

RÉPUBLIQUE DU CAMEROUN
Paix-Travail-Patrie

MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

UNIVERSITÉ DE YAOUNDE I

ÉCOLE NORMALE SUPÉRIEURE

DÉPARTEMENT DES SCIENCES
DE L'ÉDUCATION

SECTION : ORIENTATION
SCOLAIRE, UNIVERSITAIRE ET
PROFESSIONNELLE



REPUBLIC OF CAMEROON
Peace-Work-Fatherland

MINISTRY OF HIGHER
EDUCATION

THE UNIVERSITY OF YAOUNDE I

HIGH TEACHER'S TRAINING
SCHOOL

DEPARTMENT OF SCIENCES OF
EDUCATION

SECTION: GUIDANCE AND
COUNSELING

**PRESENCE DES SALLES DE JEUX-VIDEO A
PROXIMITE DES ETABLISSEMENTS
SCOLAIRES ET PERFORMANCES DES
ELEVES DU Lycée de Ngoa-ékellé**

Mémoire présenté en vue l'obtention du Diplôme des Conseillers d'Orientation (DiPCO)

Présenté par :
Adelaïde Rita NGONG
Maîtrise en Anthropologie du Développement

Sous la direction de :
Dr Evelyne AMANA
Chargé de cours

Juin 2016

TABLE DES MATIERES

DEDICACE	III
REMERCIEMENTS	IV
LISTE DES ABREVIATIONS	V
LISTE DES TABLEAUX	VI
ABSTRACT	VIII
INTRODUCTION GENERALE	1
CHAPITRE I : PROBLEMATIQUE DE L'ETUDE	5
I.1. CONTEXTE DE L'ETUDE.....	5
I.2 FORMULATION ET POSITION DU PROBLEME DE L'ETUDE.....	8
1.4. OBJECTIFS DE L'ETUDE	10
1.4.1. Objectif général de l'étude	11
1.4.2. Objectifs spécifiques.....	11
I.5. INTERET DE L'ETUDE	11
I.6. DELIMITATION DU SUJET	12
1-6-1. Délimitation géographique.....	12
1.6.2. Délimitation thématique	12
CHAPITRE 2 : FONDEMENTS THEORIQUES DU SUJET	14
2.1. DEFINITION DES CONCEPTS.....	14
2.1.1. Influence	14
2.1.2. Jeu	15
2.1.4. Performances scolaires	16
2.2. REVUE DE LITTERATURE	17
2.3. THEORIES EXPLICATIVES DU SUJET	24
2.3.1 Théorie de l'écologie du développement humain de bronfenbrenner.....	24
2.3.2 .Théorie de l'influence sociale	27
CHAPITRE 3 : METHODOLOGIE DE L'ETUDE	33
3.1. TYPE DE RECHERCHE	33
3.2.PRESENTATION DU SITE DE L'ETUDE.....	34
3.3. POPULATION DE L'ETUDE	34
Tableau n°1 : Présentation de la population d'étude.....	35
Tableau n° 2 : présentation de l'échantillon	37
Tableau n° 3 : Model de grille d'analyse des données.....	41
CHAPITRE 4 : PRESENTATION ET ANALYSE DES RESULTATS	43
4.1. PRESENTATION DESCRIPTIVE DES CAS DE L'ETUDE.....	44
Tableau n°4 : Synthèse des faits saillants du discours des sujets ayant participé à l'entretien	54
4-3. CROISEMENT DES CATEGORIES.....	58
CHAPITRES : INTERPRETATIONS, DISCUSSION DES RESULTATS, IMPLICATIONS ET PERSPECTIVES	60

