents soit la tranche d'âge 10-20 ans, qui sont de plus en plus friand des activités vidéo ludiques. La présence en milieu urbain de ces jeux vidéo est beaucoup plus accentuée par rapport aux établissements en zone rurale. Le statut social des familles des adolescents de cet établissement est beaucoup plus aisé ce qui leur permet de pouvoir accéder aux différents supports de ces jeux vu leurs prix élevés. Aux alentours de cet établissement il existe plusieurs activités de divertissement comme les salles de jeux d'arcades, les salles de jeux de console vidéo où plusieurs élèves se réfugient pour jouer après et même parfois pendant les cours. Cet établissement est beaucoup plus constituer d'adolescent en pleine construction identitaire qui pourrait être influencé par la pratique des jeux vidéo.

3.3. POPULATION DE L'ÉTUDE

La population d'étude est l'ensemble des éléments possédant les informations désirées pour répondre aux objectifs de l'étude (JOLBY, 2012). Pour cette étude c'est l'ensemble du groupe humain qui est concerné par les objectifs de la recherche. L'étude menée comporte un groupe de sujet qui est l'ensemble des élèves du Lycée général Leclerc (la population parente). La population cible de cette étude correspond à l'ensemble des élèves répondant aux critères de sélection.

- Les sujets doivent correspondre aux adolescents soit la tranche d'âge 12-20 ans, c'est pendant cette période que la construction de l'identité est le plus marqué. L'adolescent commence à faire ses propres choix et décision en fonction de ses envies et intérêts.
- Ils doivent avoir comme centre d'intérêt la pratique des jeux vidéo ;
- Ils doivent posséder un support de jeu au domicile familial ;

3.4. SELECTION DES PARTICIPANTS A LA RECHERCHE

Pour la sélection les sujets, c'est la technique du choix typique ou raisonné, adaptée aux études qualitatives (Depelteau, 2003) a été appliquée. Ce type de choix consiste donc à sélectionner des personnes présentant les caractéristiques requises au sein d'une population (Weil-Barais, 1997) et très souvent aussi, les personnes disponibles et disposées à participer à la recherche. Pour trouver les élèves qui pratique les jeux vidéo, la sélection a été faite par le biais d'informateurs tels que les Conseillers d'Orientation, les enseignants en service au LGL et notre observation au sein du lycée et des salles de jeux aux alentours pendant notre période de stage.

L'analyse qualitative est généralement intensive. La population cible constituée d'élèves, choisis pour les entretiens individuels. Nous avons eu au total deux (02) sujets pour les entretiens individuels.

| Sujets | Sexe | Age | Classe | Centre d'intérêt |
|--------|----------|--------|---------------------------|------------------|
| X | Masculin | 14 ans | 3 ^{ème} Espagnol | Jeux vidéo |
| Y | Masculin | 16 ans | 2 nd C | Jeux vidéo |

Tableau 2 : récapitulatif des élèves retenus

Ce tableau présente les deux sujets sélectionnés en tant que adolescents ayant pour centre d'intérêt les jeux vidéo dans le cadre de cette étude. En effet, on peut noter que X est dans la classe 3^{ème} à 14 ans. Et Y quant-à-lui est en classe de 2nd a 16 ans.

3.5. INSTRUMENT DE COLLECTE DES DONNÉES

3.5.1. Le guide d'entretien

Pour mener à bien cette étude, l'instrument de collecte des données qui sera utilisé sera le guide d'entretien. Le guide d'entretien est un ensemble de directives spécifiées en support à l'entretien (interview) de recherche qualitative qui nous permet de collecter les données pour une recherche. Ainsi cette étude nécessite de passer un entretien semi directif.

L'entretien semi directif est une technique de recherche d'enquête qualitative régulièrement utilisée en sciences humaines et sociale. Dans le cadre de notre recherche l'entretien semi directif va nous permettre d'orienter en partie le discours des sujets interrogés autour des différents thèmes qui seront préalablement définis et consignés dans un guide d'entretien ; l'entretien apporte une précision bien plus grandes dans les informations recueillies grâce aux possibilités de relances et d'interactions dans la communication entre interviewé et interviewer engendrant une puissance significative des verbatim.

L'entretien semi-directif est le plus utilisé en recherche sociale (QUIVY et Van CAMPENHOUDT, 2006) et elle n'est ni entièrement ouverte, ni entièrement fermé. Ici généralement, le chercheur dispose d'un certain nombre de thèmes ou de questions guides, relativement ouvertes, sur lesquels il souhaite que l'interviewé réponde. Mais il ne pose pas forcément toutes les questions dans l'ordre dans lequel il les a notés et sous leur formulation exacte. Il y a davantage de liberté pour le chercheur mais aussi pour

l'enquêté. Autant que possible, le chercheur laisse venir l'interviewé afin que celui-ci puisse parler ouvertement, dans les mots qu'il souhaite et dans l'ordre qui lui convient. Le chercheur essaie simplement de recentrer l'entretien sur les thèmes qui l'intéresse quand l'entretien s'en écarte, et de poser les questions auxquelles l'interviewé ne vient pas par lui-même.

Les méthodes d'entretien se distinguent par la mise en œuvre de processus fondamentaux de communication et d'interaction humaine qui permettent aux chercheurs de retirer des informations très riches de ces entretiens. (QUIVY et Van CAMPENHOUDT, 2006, p.173).

3.5.2. La construction du guide d'entretien

Un guide d'entretien est comme une notice qui a pour rôle de structurer un entretien dans le cadre d'une recherche, afin d'obtenir les éléments comparatifs. Il convient donc de prendre le temps de le préparer en amont.

La construction du guide de cette recherche s'est faite en plusieurs étapes :

La détermination des hypothèses pertinentes de la recherche, les recherches sur le sujet étudié ont été essentielles pour le guide, il a été effectué un travail minutieux afin d'extraire les hypothèses à confirmer ou à infirmer sur la recherche

La détermination de la question de recherche, cette question est généralement celle qu'on pose en premier lieu lors de l'entretien, qui doit être posé de telle sorte que l'interviewé se sente en confiance.

La détermination d'une liste des thématiques, il a été développé une liste exhaustive des questions à poser à partir des hypothèses les plus pertinentes. Avoir une liste qui doit être et correspondre à différentes thématiques, sachant qu'il est possible de rajouter des questions au cours des entretiens. La liste de questions doit répondre à un objectif de compréhension précis.

3.5.3. Présentation du guide d'entretien

Le guide d'entretien a été élaboré sur la base des variables, des critères et indicateurs en lien avec le cadre conceptuel défini au début de ce travail. Le guide d'entretien s'est

construit sur les thématiques suivantes : le processus d'exploration, le processus d'engagement et l'adaptation scolaire des adolescents qui jouent aux jeux vidéo. Ce guide d'entretien se présente ainsi qu'il suit :

Thème 1 : Le processus d'exploration

Sous thème 1 : Vivre et expérimenter des expériences nouvelles et multiples

Sous thème 2 : Possibilité d'élargir son univers de compétence

Thème 2 : Le processus d'engagement

Sous thème 1 : Décision et choix dans les différents domaines de la vie

Sous thème 2 : Opposition et attitudes de l'adolescent dans les différents domaines de la vie

Thème 3: L'adaptation scolaire des adolescents qui jouent aux jeux vidéo

Sous-thème 1 : aptitudes envers l'école et aux apprentissages.

Sous-thème 2 : aptitudes à nouer des rapports avec les autres.

Sous-thème 3 : aptitudes à exprimer des émotions.

A chacune de ces thématiques correspondaient des questions matricielles qui étaient adressées aux élèves.

3.5.4. Cadre des entretiens

Le service d'orientation scolaire du LGL, nous a servi de cadre d'entretien. Situé en plein cœur du centre-ville de la métropole capitale politique, les entretiens se sont déroulés dans les conditions de neutralité et confidentialité permettant au sujet de se confier sans crainte. En effet le bureau de l'orientation scolaire est suffisamment spacieux et offre des conditions de travail adéquat pour les entretiens individuels ceci avec des tables et chaises confortables. Par ailleurs, les entretiens que nous avons eu se sont déroulés durant les grandes pauses, parfois à la sortie des cours quand l'élève était disponible et avait des durées d'environ 20 minutes chacun. Nous avons choisi les grandes pauses dans la mesure

où il nous offrait plus de temps pour progresser dans nos échanges. En fonction de la complexité des thèmes nous pouvions passer près de 30 minutes par thème. Pendant ces entretiens était effectuée une prise de note sur les comportements des élèves, mais surtout l'enregistrement des entretiens à l'aide d'un smart phone afin de recueillir en intégralité tous les discours des sujets.

3.6. DÉROULEMENT DE L'ENQUÊTE DE TERRAIN

L'enquête proprement dite s'est déroulée sur deux mois, pendant notre stage pratique au lycée général Leclerc, ceci sur trois phases : la phase pédagogique, la phase de focalisation du sujet et la phase bilan des entretiens. La phase pédagogique qui a consisté à symboliser l'espace devant servir pour les entretiens. La phase de focalisation du sujet quant-à-elle a consisté à poser des questions à l'interviewé, c'est la phase des interviews en profondeur. Et la phase bilan pour confirmer les dires de ceux-ci.

3.6.1. La phase pédagogique

Dans le but de bien mené nos investigations, nous avons créé des conditions propices afin de susciter la participation des interviewés. La mise en place de ces conditions permettant aux consultants de s'exprimer naturellement et librement.

De prime abord, nous avons pris contact avec l'administration scolaire du LGL afin d'obtenir leur autorisation, étant donné que les entretiens concernaient les élèves fréquentant cet établissement. Durant cette rencontre, le formulaire de consentement a été déposé. L'administration scolaire du LGL a été très réceptive à cette enquête et a autorisé la récolte des données de manière officielle au sein de l'établissement. Après la sélection grâce à nos critères de sélection et aux critères inclusifs, nos sujets qui étaient au nombre de 5 cinq dès le départ. Pendant cette phase ; il a été présenté aux sujets l'objet et l'intérêt de cette étude avant de commencer nos entretiens. Lors de nos deux premières séances avec nos sujets ils étaient un peu retissant et aucune information pertinente n'a été obtenue.

Cette phase s'est déroulée sur deux semaines environ, du 15 Février 2016 au 29 Février 2016.

3.6.2. La phase de focalisation

Après la phase pédagogique qui nous a pris près de deux séances pour chaque cas, l'atmosphère s'est un peu plus détendue et leur collaboration dans les entretiens a été effective. Une collaboration qui a pu se faire par l'intéressement au sujet de nos discussions qui portaient sur les jeux vidéo qu'ils aiment en effet pratiquer.

Cette phase d'approfondissement s'est déroulée sur un mois environ ; du 1^{er} Mars 2016 au 04 Mars 2016.

3.6.3. La phase bilan.

Durant cette phase, il a été question de rappeler avec les enquêtés, leurs discours afin de compléter les non-dits, les erreurs de compréhension, mais aussi de susciter encore auprès des consultants la production des discours inhibés. Phase qui allée du 25 Avril 2016 au 30 Avril 2016

3.7. TECHNIQUES D'ANALYSE DES DONNÉES

L'analyse des données constitue une étape décisive et fondamentale de la recherche. Il s'agit dans le cadre de cette étude du traitement des données recueillies lors des entretiens individuels menés. C'est l'analyse de contenu qui a constitué notre procédure de traitement des données.

3.7.1. Analyse de contenu des entretiens individuels

L'analyse des données qualitatives dont la plus connue est l'analyse de contenu est la méthode la plus répandue pour étudier les interviews ou les observations qualitatives (KRIPPENDORFF, 2003). L'analyse de contenu est définie comme un ensemble de technique de recherche permettant de décrire tout contenu de communication en vue de l'interpréter. Elle consiste à retranscrire les données qualitatives, à se donner une grille d'analyse, à coder les informations recueillies et à les traiter. On part du discours et on en déduit de manière logique des connaissances sur l'émetteur du message ou sur l'environnement. BLANCHET et GOTMAN (1992) distinguent plusieurs types d'analyses de contenu.

Pour notre étude, l'analyse sera faite en plusieurs étapes. D'après BARDIN (1977), la procédure d'analyse comprend généralement la transformation d'un discours oral en

texte. Puis, la construction d'un instrument d'analyse pour étudier la signification des propos. Ainsi la première étape consistera à recueillir, préparer, classer et évaluer le matériel à analyser. La deuxième étape quant à elle consistera à repérer les passages pertinents issus des entretiens. L'objectif visé ici est de repérer les indicateurs élaborés lors de l'opérationnalisation du cadre théorique. Au niveau de la troisième étape, il s'agira de sélectionner et de définir des codes, c'est-à-dire des unités de classification des données recueillies.

3.7.2. La retranscription des données des entretiens individuels

Les discours des participants à la recherche vont être enregistrés, puis retranscrit sous forme écrite. Ce texte, appelé verbatim, représente les données brutes de l'enquête. La retranscription va permettre d'organiser le matériel d'enquête sous un format directement accessible à l'analyse. Plutôt que de traiter directement les enregistrements audio, il est préférable de les mettre à plat pour en faciliter la lecture et en avoir une trace (AUERBACH, SILVERSTEIN, 2003), la retranscription des interviews a été faite à la main (SILVERMAN, 1999) puis saisis. Ensuite, nous avons procédé à l'analyse de contenu propositionnelle en confrontant les données des entretiens aux variables de l'hypothèse générale préalablement opérationnalisée. Notre analyse est en effet systématisée parce qu'elle s'appuie sur un outil d'analyse qui est une grille d'analyse.

3.7.3. Présentation de la grille d'analyse des données des entretiens individuels

La grille d'analyse des données est un outil d'analyse des données qualitatives recueillies sur le terrain, dans le but de confirmer ou d'infirmer les hypothèses. L'élaboration de cette grille est en fonction des indicateurs de nos hypothèses. La grille d'analyse de cette recherche a portée sur les points suivants : le processus d'exploration, le processus d'engagement, et l'adaptation scolaire. Cette grille permet d'examiner comment la construction de l'identité de l'adolescent à travers les jeux vidéo peut influencer l'adaptation scolaire.

3.7.4. Codage des données

Le codage explore ligne par ligne, étape par étape, les textes d'interviews (Berg, 2003). Il décrit, classe et transforme les données qualitatives brutes en fonction de la grille d'analyse. Les données qualitatives étant retranscrites, avant de les coder, une grille d'analyse est construite. Elle est composée de critères et d'indicateurs que l'on appelle les catégories d'analyse. Leurs choix peuvent être établis d'après des informations recueillies ou être déterminés à l'avance en fonction des objectifs d'étude.

| Thèmes | Codes | Sous thèmes | Codes | Répertoire comportemental | | | |
|--------------------------------|-------|--|----------------|---------------------------|-----|-----|--------|
| | | | | (0) | (+) | (-) | (+ -) |
| Processus d'exploration | A | Vivre et expérimenter des expériences nouvelles et multiples | a ₁ | | | | |
| | | Possibilité d'élargir son univers de compétence | a ₂ | | | | |
| Processus d'engagement | B | Décision et choix dans les domaines différents de la vie | b ₁ | | | | |
| | | Opposition et attitudes de l'adolescent dans les différents domaines de la vie | b ₂ | | | | |
| Adaptation scolaire | D | Aptitudes envers l'école et les apprentissages | d ₁ | | | | |
| | | Aptitudes à nouer les rapports avec les autres | d ₂ | | | | |
| | | Aptitudes à exprimer des émotions | d ₃ | | | | |

Tableau 3 : Grille d'analyse des données

TROISIEME PARTIE : LE CADRE OPERATOIRE

CHAPITRE 4 : PRÉSENTATION ET ANALYSE DES RÉSULTATS

Après avoir présenté le dispositif méthodologique qui nous servira dans l'analyse au chapitre précédent, il importe à présent dans ce chapitre de faire tout d'abord une présentation descriptive des sujets de l'étude et par la suite de faire une présentation thématique des résultats et de présenter dans un tableau récapitulatif nos résultats.

4.1. VIGNETTES CLINIQUES

La présentation descriptive des résultats se construit sur deux axes : le premier est organisé à partir du concept d'identité narrative c'est-à-dire des récits de vie, une historicité du sujet. Le deuxième axe porte sur les manifestations observables de la vie psychique c'est-à-dire organiser les évaluations à visée objective afin de permettre de situer les cas par rapport à la norme ou à partir des manifestations de leurs comportements.

4.1.1. Le Cas X

Le cas X est élève en classe de 3^{ème} Espagnole au LGL de Yaoundé. Il est âgé de 14 ans, et est l'avant dernier d'une fratrie de 5 enfants, soit 2 frères et 3 sœurs, une de ses sœurs qui est décédée il y'a quelques années. Lui et ses frères et ses sœurs ne sont pas tous issue de son père net de sa mère. Sa mère à 4 enfants, l'ainé de X qui a 24 ans, sa petite sœur qui a 11 ans et celle qui était décédée il y'a 3 ans. Son père a eu un garçon hors mariage qui a 18 ans. Son père l'a eu lorsqu'il était en service à Edéa, il vit avec sa mère à Douala et vient souvent passé les vacances à Yaoundé. Lorsque sa mère avait appris que son père avait un autre enfant dehors, cette dernière avait failli divorcer et X se souvient de multiples disputes entre ses parents au quotidien pendant cette période et se souvient que sa mère avait quitté le domicile familial à Bafoussam pour quelques temps.

Depuis ce moment ces parents se disputent régulièrement. Son père est un ancien sous-préfet à la retraite qui est dans les affaires maintenant et sa mère est une femme au foyer. Son père n'est pas très présent à la maison du fait de sa nouvelle activité professionnelle qui l'amène à beaucoup voyager. Son père est titulaire d'une licence en droit et est sorti de l'école nationale d'administration et de la magistrature (ENAM) et sa mère est titulaire d'un BEPC. X ne vit qu'avec ses parents sa petite sœur qui âgée qui est en classe de 5^{ème} au LGL. Ses autres aînés vivent en Europe, certains travaillent déjà et d'autres poursuivent leurs études. La famille de X réside à Yaoundé à la cité verte.

Il est né à Mbouda lorsque son père y était en service en l'an 2000. C'est à Bafoussam quelques années plus tard qu'il va commencer l'aller à l'école où il a fait la maternelle le début de son primaire à l'école du centre 3A. A la fin de la retraite de son père, la famille est rentrée rester à Yaoundé dans le domicile que son père avait construit à la cité verte. X fini son cycle primaire à l'école des sources de Madagascar avant de passé le CEP et le concours d'entrée en 6^{ème} au LGL de Yaoundé. Depuis son arrivé au LGL il n'a pas encore redoublé une classe et se trouve parmi les meilleurs élèves de l'établissement. Il a toujours eu le tableau d'honneur soit plus de 12 de moyenne. Cette année X a eu 11,45 au premier trimestre et 12,09 au second.

X a commencé à jouer aux jeux vidéo depuis l'âge de 06 ans sur le téléphone de sa mère. C'est pour l'empêché de déchargé son téléphone qu'elle lui avait offert sa première console de jeu à la même année, une Gameboy Advance. De retour à Yaoundé quant-il fait la classe de 5^{ème}, son grand frère venu passé les vacances au Cameroun lui offre une PS3. Les parents de X lui autorisent de jouer les Weekend après les études. Il joue souvent seul ou ses amis. X aime les jeux de simulation comme le football, le jeu de course conduite également les jeux avec des énigmes qui lui permettent de développer sa mémoire

X est un enfant au jovial, il a beaucoup d'amis dans sa classe et également dans son quartier du fait de sa simplicité et de son attachement pour les autres. Ce comportement lui vaut aussi l'attention de ses enseignants, mais ceux-ci l'on remarqué du fait de son éveil en classe, de son implication dans tous les cours. Il a également une assez forte estime de lui-même.

4.1.2. Le cas Y

Le cas Y est un élève en classe de 2nd C au LGL. Il a 16 ans et est le deuxième fils de sa mère. Il a un grand frère qui est à l'université de Douala. Sa mère est marié depuis quelques années avec son beau-père qui à deux enfants. Le père de Y avait abandonné sa mère lorsqu'il avait 5 ans et son frère 10 ans pour se épouser une autre femme de son village ; comme la mère de Y est Béti et son père Bamiléké. Depuis plusieurs années lui et son frères ne rencontre que très rarement leur père, seulement lors des cérémonies et la dernière fois c'était-il y'a deux ans pour l'enterrement de sa grand-mère ; c'est également à cette occasion qu'ils avaient rencontrés leur sœur consanguine pour la première fois. Son beau-père a perdu la mère de ses filles il y'a 7 ans dans un accident de la circulation Y vit avec sa mère, son beau-père et ses filles au quartier Mvog Ada à Yaoundé. Sa mère est Cadre à Orange Cameroun et son beau-père est comptable à la BICEC. Les filles de son beau-père son âgées de 22 ans et 14 ans ; la première est en 3^{ème} année Biologie l'Ecole normal de Yaoundé et la deuxième fait 3^{ème} au LGL.

Y est né à Yaoundé où il a fait tout son cursus scolaire, de la maternelle qu'il a fait à l'école maternelle de Melen, au primaire qu'il a fait à l'école publique de Melen I et ensuite le LGL au secondaire où il est entré par concours. Il n'a jamais repris de classe depuis le primaire jusqu'à présent. Depuis son entrée 6^{ème} au LGL il a repris la classe de 3^{ème}. En 6^{ème} il a obtenu une moyenne de 13,34 ; en 5^{ème} celle de 12,56 ; en 4^{ème} la moyenne de 10,21 et enfin la première année en 3^{ème} il a eu 08,96 et il a raté le BEPC ; c'est l'année suivante qu'il va l'obtenir et avoir une moyenne annuelle de 11,45. Cette année Y a eu comme moyenne au 1^{er} trimestre 10,45 et au second 11.17

Il a commencé à jouer aux jeux vidéo à l'âge de 09 ans, quand il était parti passé les vacances chez sa tante à Douala ; le fils de celle-ci avait une console Xbox et le cas Y y passait toutes ses journées pendant les vacances. Son grand frère demanda une console à leur mère qu'elle promit d'acheté s'il obtenait son concours d'entrée en le BEPC, c'est ainsi qu'elle va offrir une PS2 au grand frère qui va jouer régulièrement avec Y. Leur mère offre sa propre console à Y en 4^{ème} ; Une console portable la PSP qu'il ne va plus lâcher Malheureusement.

Y est un enfant au comportement plutôt calme. Ses relations avec son entourage sont particulièrement limitées. A l'école, Y est très silencieux, il ne joue pas beaucoup

avec ses camarades. Les personnes avec qui Y entretiens des relations particulières c'est son grand frère et un ami qui était dans la classe voisine à la sienne, qui habite également dans le même quartier avec qui il joue aux jeux vidéo. C'est avec son ami qu'il rentrait des cours et jouait aux jeux vidéo chez cet ami ou chez Y pendant les weekends. Son ami a triplé la 3^{ème} et n'a pas obtenu le BEPC et s'est fait renvoyer du lycée. Depuis Y n'arrive pas à se faire d'autres amis. Il n'aime pas répondre de ces enseignants ou participé aux cours parce qu'il a peur de s'exprimer en publique, sa tentative d'intégrer un club pour surmonter cette phobie n'a pas été une réussite et il n'est pas souvent sûr de ses réponses, ne veut pas qu'on se moque de lui en salle. Ses professeurs trouvent parfois son comportement insolent et disent qu'il a beaucoup de potentiel mais il ne s'implique pas assez.

4.2. PRESENTATION THEMATIQUE DES RESULTATS

4.2.1. Le cas X

4.2.1.1. Le processus d'exploration

Le processus d'exploration est une période d'expérimentation de nombreuses alternatives différentes (se référant au départ à la « crise »). L'entretien individuel avec l'élève X nous montre que les jeux vidéo lui permettent de vivre et expérimenter des expériences nouvelles comme le déroulement d'une guerre, il entend parler de guerre mais le jeu lui permet de s'imprégner dans cette expérience, il déclare ainsi que :

« je préfère particulièrement jouer à 'Uncharted' parce qu'il y'a de l'action et beaucoup de parties où il faut beaucoup réfléchir pour résoudre les énigmes qui te permettent d'avancer dans le jeu. Il peut arriver par exemple qu'une porte où je dois passer soit bloquée, et qu'il me faut une combinaison pour l'ouvrir. La solution de la combinaison est généralement dans les environs ou les niveau précédent où je suis déjà passer et c'est à moi d'être ingénieur pour la trouver sinon je ne passe pas le niveau »

Il est vrai que ces attitudes bien que significatives pour cet élève ne sont pas encouragées par l'école ou même la société pour qui un élève doit s'occuper de ses études exclusivement. Cette volonté est encore plus perceptible lorsque celui-ci avoue acquérir des compétences, voire même d'élargir leurs univers de compétences, il dit à ce propos :

« les jeux comme le “FIFA” ou le “Pro Evolution” me de connaître beaucoup de joueur de football, les différents clubs du monde entier. ça m’arrive aussi de jouer aux jeux de course parce que j’aimerai bien conduire une voiture un peu plus tard, donc j’apprends déjà un peu à conduire avec ces jeux là ».

X franchi cette étape où ils envisagent un changement pour améliorer leurs conditions de vie.