5 .1. RAPPEL DES THEORIES.....	60
5.1.1 <i>Interprétation des résultats</i>	60
5.2. DISCUSSION DES RESULTATS	62
5 .3. IMPLICATIONS.....	63
5.3.1. A l'établissement scolaire concerné.....	64
5-3-2. aux parents d'élèves.....	64
5.3.3. Aux pouvoirs publics.....	64
5.3.4. <i>A la communauté éducative</i>	65
5.3.5. Aux élèves.....	66
5.4. PERSPECTIVES	66
5.4.1. Perspectives théoriques.....	66
5.4.2. Perspectives pédagogiques.....	67
CONCLUSION GENERALE.....	68
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	69
ANNEXES.....	71
ANNEXE1.....	72
GUIDE D'ENTRETIEN.	72
ANNEXE 2.....	74
ANNEXE 3	80
Tableau: Synthèse des faits saillants du discours des sujets ayant participé à l'entretien	80

DEDICACE

A MES PARENTS

REMERCIEMENTS

Ce travail de recherche n'aurait pas vu le jour sans la franche collaboration de nombreuses personnes. Que tous ceux ayant participé de près ou de loin à son élaboration, ou qui nous ont offert un moment de leurs temps pour satisfaire à notre curiosité et répondre à nos questions trouvent ici l'expression de notre profonde gratitude.

Tout d'abord, à l'endroit du Docteur Evelyne Amana, notre directeur de mémoire dont la patience, la disponibilité et ses conseils ont beaucoup boostés notre travail de recherche. La rigueur et l'objectivité de ses remarques sur la qualité de notre travail ont énormément contribué à l'édification de ce travail.

Nous remercions monsieur le directeur de l'école normale supérieure de Yaoundé, le Pr Nicolas Gabriel Andjiga et le chef de département des sciences de l'éducation Pr Pierre Fonkoua, qui ont facilité la mise en œuvre de ce projet tout en mettant en exergue la notion du travail bien fait dans le cadre de notre formation. Nous n'oublions pas les enseignants du département qui nous ont orientés dans la compréhension du travail à travers des conseils toujours justes en terme de réflexion.

Les mots ne suffisent pas pour exprimer notre profonde gratitude.

LISTE DES ABREVIATIONS

UNESCO	: Organisation des Nations Unies pour l'Education, la Science et la Culture
ENS	: Ecole Normale Supérieure
ONU	: Organisation des Nations Unies
OCDE	: Organisation de la Coopération et du Développement Economique
CO	: Conseiller d'Orientation
J.V	: Jeu Vidéo
NTIC	: Nouvelle Technologie de l'Information et de la Communication

LISTE DES TABLEAUX

Tableau n°1 : Présentation de la population d'étude	35
Tableau n° 2 : présentation de l'échantillon	37
Tableau n° 3 : Model de grille d'analyse des données	41
Tableau n°4 : Synthèse des faits saillants du discours des sujets ayant participes à l'entretien.	54

RESUME

Cette recherche pose le problème des performances scolaires des élèves qui fréquentent les établissements scolaires à proximité des salles de jeux vidéo, elle a pour objectif d'examiner l'impact de la présence des salles de jeux vidéo à proximité des établissements scolaires, de cet objectif découlent deux objectifs spécifiques de recherche :

- Identifier les types de jeu vidéo qui ont un impact sur les performances scolaires des élèves
- Déterminer si la présence des salles de jeux vidéos à proximité des établissements scolaires impact positivement ou négativement sur les performances des élèves.

Dans cette perspective, notre question de recherche est, quel est l'impact de la présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaires sur les performances des élèves ? L'hypothèse émise est celle de savoir si la présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaires à un impact sur les performances des élèves. Pour mener à bien est notre étude, l'on s'est basé sur les observations et les entretiens pour collecter les informations, pour obtenir ces données, nous avons utilisé la méthode d'échantillonnage non probabiliste après avoir procédé par principe d'exclusion, notre échantillon était composé de 5 sujets de sexe masculin. Les résultats tirés de l'analyse qualitative montrent que les types de jeux vidéos identifiés sont : le wargame ; streetfighter ; x box pro évolutions soccer; tom raider le rally, zuma, etc. Et les performances scolaires sont mauvaises dans l'ensemble à l'exception d'un sujet qui se démarque par les résultats scolaires passables, ce qui justifie une influence négative parce que la proximité géographique est un facteur justificatif qui incite à la participation au jeu d'où les implications à l'endroit de l'établissement scolaire concerné, des parents d'élèves, aux pouvoirs publics, aux élèves et à la communauté éducative tout entière. Enfin, nous avons donné les perspectives pédagogiques et théoriques à partir des limites de notre travail.