4.2.1.2. Le processus d’engagement

Le processus d’engagement qui renvoie aux choix, décisions, attitudes, oppositions, de l’adolescent dans les différents domaines de vie significatifs. En effet, les engagements reflètent le sentiment d’identité. Ils ont une signification sociale et fournissent à l’adolescent une définition de lui-même. Ainsi X voit ses choix futur influencé par le jeu vidéo, il déclare vouloir devenir plus tard militaire du fait des jeux de guerre qu’il a pris l’habitude de jouer :

« ... j’aimerai bien être militaire pour défendre notre pays comme ceux du BIR »

. Ce processus d’engagement amène aussi X à s’opposer et à construire des habitudes paradoxales. Dans ses discours, il dit aimer jouer aux jeux d’aventure où il peut jouer en équipes, des jeux qui généralement véhiculent plusieurs valeurs : l’entraide, l’instinct de survie, la patience etc...X dans ses préférences dit aimer ces jeux parce qu’il peut discuter des stratégies avec ses co-équipiers que lorsqu’il se sent en danger, il se préfère, il le dit d’ailleurs ironiquement :

« quand je joue Splinter Cell avec mes amis, on peut aller très loin dans le jeu parce qu’on s’aide, mais quelque part c’est aussi chacun pour soi, surtout quand il faut recharger l’énergie (rires aux éclats) ».

A travers ses propos, X se dit acquérir des aptitudes et surtout des comportements appréciés de la société dans laquelle, il vit. Mais les oppositions avec les parents restent constantes, il déclare à cet que :

« Ma mère n’aimes pas quand je joue, elle me dérange régulière en me disant de lire mes cahiers et de ne plus joué; alors que je fais rapidement mes devoirs quand je rentre avant de commencer a joué. Heureusement que j’ai la moyenne en classe. Généralement je ferme la porte de ma chambre

quand je joue pour qu'elle ne plus l'entendre. Quand elle bavarde trop je sors et pars dans une salle de jeu qui est dans mon quartier pour jouer en paix ».

4.2.1.3. L'adaptation

Pour ce qui est de l'adaptation, il s'agit ici de voir à travers les discours des sujets, les récurrences par rapport à trois indicateurs spécifiques : aptitudes envers l'école et aux apprentissages ; les aptitudes à nouer des rapports avec les autres et les aptitudes à exprimer des émotions. Pour ce qui du cas de X, son adaptation semble ordinaire à l'établissement, il manifeste de l'intérêt pour les apprentissages en classe et pratique des activités périscolaires tel que le chant. Par ailleurs, X fait des efforts pour respecter le règlement intérieur de son établissement en tant qu'élève. Il dit sereinement que :

« Je rentre toujours des classe avec ma petite sœur dès qu'on sort des cours, sauf le jeudi où je dois d'abord balayer la salle de classe comme c'est le jour où mon groupe fait le nettoyage de la salle ».

S'agissant de son comportement en classe, il ajoute :

« je préfère poser les questions que je ne comprends pas pendant le cours et que le professeur me réponde une fois. Je n'ai pas de répétiteur à la maison ».

X n'a pas de mal à se faire des amis aussi bien au sein de l'établissement qu'en dehors. Son comportement en témoigne au sein de l'établissement, comportement corroboré par ses propos :

« à la pause généralement je cause avec mes camarades, après être rentré de la cantine manger. Parfois je pars rendre visite à mes camarades avec qui sont en 3^{ème} Allemand ou ils viennent dans ma classe ».

Il ajoute :

« Je suis souvent un peu triste quand les congés arrivent parce que je ne peux plus voir mes camarade tous les jours, heureusement que j'ai ma console pour me distraire pendant cette période à la maison ».

Bien qu'ayant souvent des appréhensions par rapport aux rapports de ses parents, il rencontre souvent le CO pour lui expliquer ses problèmes. Ses performances scolaires sont bonnes et son gout pour les activités intellectuelles est fortement visible. Il assure avec un plaisir remarqué sans gêne son rôle de grand frère. Il le dit ainsi :

« je ne fais pas les cours de répétitions que le lycée organise, d'abord parce que j'ai ma petite sœur avec qui je dois rentrer à la maison comme elle est encore petite pour prendre le taxi seul et aussi que je comprends déjà les matières qui y sont programmé. Ces cours c'est pour les faibles moi je m'en sors bien à l'école monsieur ».

En somme, il ressort des discours de X que son adaptation n'est pas remis en cause par la pratique des jeux vidéo, il essaie d'allier l'utile à l'agréable tout en gardant à l'esprit son statut d'élève qui doit à la fois jouer son rôle de grand frère, son rôle d'enfant à la maison et son rôle d'élève.

4.2.2. Le cas Y

4.2.1.1. Le processus d'exploration

L'exploration est un processus de questionnement travers lequel le sujet expérimente de nouvelles alternatives différentes, il se pose des questions sur son devenir et se propose de faire un choix. En effet, il n'y a très souvent pas de séparation étanche entre l'exploration et l'engagement car en principe l'on devrait être amené à s'engager après avoir réfléchi entre plusieurs alternatives et l'engagement ici ne serait que la résultante du questionnement. L'expérimentation suppose que l'on ait expérimenté plusieurs alternatives différentes comme c'est le cas pour Y qui, face aux railleries de ses amis, aux tribulations s'est quand même arrêté pour analyser les différentes alternatives qui s'offraient à lui c'est ainsi qu'il déclare que :

«...quand je joue aux jeux de guerre comme "Black OPS", comme on parle beaucoup de Boko Haram, je me prends pour un militaire. Il y'a les gentils et les innocents que je ne dois pas tuer et les méchants que je dois tuer (...) ça me permet surtout de savoir comment la guerre se passe réellement ».

Ces jeux vidéo permettent aussi à Y de découvrir d'autres champs, ils peuvent lui permettre d'acquérir certaines compétences ou d'élargir son domaine de compétence. Il prétend ainsi grâce ces jeux développer une compétence de conduite de voiture :

« Oui j'apprends certaines choses quand je joue, comme dans le jeu "GTA 5" tellement le graphisme est bien, l'apparence du joueur est tellement bien que tu te crois dans la réalité, il y'a les voiture qui roulent, je roule en fonction des voitures, je ne cogne pas, je fais comme ci s'était la réalité. En

fait j'aimerais conduire une vraie voiture donc dans le jeu je fais attention comme si j'étais dans la réalité... »

Par ailleurs, il apparaît que Y n'est pas toujours bien perçu par certains de ses camarades (surtout les filles) qui ne comprennent pas sa pratique des jeux vidéo, cela l'a amené à engager une réflexion afin d'explorer et de repérer ce qui lui convient. Ainsi, malgré les découragements de ses amis et quelques camarades, Y reste attaché à son idée de formation par le jeu. Il dit :

« j'ai souvent réfléchi quand j'entends les gens m'interdire ou de rappeler chaque fois que les jeux vidéo ne m'apporte rien (...) j'ai décidé moi-même de m'y consacrer pour mes raisons personnelles ».

Le questionnement ou alors l'exploration passe par une période où l'enfant doit s'engager mais non pas sans avoir essayé de vivre de nouvelles expériences, même si elles ne sont pas acceptées socialement. C'est dans cette logique qu'Y a décidé de partir en aventure, d'aller explorer. C'est dans ce sens qu'il dit :

« Depuis que je suis tout petit j'aimais voir des films de bagarre, ces jeux me permettent aussi de pouvoir être acteur d'un combat même s'il est virtuel, ils me permettent de voir les différentes techniques de combat....avec un jeu comme "Tekken" on peut voir plusieurs style de combat parce que les différents joueurs utilisent des techniques bien réel ».

Chacun de ses élèves ont voulu vivre des expériences nouvelles et multiples car toute tentative pour les retenir aurait été vaines au regard de leurs handicap en termes d'étayage familial. Une fois l'expérience vécue, les sujets vont faire face à des difficultés sur le plan scolaire. Ils vont se retrouver confrontés à la réalité qui est autre que celle des jeux vidéo et vont décider de se remettre.

Ainsi Y va abandonner toutes les activités qui ne concordent plus avec l'image qu'il se fait de lui-même où il passait le temps à se comporter à l'image de ses pairs, pour adopter des attitudes significatives tel que le dit Y :

« grand frère, j'ai même diminué avant je jouais tellement que j'ai presque abandonné l'école et je fuyais même la nuit pour aller jouer mais maintenant je sais ce qui est bon pour moi-même si je continue, si ma mère me trouve à jouer aux heures d'études ou dans une salle c'est fini pour moi et ici à l'école il y'a risque de renvoi définitif »,

Ou encore Y dit :

« je joue quand même de moins en moins pendant les heures de cours ».

4.2.1.2. Le processus d'engagement

Lorsqu'on parle du processus d'engagement dans la construction identitaire, il est question ici de mettre en exergue chez l'adolescent les décisions et choix dans les différents domaines de la vie, les oppositions de l'adolescent dans les différents domaines de vie et les attitudes des adolescents dans les différents domaines de vie. En effet, l'adolescent aujourd'hui à l'ère du tout numérique se trouve constamment dans un conflit psychique avec son environnement réel, environnement dans lequel il doit conjuguer avec les normes pour vivre en harmonie avec la société. De plus, en tant qu'adolescent, une période cruciale dans son développement, le jeune doit se socialiser. Nos observations et les discours du cas Y nous montrent que le sujet à travers les jeux vidéo développent des comportements antisociaux qui pour la plupart incitent à la violence et à la brutalité. L'engagement dans un jeu agressif a pu être observé, son choix des avatars toujours plus costauds, plus physiques. Cette projection dans le jeu vidéo le met constamment en opposition avec son environnement réel dont il transpose la vie virtuelle, dans son cas, il avoue que :

« je préfère souvent jouer en cachette, parce que ma mère n'est jamais d'accord de me voir jouer aux games ».

Il ajoute que :

*« moi je joue aux jeux vidéo depuis que je suis petit à cause de mon grand frère, il aimait beaucoup me taper, mais moi je le bats toujours aux jeux »
(rires).*

Y au-delà de sa considération du jeu vidéo comme artéfact communicationnel avec son entourage, y trouve une sorte d'exutoire, il le dit en ces termes :

« je peux dire que ça me permet de maîtriser ma colère, quand je suis énervé je joue toujours un bon jeu de combat comme "Naruto Storm" ou "Dragon Ball Z" et après je suis plus calme et ma mère a constaté ça ».

4.2.1.3. L'adaptation

L'adaptation scolaire a pour indicateurs : Les aptitudes envers l'école et les apprentissages, les aptitudes à nouer des rapports avec les autres et les aptitudes à exprimer des émotions. Dans ce cas, elle renferme des indices tels que obéissance des consignes données par l'enseignant, politesse envers l'enseignant, curiosité et intérêt lors des cours, le caractère sociable de l'adolescent qui noue des rapports d'amitié avec ses camarades mais aussi parfois avec ses enseignants, une capacité à jouer avec les autres enfants et l'acceptation des autres tels qu'ils sont. Y semble plus retors lors des apprentissages et se caractérise par une inhibition et reconnaît qu'il n'est pas toujours très actif mais bavarde beaucoup : lui-même le dit :

« En classe, je bavarde beaucoup, je ne suis pas très assidue, je ne suis pas toujours à l'école, je ne suis pas un très bon élève ».

Il ajoute :

« Répondre aux questions en classe je n'aime pas beaucoup, en classe parfois quand tu réponds mal à une question les camarades se moquent de toi. Donc je préfère ne pas poser de questions ou répondre quand je ne suis pas sûr à 100% ».

Par ailleurs, de manière plus ou moins autonome, Y s'attèle à respecter les consignes d'études données par le CO au lycée, cela s'illustre par ses propos :

« Quand je rentre des cours je manger d'abord avant de me repose un peu. Ensuite vers 18h je me mets à réviser mes leçons et je fais les devoirs s'il y'en a, je travaille avec l'emploi du temps que Mr Ayissa m'a confectionner. Je fini de réviser à 21h avant d'aller me coucher ».

L'autre aptitude apparaît sur son incapacité à nouer des rapports avec les pairs, les enseignants et même dans l'entourage familial. X s'isole à l'école et ne joue pas toujours avec ses autres camarades. Il semble ne pas avoir d'habiletés sociales pour entretenir des rapports empathiques avec ses pairs. Il l'affirme dans un court propos :

« à l'école je préfère rester dans mon coin comme je suis timide, même à la maison je reste toujours dans ma chambre. Je sors juste quand le répétiteur vient ou à l'heure de manger à table ». Il ne fait pas d'efforts pour créer des liens rapprochés avec ses pairs.

Concernant, les aptitudes à exprimer des émotions, Y est nostalgique, il semble un peu plus en difficultés dans l'expression d'émotions, il se réfugie dans sa nostalgie et sa sympathie de son ancien ami et camarade Richard, il dit mélancoliquement :

« j'ai eu mal pour mon ami parce qu'il a raté le BEPC, alors que moi je l'ai obtenu. Il était à la maison chaque weekend end à la maison pour qu'on fasse quelques parties de 'Naruto Storm' ou de 'Dragon Ball Z', Alors que j'aurais pu l'aider à réussir son examen ».

Il apparait que les paramètres sur le questionnement et l'engagement sont des indicateurs présents dans les discours des élèves. Toutefois, il paraît opportun de préciser que le questionnement et l'engagement dont il est ici question sont des explorations et des engagements en rapport avec leur contexte de vie et non pas forcément par rapport à la norme sociale. Le fait pour la société de vouloir seulement les évaluer par rapport à la norme sociale ferme ou voile les yeux sur les potentialités et aptitudes développées par ces adolescents, vouloir leur imposer la vision de la norme sans toutefois chercher à détecter le génie qui est en eux fausse l'accompagnement pour leur adaptation à la fois scolaire et social.

CHAPITRE 5 : INTERPRETATION DES RESULTATS ET IMPLICATIONS THEORIQUES ET PROFESSIONNELLES

Après avoir analysé dans le chapitre précédent les données recueillies chez les sujets de l'étude, il est à présent question dans le cadre de ce chapitre d'interpréter les résultats de l'étude à la lumière des études précédemment menées et d'inférer les résultats d'après les variables retenues. Pour ce faire, ce chapitre sera organisé de la manière suivante : tout d'abord nous rappellerons les données théoriques et empiriques, ensuite nous interpréterons les résultats et enfin tirerons les implications théoriques et empiriques de cette étude.

5.1. RAPPELS DES DONNEES EMPIRIQUES ET THEORIQUES

5.1.1. Rappel des données empiriques

L'étude menée qui porte sur la construction de l'identité à travers les jeux vidéo et l'adaptation scolaire des adolescents nous a permis de recueillir des résultats qui peuvent se résumer en quatre points essentiels.

En première analyse, l'adolescence s'inscrit dans un processus de construction identitaire à la fois stimulant et énigmatique. Le virtuel permettrait à l'adolescent de fuir et d'expérimenter son angoisse du devenir. Durant sa pratique vidéo ludique, le joueur serait derrière un masque, celui de son avatar. Ce dernier n'est pas un simple personnage de jeu vidéo. Il représente une version virtuelle, alternative et idéalisée de soi. La notion de soi renvoie à ce qui constitue un sujet en tant qu'être unique, fait de ses propres expériences et de sa propre subjectivité, mais aussi en tant qu'être capable d'exister et d'être en relation avec ce qui l'entoure, à savoir l'autre et le monde environnant. La perception de soi est l'évaluation générale qu'un sujet fait de lui-même, comprenant à la fois une dimension de satisfaction personnelle, d'adaptation au monde, mais aussi d'efficacité de son fonctionnement.

En deuxième analyse, le virtuel serait un espace d'expérimentation, permettant au joueur de projeter et de modeler des éléments de soi et de sa construction identitaire pour que cette dernière corresponde à une version souhaitée de lui-même. Le joueur s'identifierait à son avatar, pouvant alors l'investir comme autre soi, et se mettre ainsi en scène au sein d'un autre monde. En troisième analyse, la construction identitaire via le jeu vidéo est souvent la cause et non la conséquence chez les adolescents qui sont en crise identitaire et cherche des référents, des modèles sur qui s'appuyer. Ainsi le jeu vidéo devient le cadre de construction idéaliste de sa personne et des compétences dont on est capable d'en être porteur.

En quatrième analyse, l'adaptation scolaire de ces adolescents est en partie liée à la pratique de ces jeux qui offre au joueur-apprenant des compétences d'ordre diverses qui peuvent être spatiales, des aptitudes en mathématiques, un vocabulaire plus fourni mais aussi des valeurs cardinales de socialisation telles que l'entraide, la patience, la concurrence saine.

5.1.2. Rappel des données théoriques

Dans le cadre de cette étude qui porte sur **l'incidence de la construction identitaire à travers les jeux vidéo sur l'adaptation scolaire des adolescents**, nous avons fait recours à la théorie de la construction identitaire de Marcia.

Le paradigme des statuts identitaires proposé par Marcia est devenu une approche dominante qui est centré sur la crise identitaire à l'adolescence. Il a mis au point une méthode pour explorer les engagements individuels (Marcia, 1996), et il s'est rendu compte que la manière dont l'adolescent parvenait à faire ses choix faisait une grande différence selon qu'il avait connu une période de « crises » notamment l'exploration de nombreuses alternatives différentes ou non. Marcia s'appuie sur deux processus impliqués dans la construction identitaire :

- un processus d'exploration qui est une période d'expérimentation de nombreuses alternatives différentes (se référant au départ à la « crise ») ;
- un processus d'engagement qui renvoie aux choix, décisions, attitudes, oppositions, de l'adolescent dans les différents domaines de vie significatifs.

En effet, les engagements reflètent le sentiment d'identité. Ils ont une signification sociale et fournissent à l'adolescent une définition de lui-même. Marcia distingue quatre statuts d'identité : l'identité accomplie (engagement à des choix propres à lui ; adolescent solide et sûr de lui ; capable d'assumer ses propres choix) ; L'identité forclosée (engagement très fort ; discours tranchés ; absence de logique dans le choix/il assume les choix d'autrui) ; Bloch (1962) l'appelle 'l'adolescence abrégée'. L'identité diffuse (absence de questionnement et d'engagement ; forte dépendance, difficulté de positionnement ; absence d'implication affective et cognitive) ; L'identité en moratoire (engagement très vague ; comportement réfractaires, des modèles sur qui s'appuyer. Ainsi le jeu vidéo devient le cadre de construction idéaliste de sa personne et des compétences dont on est capable d'en être porteur.

En quatrième analyse, l'adaptation scolaire de ces adolescents est en partie liée à la pratique de ces jeux qui offre au joueur-apprenant des compétences d'ordre diverses qui peuvent être spatiales, des aptitudes en mathématiques, un vocabulaire plus fourni mais aussi des valeurs cardinales de socialisation telles que l'entraide, la patience, la concurrence saine.

5.1.3. Rappel des données théoriques

Dans le cadre de cette étude qui porte sur l'incidence de la construction identitaire à travers les jeux vidéo sur l'adaptation scolaire des adolescents, nous avons fait recours à la théorie de la construction identitaire de Marcia.

Le paradigme des statuts identitaires proposé par Marcia est devenu une approche dominante qui est centré sur la crise identitaire à l'adolescence. Il a mis au point une méthode pour explorer les engagements individuels (Marcia, 1996), et il s'est rendu compte que la manière dont l'adolescent parvenait à faire ses choix faisait une grande différence selon qu'il avait connu une période de « crises » notamment l'exploration de nombreuses alternatives différentes ou non. Marcia s'appuie sur deux processus impliqués dans la construction identitaire :

- un processus d'exploration qui est une période d'expérimentation de nombreuses alternatives différentes (se référant au départ à la « crise ») ;

- un processus d'engagement qui renvoie aux choix, décisions, attitudes, oppositions, de l'adolescent dans les différents domaines de vie significatifs.

En effet, les engagements reflètent le sentiment d'identité. Ils ont une signification sociale et fournissent à l'adolescent une définition de lui-même. Marcia distingue quatre statuts d'identité : l'identité accomplie (engagement à des choix propres à lui ; adolescent solide et sûr de lui ; capable d'assumer ses propres choix) ; L'identité forclosée (engagement très fort ; discours tranchés ; absence de logique dans le choix/il assume les choix d'autrui) ; Blois (1962) l'appelle 'l'adolescence abrégée'. L'identité diffuse (absence de questionnement et d'engagement ; forte dépendance, difficulté de positionnement ; absence d'implication affective et cognitive) ; L'identité en moratoire (engagement très vague ; comportement ludique). Certes l'adolescence est une période de construction de l'identité, mais même les adultes peuvent connaître des réaménagements, des transitions dans leur identité.

5.2. INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS

Comme décrit au deuxième chapitre, le modèle de la construction de l'identité de Marcia (2000) s'est avéré pertinent pour comprendre le problème de l'adaptation scolaire des adolescents via les jeux vidéo. Il est basé sur l'idée que l'adolescent adapté est celui qui a su mobiliser les deux processus d'exploration et d'engagement de manière positive à travers les jeux vidéo. Ces constructions identitaires tirées des jeux de rôles dans les jeux vidéo contribueraient à déterminer chez les élèves un niveau d'adaptation scolaire élevé et à long terme une réussite scolaire et l'acquisition des compétences.

5.2.1. Du processus d'exploration via les jeux vidéo à l'adaptation scolaire des adolescents.

La construction identitaire proposée par Marcia (1996) s'attarde sur la capacité que possède un individu à pouvoir se construire une identité qui puisse favoriser l'adaptation en milieu scolaire. L'identité est ce qui permet de se définir et de se distinguer des autres par notre unicité et par nos attributs caractéristiques propres à travers le temps et dans des domaines spécifiques. Marcia (1996) parle du processus d'exploration qui est une période d'expérimentation de nombreuses alternatives différentes qui permettent à l'adolescent de s'exprimer dans les différents domaines de la vie.

Des résultats de terrain nous constatons que les adolescents s'investissent dans les jeux vidéo pour un objectif primordial celui de découvrir d'autres réalités, de s'évader de leur réalité, de transposer des pensées de leur quotidien dans un environnement virtuel. C'est dans ce sens qu'Erickson (1972) explique que l'identité d'un individu se développe sous trois actions : les interactions avec les données biologiques de base, le parcours individuel dans l'enfance puis l'adolescence. Ce sont, selon lui les trois facteurs de construction identitaire. Ce raisonnement d'Erickson expliquerait donc l'exploration de ces jeunes dans le jeu vidéo, en effet, ces jeux constituent pour eux des cadres d'interactions, de construction de leurs parcours individuel et collectif. Y affirme par exemple que : « Depuis que je suis tout petit j'aimais voir des films de bagarre, ces jeux me permettent aussi de pouvoir être acteur d'un combat même s'il est virtuel, ils me permettent de voir les différentes techniques de combat...avec un jeu comme "Tekken" on peut voir plusieurs style de combat parce que les différents joueurs utilisent des techniques bien réel ». Beck et al (1993) démontrent dans une étude menée sur un groupe d'étudiants que le jeu vidéo offre l'occasion de développer des capacités cognitives et aident dans le réaménagement des rapports sociaux tout dépendant de la nature des jeux évoqués. On pourrait donc comprendre l'intérêt de certains jeux pour les sujets. X par exemple valorise les jeux de guerre qu'il considère comme une manière précoce de solliciter la paix par l'apprentissage des techniques de guerre dans son environnement réel, il dit préférer :

«...les jeux de guerre comme "Black OPS", comme on parle beaucoup de Boko Haram, je fais comme si j'étais du BIR. Il y'a les gentils et les innocents que je ne dois pas tuer et les méchants que je dois tuer (...) ça me permet surtout de savoir comment la guerre se passe réellement ».

Tout comme X, Y le démontre aussi :

« Oui j'apprends certaines choses quand je joue, comme dans le jeu "GTA 5" tellement le graphisme est bien, l'apparence du joueur est tellement bien que tu te crois dans la réalité, il y'a les voiture qui roulent, je roule en fonction des voitures, je ne cogne pas, je fais comme ci s'était la réalité. En fait j'aimerais conduire une vraie voiture donc dans le jeu je fais attention comme si j'étais dans la réalité... ».

Ces deux illustrations permettent de voir ici que la construction identitaire par le jeu vidéo certes déconnecte le sujet de sa réalité mais que ces mêmes jeux remodelent les comportements et participent d'une manière ou d'une autre à

l'adaptation scolaire de ces adolescents. Ils l'expriment d'ailleurs, en manifestant leur volonté de mettre cette activité au service de leurs apprentissages. L'usage des jeux vidéo peut ainsi être utile notamment pour acquérir des compétences spatiales, d'orientation géographique et des aptitudes à résoudre des problèmes en mathématiques toutes choses utiles dans l'optimisation des compétences chez ces adolescents.

Par ailleurs, l'exploration comme modalité de la construction identitaire a souvent été étudiée en mettant en exergue différents contextes jouant sur le développement identitaire de l'adolescent (Grotevant, 1987), l'environnement socio-culturel, la famille, les pairs ou encore l'environnement scolaire, or, le jeu vidéo aujourd'hui constitue l'un des cadres d'expression des adolescents qui se trouve dans l'ère du tout numérique et qui pour Edongo (2005, p.50) dans notre environnement, marque une rupture culturelle et générationnelle donc les effets sont encore mal connus. Le jeu vidéo devient donc un fait éducatif qu'il faut savoir exploiter au profit de l'accompagnement et de l'éducation du jeune adolescent.

La relation entre l'adaptation scolaire et le processus d'exploration va en diminuant en fonction que l'on monte dans la hiérarchie de la volonté de découvrir de multiples alternatives. En effet, lorsque le sujet est porté de manière pathologique vers le jeu vidéo, cela impacte négativement sur son potentiel d'adaptation et sur les mécanismes d'y parvenir. Par contre, l'adaptation scolaire caractérisée par des attitudes éducatives positives serait favorisée par le processus d'exploration lorsqu'il promeut le sens de la compétence chez l'adolescent, l'acceptation des domaines valorisés par l'adolescent et des restrictions des jugements et de comparaison. C'est dans le sens contraire que Coslin (xxxx) démontre que les conduites à risque chez l'adolescent sont le fruit d'attitudes éducatives négatives en situation de jeu.

Pour y remédier Schwanen (2008) prétend que l'adaptation scolaire est représentée par une attitude ouverte et participative des élèves au projet éducatif de leur école, par un sentiment de contrôle sur leur vie scolaire et une perception de pertinence des programmes offerts en vue de leurs occupations futures. Cela s'illustre très clairement dans les discours des sujets qui semblent pour les deux cas en harmonie avec le système scolaire, X dit par exemple :

« chaque weekend end à la maison pour qu'on fasse quelques parties de 'Naruto Storm' ou de 'Dragon Ball Z', Alors que j'aurais pu l'aider à réussir son examen » et complète pour établir le lien que : « Je ne fais pas les cours de soutien que le lycée organise, d'abord parce que j'ai ma petite sœur avec qui je dois rentrer à la maison comme elle est encore petite pour prendre le taxi seul et aussi que je comprends déjà les matières qui y sont programmé. Ces cours c'est pour les faibles moi je m'en sors bien à l'école monsieur ».

De ce qui ressort de cette interprétation, on peut retenir que le processus d'exploration est le processus le plus visible dans le comportement de l'adolescent pratiquant le jeu vidéo, en effet, cette activité est l'occasion pour ces jeunes de se sentir mature, de se sentir compétent, de se sentir up to date par rapport à ceux qui pour eux ont des loisirs ordinaires.

5.1.2. Du processus d'engagement à l'adaptation des élèves addictifs aux jeux vidéo

S'agissant du processus d'engagement chez Marcia (2000), il est question de montrer les effets de l'investissement de l'adolescent dans sa construction identitaire via le jeu vidéo. En effet, tous les adolescents ne pratiquent pas les mêmes loisirs, leur préférence pour les jeux vidéo n'est pas toujours hasardeuse et parfois est le reflet d'un malaise qui peut conduire vers des addictions et de mauvais comportements et même de mauvais résultats. Ce processus d'engagement fait souvent place à des transpositions malsaines pouvant impacter sur l'adaptation et sur la construction identitaire de ces jeunes.

Des données de terrain, il ressort que l'expérimentation par le jeu vidéo chez les adolescents notamment le temps consacré aux jeux vidéo n'est pas toujours bien perçu par la société. On y voit des oppositions avec les parents : Y dit :

« Ma mère n'aimes pas quand je joue, elle me dérange régulière en me disant de lire mes cahiers et de ne plus joué (...) quand elle bavarde trop je sors et pars dans une salle de jeu qui est dans mon quartier pour jouer en paix ».

Ce comportement est constant chez les deux sujets qui cultivent peu à peu des attitudes d'oppositions et qui se répercutent sur leurs attitudes à l'école ; c'est dans ce sens que Y s'isole à l'école et veut ou manifeste la volonté de se réfugier dans son jeu vidéo. C'est qui entraîne chez le jeune adolescent une inhibition comportementale et par ricochet scolaire.

Courbet et Fouquet, (2003, p.9) montrent que le contexte violent du jeu et le jeu en lui-même, est vu comme un dispositif communicationnel influençant les attitudes et les comportements des adolescents. On entend par influence : « toute modification, formation ou renforcement de comportements, de représentations cognitives ou affectives individuelles suite à des traitements conscients ou non conscients des informations en relation avec la réception d'un dispositif médiatique. L'influence regroupe à la fois les aspects « dynamiques », comme « la réception », c'est-à-dire les processus qui se déroulent au moment du contact avec le contenu médiatique, et les aspects plus « statiques », considérés à un moment donné, comme les « effets », c'est-à-dire les résultats sur les plans cognitifs, affectifs et comportementaux, à court, moyen ou long terme du processus de réception ». Ici, le dispositif médiatique est le jeu vidéo, qui influence la perception des acteurs grâce aux processus d'interactions et de médiations qu'il élabore entre les acteurs, les acteurs et leurs avatars et les acteurs et le contexte violent. Cet effet est très perceptible chez X lorsqu'il estime que la pratique des jeux vidéo lui permet d'acquérir des compétences, il exprime d'ailleurs le plaisir de jouer en groupe parce que cela lui permet de se faire des amis.

Le jeu vidéo modifie la perception et la représentation des joueurs sur la réalité sociale et sur les comportements à adopter grâce aux interactions et médiation via le jeu (De Ceglie, 2007). L'intentionnalité est directement liée à l'action de l'individu, car elle donne à celui-ci une information dans l'objectif d'influencer par son action de communication les autres acteurs. C'est un processus par lequel les joueurs essaient d'influencer les autres joueurs, en utilisant les représentations qu'ils ont des événements qu'ils décrivent (De Ceglie, 2007).

L'engagement de l'adolescent dans un jeu vidéo favorisera des représentations qui sont des processus de construction du réel en relation avec des modes de connaissances ordinaires, elles construisent la plupart du temps ce qu'elles prétendent simplement décrire (De Ceglie, 2007). Elles sont en ce sens une véritable construction mentale de l'objet auquel elles s'appliquent (Watier, 1996). Elles sont, également, entendues comme « [des] constructions intériorisées qui transforment les réels par étapes successives en réalités situationnelles » (Agostinelli, 2003, 170). Ainsi, les représentations permettent de construire une signification que les individus se font du monde et servent de référence dans un environnement social souvent complexe. Elles aident l'individu à évaluer et à

comprendre le monde qui l'entoure afin de mieux s'y adapter (Courbet, 2003). X dit de son ami pour l'exprimer que :

« j'ai eu mal pour mon ami parce qu'il a raté le BEPC, alors que moi je l'ai obtenu. Il était à la maison chaque weekend end à la maison pour qu'on fasse quelques parties de 'Naruto Storm' ou de 'Dragon Ball Z', Alors que j'aurais pu l'aider à réussir son examen ».

À travers le jeu vidéo et les processus d'interactions et de médiations qu'ils entretiennent avec les joueurs, les avatars et le contexte virtuel du jeu, les joueurs construisent une représentation de la réalité étroitement liée à ces éléments. Leurs comportements sont co-construits en fonction de cette réalité spécifique et peuvent aller soit vers des comportements déviants comme la violence soit vers des valeurs comme l'entraide, l'empathie, la concurrence saine (Otye Elom, 2015).

De ceci nous pouvons retenir que le processus d'engagement est crucial dans le développement de capacités d'adaptation scolaire mais ce processus semble être difficile à valoriser chez les adolescents eux-mêmes d'où la nécessité d'un tuteur, la nécessité d'un étayage par ceux qui constituent les figures d'autorité et les modèles pour l'adolescent.

5.3. IMPLICATIONS THEORIQUES ET PROFESSIONNELLES

5.3.1. Implications théoriques

Nous avons tenté de décrire et d'analyser la construction de l'identité juvénile via les TIC et précisément des jeux vidéo. Puis nous avons essayé de mettre en perspective les appropriations avec les compétences effectives, notamment avec celles prescrites dans un contexte scolaire. Leurs usages et leurs compétences sont variés et difficiles à identifier clairement. En effet, au sein d'une même classe d'âge, il existe inévitablement des disparités dans les pratiques et les compétences mises en œuvre. Néanmoins, à travers une revue de littérature nous avons analysé les principaux usages. La sociabilité médiatisée nous apparaît centrale dans les usages juvéniles et témoigne d'un savoir-faire acquis par ses adolescents. Si la sociabilité numérique rencontre un tel succès auprès des jeunes c'est qu'elle trouve un écho dans leur mode de vie et qu'elle s'inscrit dans un contexte où ils souhaitent s'affranchir du monde des adultes en se créant une communauté de pairs. Le fantasme présent chez les jeunes générations de construire un idéal communautaire devient possible par l'usage des TIC.

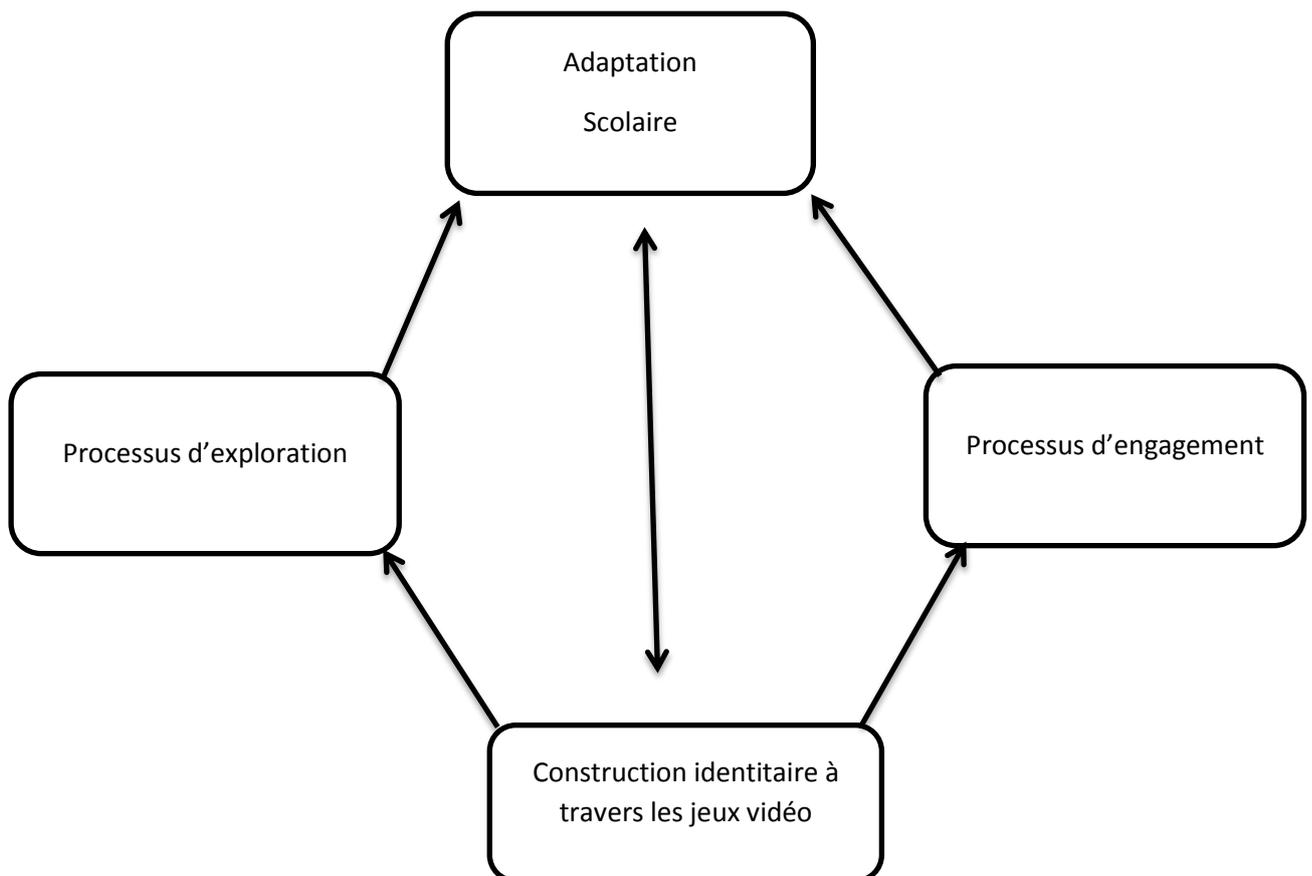
La construction identitaire par les jeux vidéo apparaît, d'une part ludique, et d'autre part, importante en termes d'expériences identitaires. L'accent mis sur l'aspect communicationnel au détriment de l'aspect informationnel montre un rapport non raisonné et non critique à l'information. Les usages communautaires et ludiques révèlent davantage un rapport sensible aux TIC qu'un rapport rationnel et raisonné. Cette étude est une contribution à vaste champ d'analyses des jeux vidéo dans l'univers des jeunes partout dans le monde. Elle permet d'ouvrir des perspectives d'analyse dans le sens de l'intégration des jeux vidéo dans les usages scolaires pour ainsi mettre en synergie les aspects ludiques et les aspects pédagogiques du jeu vidéo chez les adolescents.

5.3.2. Implications professionnelles

La construction de l'identité de l'adolescent via les jeux vidéo est devenue courante plus simplement, le jeune adolescent a valorisé le jeu vidéo au point de l'ériger en espace d'éducation. Ainsi, les professionnels de l'Orientation et même les enseignants doivent intégrer progressivement ces données dans les pratiques d'accompagnement. Par ailleurs, l'adolescent dans une période muable, le spécialiste de l'Orientation devrait être un tuteur pour éviter que les jeunes tombent dans des addictions. Le Conseiller d'Orientation pourrait donc :

- Élaboré une campagne de prévention adaptée au public sur les méfaits et les bienfaits du jeu vidéo ;
- Ces nouveaux outils de distraction doivent interpeller de plein fouet les conseillers d'orientation d'aujourd'hui et l'obliger de mieux connaître ces nouveaux phénomènes de manière à mieux agir autant en prévention qu'en intervention. Les jeux vidéo constituent, à cet égard, un nouveau divertissement qui mérite une attention toute particulière de la part des CO. Ils peuvent susciter l'émergence d'un projet professionnel chez les adolescents. Le projet professionnel prenant généralement sa source dans les intérêts des jeunes, il n'y a pas de professionnels mieux placés que les CO pour réutiliser le jeu comme source de connaissance de soi. Un adolescent, par exemple, dont l'avatar se dévoue au bien-être des partenaires de guildes, peut en venir à réaliser qu'il éprouve un désir réel de faire preuve d'altruisme, sans pour autant qu'il soit capable de traduire ce désir dans sa réalité quotidienne ou de l'actualiser dans ses diverses possibilités.

- Également, les CO peuvent exploiter la forme identitaire qui est en jeu dans cette activité. Comme le jeune fait, à travers ce jeu, des essais de formes identitaires transitoires typiques à l'adolescence, les pratiques en orientation peuvent viser à aider le jeune à « voir » ce qu'il cherche et « trouve » dans ce jeu qui correspond à sa forme identitaire. Cherche-t-il à se dépêtrer de contraintes en termes de choix scolaire ou cherche-t-il à se cadrer dans une activité ludique moins contraignante que ce que lui impose la complexité de choix de la réalité? Un adolescent qui se sent accueilli et compris peut arriver à cheminer dans ses divers choix de vie personnel et professionnel avec moins de frayeur. Il apprend en quelque sorte à apprivoiser ce qu'il est et ce qu'il veut devenir. Il est, par conséquent, beaucoup plus en mesure de faire une évaluation plus positive de son identité réelle, le menant à faire des choix de parcours scolaires ou professionnels qui l'amènera à délaisser progressivement l'univers du jeu.

**Modèle résolutif**

CONCLUSION GENERALE

L'étude menée dans le cadre de cette recherche s'intitule : construction identitaire via les jeux vidéo chez l'adolescent et adaptation scolaire. L'objectif de cette étude était de vérifier l'impact de construction identitaire via les jeux vidéo sur le niveau d'adaptation scolaire chez les adolescents. Nous avons constaté que les rendements fournis par les élèves présentent des disparités d'un élève à l'autre, les résultats scolaires sont différents. En effet, les élèves pratiquants de jeux vidéo présentent des comportements inadéquats pour une meilleure adaptation scolaire que ceux qui pratiquent d'autres activités plus empreintes aux réalités de leur environnement. Or, le jeu vidéo comme espace social peut aussi être un espace d'éducation, qui conduit à la socialisation donc à la construction identitaire. Le jeu vidéo présente une virtualité à laquelle le jeune veut accéder, bien sûr, lorsqu'il est question de jeux vidéo avec des pratiques étendues dans le temps et où des liens sociaux sont formés, les effets de la pratique sur l'identité des joueurs sont plus grands, car l'investissement est plus grand. En ce sens, le jeu vidéo influence la construction identitaire, mais comme toute expérience du monde la construit. La question principale qui a conduit cette réflexion a été celle de savoir : quels sont les processus qui favorisent le niveau d'adaptation scolaire chez l'adolescent pratiquant des jeux vidéo ? Pour répondre à cette question, nous avons mené une étude de cas de type compréhensif qui nous a permis de vérifier l'impact de la construction identitaire via les jeux vidéo sur le niveau d'adaptation scolaire chez les adolescents. Cette étude a largement fait usage des entretiens individuels. L'entretien individuel s'est passé avec deux élèves du Lycée Général Leclerc de Yaoundé. Ces participants ont été sélectionnés par convenance. La sélection des participants s'est faite par le biais d'informateurs tels que les Conseillers d'Orientation, les enseignants en service au LGL et notre observation. Pour collecter les données, nous avons fait usage de l'entretien plus précisément de l'entretien semi-directif qui n'est ni entièrement ouvert, ni entièrement fermé. Nous avons passé l'entretien semi-structuré aux deux élèves. L'entretien a permis de documenter, pour chaque élève, le vécu familial et scolaire et ses perceptions.

Pour analyser les données, nous avons adopté une démarche qualitative dans

laquelle nous avons opté pour l'analyse du contenu de trois thématiques de notre travail : le processus d'exploration, le processus d'engagement et le niveau d'adaptation scolaire des adolescents qui à travers les jeux vidéo. De ces analyses, il ressort que le processus d'exploration et le processus d'engagement combinés déterminent un niveau d'adaptation scolaire élevé chez les adolescents pratiquant les jeux vidéo. L'analyse de contenu nous permet de dire que le processus d'exploration à travers les jeux vidéo favorise de manière significative le niveau d'adaptation scolaire des adolescents mais le processus d'engagement semble être paradoxal nous ayant fourni peu d'éléments dans les discours des adolescents interrogés révèle que ce processus est la boucle du niveau d'adaptation scolaire des élèves. Le jeu vidéo ne peut plus être ignoré par les processus d'accompagnement, d'enseignement même d'éducation générale. L'adolescent qui se trouve à la recherche des repères peut trouver à travers le jeu vidéo l'occasion d'un confort psychologique lui permettant de mieux s'assumer, de développer des aptitudes et de manifester des comportements bien perçus par la société de manière générale et l'école en particulier.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Arrêté N° 3745/P/63/MINEDUC/CAB du 16 juin 2003 introduisant l'Informatique dans l'Enseignement Général

Arrêté N°053/B1/1464/MINEDUC du 28 mars 2000 portant sur la révision des programmes d'informatique du second cycle de l'enseignement secondaire technique et professionnel, qui réaménage les programmes et consacre l'inscription de l'informatique dans les programmes scolaires au Cameroun.

Arrêté N°65C/13/MINEDUC/CAB du 16 février 2001 introduisant l'informatique dans le programme de formation des Instituteurs de l'Enseignement Général.

Article 25 de la loi 98 /004 du 14 Avril 1998 Portant sur la loi d'orientation de l'éducation au Cameroun.

BADIN, P., (1977b), Les Aspects psychosociaux de la vie collective, Paris, Centurion

Blanchet A., Gotman A. (1992). L'enquête et ses méthodes : L'entretien. *Paris : Nathan*

Caillois, Roger. (1958). *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, Coll. Idées.

Caron D. (2008), « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0 », *Réseaux*, n° 152, p. 93-137.

Coslin P.G. (2013), « La psychologie de l'Adolescent. 4^{ème} édition. Armand Colin. Paris

De Ceglie A., Recours R., 2011. La construction d'une identité numérique via un jeu vidéo. *Cahiers du numérique*, N°30.

Edongo Ntede, P.F. (2005). Jeux vidéo et comportements des jeunes. Le cas des élèves du lycée *bilingue de Yaoundé*, Mémoire de Maîtrise en Anthropologie, Université de Yaoundé I.

Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants (2009). <http://www.enfant-encyclopedie.com/fr-ca/.html>

Erikson E. (1968). *Identity : youth and crisis*. *New York : W. W. Norton Company*.

Feldman, A. F., & Matjasko, J. L. (2005). The role of school-based extracurricular activities in adolescent development: A comprehensive review and future directions. *Review of Educational Research*, 75, 159–210.

Fortin T, Mora P, Trémel L. (2005). Les jeux vidéo : pratiques contenus et enjeux sociaux. Paris: L'Harmattan.

Grawitz, M. (2001). Méthodes en sciences sociales. Paris. Dalloz (11e édition)

Green, C. S., & Bavelier, D. (2006a). Effects of action video game playing on the spatial distribution of visual selective attention. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 32(6), 1465–1478.

Griffiths, M.D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82, 475-480

Hrimech,H., Théorêt, M. (1997). “L’abandon scolaire au secondaire: une comparaison entre élèves montréalais au Canada et ceux nés à l’étranger” *Revue canadienne de l’éducation*. Vol 22, N°.3 p. 268-282.

Jansz J. (2005), “The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Males” *Communication Theory*, 15(3), p. 219-241.

Jean Piaget. (1926). *La représentation du monde chez l’enfant*. Paris, PUF

Labarrière. (1990). Identité. *Encyclopédie philosophique universelle*. Paris : PUF,

Legendre, R. (1993). Le dictionnaire actuel de l’éducation. Paris : Éditions ESKA

Lee, s et Al (2007). *Future generation system* vol 23. Elsevier

Marcia, J. E. (1966). Développement et validaton du statut ego - identité. *Journal de la personnalité et de la psychologie sociale*, 3 (5), 551-558.

Marteaux Alain, « « soi est autre » : construction et déconstruction identitaires à l’adolscence. L’apport des thérapies narratives », *Cahiers critiques de thérapie familiale et de pratiques de réseaux*1/2008(n40) , p.183-198

Miles, MB. & Huberman, AM. (1994). *Qualitative Data Analysis* (2nd edition). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Mucchielli, Alex. (1986). L’identité. Paris : PUF,

- Paul Ulrich Otye Elom (2015).** Les jeux vidéo en négroculture : contribution a une anthropologie de la solidarité chez les jeunes du Cameroun in *African Sociological Review Vol 19*.
- Przybylski, A. K., Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2009).** The motivating role of violence in video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*,
- Quivy R., Van Campenhoudt L. (2006).** Manuel de recherche en sciences sociales. Dunod
- Recours R. (2007),** « Violences et criminalité dans les sports électroniques : Le cas du jeu sportif « Brutal Chaos League », Actes du Colloque Sport & Média, Toulouse.
- Rodriguez N., Safont-Mottay C., Prêteur Y. (2014).** La construction identitaire des jeunes adolescentes à l'ère numérique : Exploration de soi et rapport à internet, exploration et engagement identitaire. *6^{ème} Colloque international du RIPSUYDEVE ; Actualités de la Psychologie Développement et de l'Education, May 2013, France. Pp. 304-311, 2014*
- Rufat, S., Ter Minassian, H. (2011).** Les jeux vidéo comme objet de recherche », Lectures [En ligne], Les comptes rendus, 2011, mis en ligne le 10 juin 2011,
- Schwanen, C. (2008).** Portrait de l'adaptation scolaire et sociale des élèves fréquentant les écoles secondaires québécoises en fonction de leur niveau d'habiletés intellectuelles. Mémoire présenté comme exigence partielle de la maîtrise en éducation. Université du Québec à Montréal.
- Silverman, T. (1999).** The Internet and relational theory. *American Psychologist*, 54, 780-781.
- Spence, I., & Feng, J. (2010).** Video games and spatial cognition. *Review of General Psychology*, 14, 92-104.
- Taché, A. (2003).** L'Adaptation : un concept sociologique systémique. L'Harmattan
- Tisseron S, Missonier S, Stora M. (2006).** L'enfant risque du virtuel. Paris : Dunod.
- Valleur M. (2009).** La cyberaddiction existe-t-elle ? *Psychotropes ; 1(15):9–19*.
- Wolf M.J.P. (2003),** “Abstraction in the Video Game”, *The Video Game Theory Reader*, New-York, Routledge.
- Winnicott, D. (1975).** Jeu et réalité, l'espace potential. Gallimard

ANNEXES

Annexe 1 : Attestation de recherche

Annexe 2 : Formulaire de consentement aux entrevues individuelles

Annexe 3 : Guide d'entretien

Annexe 4 : Supports des jeux vidéo

Annexe 5 : Contenu des entretiens

Annexe 1 : Attestation de recherche

| | | |
|---|---|---|
| <p>REPUBLIQUE DU CAMEROUN <i>Paix-Travail-Patrie</i></p> <p>UNIVERSITÉ DE YAOUNDÉ I ÉCOLE NORMALE SUPÉRIEURE DÉPARTEMENT DES SCIENCES DE L'ÉDUCATION</p> <p>SECTION : Conseillers d'Orientation</p> |  | <p>REPUBLIC OF CAMEROON <i>Peace-Work-Fatherland</i></p> <p>THE UNIVERSITY OF YAOUNDE I HIGHER TEACHER'S TRAINING COLLEGE DEPARTMENT OF SCIENCES OF EDUCATION</p> <p>SECTION: Counseling Guidance</p> |
|---|---|---|

ATTESTATION DE RECHERCHE

Je soussigné, Pr Pierre FONKOUA, chef de département des Sciences de l'Éducation, certifie que l'étudiant (e) nommé(e) :

NJOVONWET Jean Louis

Est inscrit(e) au niveau V du département des Sciences de l'Éducation, Filière Conseillers d'Orientation de l'École normale supérieure de Yaoundé et poursuit actuellement un travail de recherche sur le thème suivant :

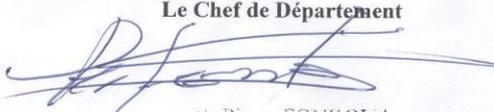
La construction identitaire à travers les jeux vidéo de l'adolescent et le niveau d'adaptation scolaire

Sous la direction de Dr MBEWA Yambelin / Dr AYINA BOUNI

Ce travail de recherche l'oblige à s'adresser à certaines institutions ou à certains services en vue de la collecte des données nécessaires à sa finalisation.

En foi de quoi la présente attestation lui est délivrée pour servir et valoir ce que de droit.

Fait à Yaoundé, le JUN-02-2016

Le Chef de Département

Pr Pierre FONKOUA

Annexe 2 : FORMULAIRE DE CONSENTEMENT AUX ENTREVUES INDIVIDUELLES

Présentation du cadre de la recherche :

Cette recherche est réalisée dans le cadre de la rédaction d'un mémoire de recherche en fin de formation du Dip.CO de NJOUONWET Jean Louis dirigé(e) par le Dr. AYINA BOUNI Jean Paul, sous la supervision du Dr. MGBWA Vandelin du département des Sciences de l'éducation de L'ECOLE NORMALE SUPERIEURE DE YAOUNDE. Avant d'accepter de participer à cette recherche, veuillez prendre le temps de lire les renseignements qui suivent. Ce formulaire de consentement vous explique les buts de ce projet de recherche et ses procédures. Il indique les coordonnées de la personne avec qui communiquer au besoin. Nous vous invitons à poser toutes les questions que vous jugerez utiles à la personne qui vous présente ce document.

Nature de l'étude

La recherche a pour objectif de Vérifier l'impact de construction identitaire via les jeux vidéo sur le niveau d'adaptation scolaire chez les adolescents.

Déroulement de la participation

La collecte des données se fera par le biais des entretiens. L'entrevue, de type individuel, se déroulera dans un lieu neutre de votre institution. Elle aura une durée de 20 à 30 minutes et elle sera enregistrée sur audio, avec votre consentement. La collecte des données porte sur votre propre avis sur la valorisation des résultats de la recherche et le développement de la créativité chez les jeunes chercheurs.

Participation volontaire et droit de retrait

Vous êtes libre de participer à ce projet. Vous pouvez refuser de répondre à certaines questions ou encore de mettre fin à l'entretien à tout moment. Si vous décidez de mettre fin à votre participation, il est important d'en prévenir le chercheur responsable dont les coordonnées sont incluses dans ce document. Tous les renseignements personnels vous concernant seront alors détruits.

Confidentialité et gestion des données

Dans les travaux produits à partir de recherche de mémoire, vous pourrez être identifié(e) soit par votre nom, soit par un nom fictif pour assurer votre confidentialité, selon ce à quoi vous

consentiez spécifiquement. Dans le cas où vous souhaiteriez que votre identité demeure confidentielle, les mesures suivantes seront appliquées :

- Les noms des participants dans aucun document ;
- Les divers documents de la recherche seront codifiés (noms fictifs) et seul le chercheur aura accès à la liste des noms et des codes ;
- Les résultats individuels des participants ne seront jamais communiqués ;
- Que vous souhaitiez que votre identité demeure confidentielle ou non, les matériaux de la recherche incluant les données des enregistrements seront conservés sous clé pendant un an. Au terme de cette période, ils seront détruits, à moins que vous n'acceptiez leur dépôt dans le fonds d'archives précité et ayez signé la formule de consentement prévue à cet effet.

Remerciements

Votre collaboration est très précieuse pour cette recherche. Je vous remercie vivement d'y participer.

Je soussigné(e)-----consent librement à participer à la recherche intitulée : « Autorégulation des apprentissages et niveau d'adaptation des enfants dits intellectuellement précoces ». J'ai pris connaissance du formulaire et j'ai compris le but, la nature, les avantages les risques et les inconvénients (le cas échéant), du projet de recherche. Je suis satisfait(e) des explications, précisions et réponses que le chercheur m'a fournies, le cas échéant, quant à ma participation à ce projet.

Date : -----

Signature du participant, de la participante : -----

J'ai expliqué le but, la nature, les avantages, du projet de recherche au participant. J'ai répondu au meilleur de ma connaissance aux questions posées et j'ai vérifié la compréhension du participant.

Date : -----

Signature du chercheur : -----

Merci pour votre disponibilité

Annexe 3 : GUIDE D'ENTRETIEN

Thème 1 : Le processus d'exploration

Sous thème 1 : Vivre et expérimenter des expériences nouvelles et multiples

Sous thème 2 : Possibilité d'élargir son univers de compétence

Thème 2 : Le processus d'engagement

Sous thème 1 : Décision et choix dans les différents domaines de la vie

Sous thème 2 : Opposition et attitudes de l'adolescent dans les différents domaines de la vie

Thème 3: L'adaptation scolaire des adolescents qui jouent aux jeux vidéo

Sous-thème 1 : aptitudes envers l'école et aux apprentissages.

Sous-thème 2 : aptitudes à nouer des rapports avec les autres.

Sous-thème 3 : aptitudes à exprimer des émotions.

Annexe 4 : SUPPORTS DES JEUX VIDEO



Borne d'arcade



Nintendo DS



Ordinateur



Smart phone



Tablette

Annexe 5 : CONTENU DES ENTRETIENS

Entretien avec X

- 1^{er} entretien

Chercheur : Depuis combien de temps à tu commencer à jouer aux jeux vidéo ?

X : Monsieur j'ai commencé à jouer je crois quand j'avais 8 ans sur le téléphone de maman, quand-elle laissait son téléphone au salon je le prenais pour jouer, mais elle était toujours furieuse parce que je le déchargeais. Je ne jouais donc pas trop de peur qu'elle me gronde.

Chercheur : Quant à tu commencé à jouer régulièrement aux jeux vidéo ?

X : j'ai commencé à jouer un peu régulièrement quand mon grand frère m'a installé quelques jeux sur l'ordinateur qui était au salon, je passais des heures devant l'ordinateur quand personnes ne l'utilisait. Mais c'est quand ce dernier m'a offert ma PS Vita l'année surpassé quand il est arrivé pour les vacances.

Chercheur : Pourquoi tu joues

X : Je joue parce que ça me plaît, et ça me distrait beaucoup.

Chercheur : Qu'est-ce que le jeu vidéo t'apporte dans tes études ?

X : ça ne m'apporte vraiment rien dans les études hein

Chercheur : Qu'est-ce que tu gagnes alors quand tu joues à ces jeux ?

X : Ca me distrait beaucoup plus et je préfère particulièrement jouer à 'Uncharted' parce qu'il y'a de l'action et beaucoup de parties où il faut beaucoup réfléchir pour résoudre les énigmes qui te permettent d'avancer dans le jeu. Il peut arriver par exemple qu'une porte où je dois passer soit bloquée, et qu'il me faut une combinaison pour l'ouvrir. La solution de la combinaison est généralement dans les environs ou les niveaux précédents où je suis déjà passer et c'est à moi d'être ingénieur pour la trouver sinon je ne passe pas le niveau. *Quand* je joue Splinter Cell avec mes amis, on peut aller très loin dans le jeu parce qu'on s'aide, mais quelque part c'est aussi chacun pour soi, surtout quand il faut recharger l'énergie (rires aux éclats). Les jeux comme le "FIFA" ou le "Pro Evolution" me de connaître beaucoup de joueur de football, les différents clubs du monde entier. Ça

m'arrive aussi de jouer aux jeux de course parce que j'aimerais bien conduire une voiture un peu plus tard, donc j'apprends déjà un peu à conduire avec ces jeux là

Il y'a aussi des jeux "GTA 5" tellement le graphisme est bien, l'apparence du joueur est tellement bien que tu te crois dans la réalité, il y'a les voitures qui roulent, je roule en fonction des voitures, je ne cogne pas, je fais comme ci s'était la réalité. Comme j'aimerais bien conduire une vraie voiture donc dans le jeu je fais attention comme si j'étais dans la réalité.

Chercheur : peux-tu me dire pourquoi tu t'es fait traduire au conseil de discipline l'année passée ?

X : Simplement parce que j'étais venu en classe avec ma PS Vita et le professeur l'a vue dans mon sac et est allé le montrer au surveillant, qui a voulu convoquer ma mère ; comme j'ai eu peur je ne l'ai pas fait et on m'a traduit au conseil de discipline et j'ai eu 3 jours d'exclusion.

Chercheur : donc ton professeur ne t'a pas attrapé en train de jouer ?

X : ... (Long silence) je voulais juste éteindre la console ...

Chercheur : n'est-elle pas interdite ?

X : Si monsieur....

Chercheur : Pourquoi venais tu avec elle en classe

X : pour souvent jouer à la pose, je ne suis pas trop bavard et je n'ai pas beaucoup d'amis.

Chercheur : Que pensent tes parents du fait que tu joues aux jeux vidéo ?

X : ils n'aiment pas trop, surtout ma mère, mon père lui il est toujours en voyage. Ma mère n'aime pas quand je joue, elle est toujours là à me dire d'arrêter et de lire mes cahiers; alors que je fais rapidement mes devoirs quand je rentre avant de commencer à jouer.»

Chercheur : Et tu le fais ?

X : (rires) oui.

Chercheur : Tu es sur ?

X : C'est vrai que parfois je fais semblant de l'écouter je vais aux toilettes jouer ou quand elle bavarde trop je sors et pars dans une salle de jeu qui est dans mon quartier pour jouer en paix.

Chercheur : As-tu déjà pensé à arrêter de jouer

X : Non, mais j'ai souvent réfléchi quand j'entends les gens m'interdire ou de rappeler chaque fois que les jeux vidéo ne m'apporte rien, même Ousmane trouve que je joue beaucoup, la conseillère d'orientation trouve que ça me fait avoir de mauvaises notes en classe. En fait j'ai décidé moi-même de m'y consacrer pour mes raisons personnelles.

Chercheur : ce sont quelles raisons ?

X : (Silence)

Sonnerie de la fin de la pause.

- 2nd entretien

Chercheur : ça t'arrive des fois de jouer avec tes amis ?

X : Pas vraiment, je préfère jouer seul. Mais quand je vais jouer dans la salle de jeux de mon quartier je suis obligé avec mes voisins et je n'aime pas trop parce qu'il y'a toujours quelqu'un qui veut te montrer comment jouer et dire ce qui va arriver, hors moi j'aime moi-même découvrir le jeu et affronté les difficultés tout seul.

Chercheur : Et tu as des amis en classe ?

X : Oui, Ousmane et Mballa, même comme je suis beaucoup timide et parfois je préfère rester seul dans mon coin.

Chercheur : Et il t'arrive de jouer avec eux ?

X : Oui souvent, mais eux ils préfèrent beaucoup plus regardés les dessins animés et joué au foot. Ils trouvent même que j'aime beaucoup jouer et c'est normal pour moi, parce que je n'aime pas jouer au foot comme eux, ma seule distraction où je suis à l'aise c'est la PS.

Chercheur : Et tes autres camarades comment ça se passe avec eux?

X : Je rentre toujours des classes avec ma petite sœur dès qu'on sort des cours, sauf le jeudi où je dois d'abord balayer la salle de classe comme c'est le jour où mon groupe fait le nettoyage de la salle. Avec mes amis je m'entends beaucoup, je suis souvent un peu triste quand les congés arrivent parce que je ne peux plus voir mes camarade tous les jours, heureusement que j'ai ma console pour me distraire pendant cette période à la maison

Chercheur : Et avec tes enseignants?

X : ça se passe plutôt bien, même comme certains se plaignent que je suis trop calme, que je ne fais pas d'effort. Comme pendant les cours je ne pose pas trop de question, et je n'aime pas répondre aux questions qu'ils posent surtout quand je ne connais pas, même parfois je connais la réponse mais je ne suis pas très sûr donc je préfère me taire.

Chercheur : Et pourquoi tu ne réponds pas quand tu connais la réponse?

X : Parce que j'ai peur que mes camarades se moquent de moi si je réponds mal.

Chercheur : La dernière fois tu me disais ne pas vouloir arrêter pour des raisons personnelles, quelles sont ses raisons ?

X : C'est juste que quand je joue comme je l'ai dit l'autre jour pour me distraire. Dans le jeu je peux faire plusieurs trucs que je ne peux pas faire dans la vie. Je peux recommencer si je ne réussis pas un niveau et surtout il n'y a personne pour me reprocher de ce que je fais.

Entretien avec Y

- **1^{er} entretien**

Chercheur : Ça fait combien temps que tu joues à tes jeux

Y : Je ne peux pas dire exactement quand monsieur, mais j'étais à l'école primaire quand j'ai commencé.

Chercheur : Tu jouais tous les temps?

Y : Non, s'était juste pendant les vacances. Mes cousins où j'allais en vacance à Douala avaient une Playstation 2, et on y passait toute nos journées pendant les vacances. C'est

comme cela j'ai commencé à jouer. Après j'ai commencé à aller dans les salles de jeux pour m'amuser avec mes amis.

Chercheur : A tu une console? Et depuis quand l'a tu?

Y : J'ai une Playstation 3 depuis l'année passée, c'est mon père qui m'acheté ça.

Chercheur : Pourquoi est-ce que tu joues à ces jeux?

Y : Parce que ça me distrait et depuis que je suis tout petit j'aimais voir des films de combat de "Jet Li", ces jeux me permettent aussi de pouvoir faire comme dans ces films de combat même , ils me permettent de voir les différentes techniques de combat; avec un jeu comme "Tekken" on peut voir plusieurs style de combat parce que les différents joueurs utilisent des techniques bien réel. En fait je peux dire que ça me permet de maîtriser ma colère, quand je suis énervé je me défoule. quand je joue aux jeux de guerre comme "Black OPS", comme on parle beaucoup de Boko Haram, je fais comme si j'étais du BIR. Il y'a les gentils et les innocents que je ne dois pas tuer et les méchants que je dois tuer (...) ça me permet surtout de savoir comment la guerre se passe réellement, sur un bon jeu de combat comme "Naruto Storm" ou "Dragon Ball Z". Parfois j'ai envie de tout cassé quand je suis sur les nerfs et c'est là-bas que je le fait pour éviter de le faire dans la réalité. J'aimerais être un maître d'arts martiaux, malheureusement ma maman a refusé que m'inscrive dans un club de karaté, elle trouve que c'est un sport violent et je suis encore jeune.

Chercheur : Et dans tes études ils t'apportent quelques choses?

Y : Non.

Chercheur : Apprécie-t-on le fait que tu joues à la maison?

Y : Mes parents n'aiment pas mais au moins avec ça je reste à la maison, quand je n'avais pas de console j'étais toujours chez les voisins. Même comme depuis qu'ils m'ont achetés ma PS3 mes parents n'apprécient pas je que soi toujours devant la console, c'est pour ça qu'ils l'ont gardé dans leurs chambre pour que je ne joue que pendant les congés, mais ils ne savent pas que je connais la cachette où ils ont placés la console donc quand je rentre des classes je vais la prendre (Rires), je joue avec mon cousin et je pars garder avant qu'ils

n'arrivent. Comme ils ne vérifient pas souvent là cachette ça m'arrive de la garder avec moi et de jouer dans la nuit quand tout le monde dort.

Chercheur : Tes parents ne sont jamais à la maison quand tu rentres des cours avec ton cousin?

Y : Non, ils ne sont pas là, mon père travaille à la banque et ma mère à son atelier de couture à Melen, ils rentrent généralement à partir de 19h. Il y'a une ménagère qui s'occupe de la maison comme ma mère rentre également tard.

Chercheur : Au premier trimestre pourquoi est tu passé au conseil de discipline?

Y : A cause des heures d'absences.

Chercheur : Pourquoi étais tu absent ?

Y : Parce que j'arrivais à l'établissement en retard

Chercheur : Et pourquoi

Y : parfois je me réveillais tard.

Chercheur : Et tes parents ne te réveillaient pas ou ton cousin?

Y : si ils me réveillent et pourquoi tu étais toujours absent?

Chercheur : parce que parfois quand mon père nous déposait, on partait faire quelques parties dans la une salle de jeux au "château"

Chercheur : Ce n'est pas interdit ?

Y : Oui mais on enlevait le haut de nos tenues.

Chercheur : "ont" toi et qui?

Y : Mon cousin.

Chercheur : Il est dans le même établissement que toi?

Y : Non il fréquente au CETIC de NGOA EKELLE, il fait 4ème année électricité.

- 2nd entretien

Chercheur : A tu des amis à l'école?

Y : Oui, j'en ai

Chercheur : Et tu t'entends bien avec eux?

Y : Oui, mais je n'aime pas qu'il m'appelle "Jet Li"

Chercheur : Je ne pose et ne répond pas souvent trop aux questions en classe de peur que mes camarades se moquent de moi. Une fois j'ai mal répondu à une question quand j'étais en classe de 4^{ème} toute la classe s'est moqué de moi et quand on se moque de moi ça me met en colère. Donc je préfère généralement ne rien dire à moins que je ne sois très sûr"

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|------|
| Dedicaces | i |
| SOMMAIRE | ii |
| REMERCIEMENTS | iv |
| LISTE DES ABREVIATIONS, ACRONYMES ET SIGLES | v |
| LISTE DES TABLEAUX | vi |
| LISTE DES ANNEXES | vii |
| RESUME | viii |
| ABSTRACT | ix |
| INTRODUCTION GENERALE | 1 |
| PREMIERE PARTIE : LE CADRE THEORIQUE | 5 |
| CHAPITRE 1 : PROBLEMATIQUE DE L'ETUDE | 6 |
| 1.1. CONTEXTE DE L'ÉTUDE | 6 |
| 1.2. FORMULATION DU PROBLÈME | 11 |
| 1.3. QUESTIONS DE RECHERCHE | 12 |
| 1.3.1. Question principale de recherche | 12 |
| 1.3.2. Questions spécifiques de recherche | 13 |
| 1.4. OBJECTIFS DE L'ÉTUDE | 13 |
| 1.4.1. Objectif général de recherche | 13 |
| 1.4.2. Objectifs spécifiques de recherche | 13 |
| 1.5. INTÉRÊTS DE L'ÉTUDE | 13 |
| 1.5.1. Intérêt social | 13 |
| 1.5.2. Intérêt pédagogique | 13 |
| 1.5.3. Intérêt scientifique | 14 |
| 1.6. DÉLIMITATIONS DE L'ÉTUDE | 14 |
| 1.6.1. Délimitation thématique | 14 |
| 1.6.2. Délimitation empirique | 14 |
| 1.6.3. Délimitation temporelle | 15 |
| CHAPITRE 2 : INSERTION THÉORIQUE DE L'ÉTUDE | 16 |
| 2.1. DÉFINITION DES CONCEPTS | 16 |
| 2.1.1. Construction identitaire de l'adolescent | 16 |
| 2.1.1.1. Identité | 16 |
| 2.1.1.2. Construction identitaire | 17 |
| 2.1.1.3. Adolescent | 18 |
| 2.1.2. Jeux vidéo | 20 |

| | |
|---|----|
| 2.1.2.1. Le jeu vidéo | 20 |
| 2.1.2.2. Supports des jeux vidéo | 22 |
| 2.1.2.3. Types de jeux vidéo | 23 |
| 2.1.3. ADAPTATION SCOLAIRE | 28 |
| 2.1.3.1. Adaptation | 28 |
| 2.1.3.2 Adaptation scolaire | 29 |
| 2.1.3.3. Paramètres de l'adaptation scolaire | 29 |
| 2.2. REVUE DE LA LITTERATURE..... | 30 |
| 2.2.1. Les travaux sur la construction identitaire | 30 |
| 2.2.1.1. La crise comme fondement de la construction identitaire chez l'adolescent | 30 |
| 2.2.1.1. Construction et déconstruction identitaire à l'adolescence | 32 |
| 2.2.2. Les travaux sur la construction identitaire via les jeux vidéo. | 32 |
| 2.2.1.2. L'adolescents à l'ère numérique..... | 32 |
| 2.2.2.2. La construction identitaire via les jeux vidéo : Hiatus entre identité numérique et identité physique..... | 33 |
| 2.2.3. TRAVAIL SUR LA PSYCHOLOGIE DE L'ADOLESCENT : ADOLESCENCE MISE EN PLACE DE L'AUTONOMISATION | 34 |
| 2.2.4. LES TRAVAUX SUR LA PRATIQUE DES JEUX VIDEO | 34 |
| 2.2.4.1 Pratique des jeux vidéo une déconnection aux réalités sociales | 34 |
| 2.2.4.2. Les jeux vidéo dans la culture négro africaine : Cas du Cameroun | 38 |
| 2.2.4.3. Aspects positifs sur les comportements et l'amélioration des fonctions cognitives associés à l'utilisation des jeux vidéo..... | 40 |
| 2.2.5. LES TRAVAUX SUR L'ADAPTATION SCOLAIRE | 41 |
| 2.3. THÉORIES EXPLICATIVES DU SUJET : | 43 |
| 2.3.1. La théorie de la construction de l'identité de Marcia..... | |
| 2.3.2. La théorie du jeu de Winnicott..... | |
| 2.4. FORMULATION DE L'HYPOTHÈSE | 47 |
| 2.4.1 HYPOTHÈSE DE TRAVAIL | 47 |
| 2.4.2. DÉFINITION DES VARIABLES | 47 |
| 4.3. TABLEAU SYNOPTIQUE..... | 48 |
| Tableau 1 : Tableau synoptique | 49 |
| DEUXIEME PARTIE : CADRE METHODOLOGIQUE | 50 |
| CHAPITRE 3 : MÉTHODOLOGIE | 51 |
| 3.1. TYPE D'ÉTUDE | 51 |
| 3.2. SITE DE L'ÉTUDE | 51 |
| 3.2.1. Description du site de l'étude | 51 |

| | |
|---|----|
| 3.2.2. Justification du choix du site | 52 |
| 3.3. POPULATION DE L'ÉTUDE | 53 |
| 3.4. SELECTION DES PARTICIPANTS A LA RECHERCHE | 53 |
| Tableau 2 : récapitulatif des élèves retenus | 54 |
| 3.5. INSTRUMENT DE COLLECTE DES DONNÉES | 54 |
| 3.5.1. Le guide d'entretien | 54 |
| 3.5.2. La construction du guide d'entretien | 55 |
| 3.5.3. Présentation du guide d'entretien | 55 |
| 3.5.4. Cadre des entretiens | 56 |
| 3.6. DÉROULEMENT DE L'ENQUÊTE DE TERRAIN | 57 |
| 3.6.1. La phase pédagogique | 57 |
| 3.6.2. La phase de focalisation | 58 |
| 3.6.3. La phase bilan | 58 |
| 3.7. TECHNIQUES D'ANALYSE DES DONNÉES | 58 |
| 3.7.1. Analyse de contenu des entretiens individuels | 58 |
| 3.7.2. La retranscription des données des entretiens individuels | 59 |
| 3.7.3. Présentation de la grille d'analyse des données des entretiens individuels | 59 |
| 3.7.4. Codage des données | 60 |
| TROISIEME PARTIE : LE CADRE OPERATOIRE | 61 |
| | 62 |
| CHAPITRE 4 : PRÉSENTATION ET ANALYSE DES RÉSULTATS | 62 |
| 4.1. VIGNETTES CLINIQUES | 62 |
| 4.1.1. Le Cas X | 62 |
| 4.1.2. Le cas Y | 64 |
| 4.2. PRESENTATION THEMATIQUE DES RESULTATS | 65 |
| 4.2.1. Le cas X | 65 |
| 4.2.1.1. Le processus d'exploration | 65 |
| 4.2.1.2. Le processus d'engagement | 66 |
| 4.2.1.3. L'adaptation | 67 |
| 4.2.2. Le cas Y | 68 |
| 4.2.1.1. Le processus d'exploration | 68 |
| 4.2.1.2. Le processus d'engagement | 70 |
| 4.2.1.3. L'adaptation | 71 |
| | 73 |
| CHAPITRE 5 : INTERPRETATION DES RESULTATS ET IMPLICATIONS THEORIQUES ET PROFESSIONNELLES | 73 |

| | |
|--|------------|
| 5.1. RAPPELS DES DONNEES EMPIRIQUES ET THEORIQUES..... | 73 |
| 5.1.1. Rappel des données empiriques | 73 |
| 5.1.2. Rappel des données théoriques | 74 |
| 5.1.3. Rappel des données théoriques | 75 |
| 5.2. INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS | 76 |
| 5.2.1. Du processus d'exploration via les jeux vidéo à l'adaptation scolaire des adolescents. ... | 76 |
| 5.1.2. Du processus d'engagement à l'adaptation des élèves addictifs aux jeux vidéo | 79 |
| 5.3. IMPLICATIONS THEORIQUES ET PROFESSIONNELLES | 81 |
| 5.3.1. Implications théoriques | 81 |
| 5.3.2. Implications professionnelles | 82 |
| CONCLUSION GENERALE | 84 |
| REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES | 86 |
| ANNEXES | 89 |
| TABLE DES MATIÈRES | 104 |