ABSTRACT

This research raises the problem of school performance of students attending schools near video arcades, it aims to examine the impact of the presence of video arcades to close schools, this goal derive two specific research objectives:

- Identify the types of video games that have an impact on the academic performance of students
- Determine if the presence of the rooms of video games nearby schools positively or negatively impact on student performance.

In this perspective, our research question is: what is the impact of the presence of video game rooms nearby schools on student performance? The hypothesis is whether the presence of the video game rooms nearby schools to impact student performance. To carry out our study is, it is based on observations and interviews. To collect information, to obtain these data, we used the non-probability sampling method after method exclusion principle, our sample consisted of 5 male subjects. The results from the qualitative analysis show that the types of video games are identified: the god of war game; the king of fighter; the x box pro evolution soccer; tom raider motorcycle Gp, zuma etc ... And school performance is poor throughout with the exception of a subject that stands out by school passable results, justifying a negative influence because the proximity is a supporting factor that encourages participation in the game. Hence the implications for the location of the school concerned, parents of students, governments, students and the entire education community. Finally, we gave the pedagogical and theoretical perspectives from the boundaries of our work.

INTRODUCTION GENERALE

Le problème des performances scolaires des élèves est devenu une préoccupation importante pour tous les acteurs intervenants dans la communauté éducative. De nombreuses études ont été réalisées dans ce sens pour comprendre ce problème et trouver des voies et moyens pouvant réduire ces échecs à répétition. La signature par le Cameroun de la déclaration universelle des droits de l'homme adoptée en 1948 par l'ONU, qui offre le droit à l'éducation à tous les individus, la ratification par le Cameroun de la convention relative au droits des enfants reconnaissant à son article 28 le droit à l'éducation à tous les enfants et exige à tous les pays signataires la mise en application d'une scolarisation élémentaires obligatoires, sans discrimination aucune, la mise en application de la politique d'éducation pour tous mise sur pieds par l'Unesco (conférence de jomtien,1990) à travers la gratuité de l'enseignement primaire public, l'institution du principe de non redoublement des classes d'un même cycle à l'enseignement primaire (arrêté du 26 février 2006) etc. ... sont là quelques décisions qui témoignent des efforts du gouvernement camerounais à vouloir résorber les problèmes de performances scolaires des élèves tout en réduisant leurs déperditions.

Ce pendant, l'examen des facteurs de mauvaise performances scolaires nous a permis d'en savoir plus sur les éléments susceptibles d'avoir un impact sur les résultats scolaires des élèves sans toutefois mettre l'accent sur les facteurs d'ordre interne à l'apprenant comme causes des échecs ou ceux relatifs au milieu familiale, notre réflexion a été portée sur la structuration de l'environnement scolaire, c'est-à-dire l'organisation des aires géographiques des établissements scolaires de l'enseignement générale en terme de jeu vidéo dont la part de responsabilité est non négligeable.

En effet, l'observation attentive des activités post et périscolaires de nos enfants laisse penser que ceux-ci sont presque condamnés à l'immobilisme, les difficultés à l'instar des contraintes et pressions de l'environnement scolaire, les problèmes personnels et relationnels sont quelques aspects de la vie des adolescents qui leurs poussent à rechercher de manière constantes les loisirs et les divertissements idoines. Car le jeu semble être une activité universelle à tous les enfants et donc la fonction sociologique est non seulement la compréhension des règles de la société mais aussi leurs adhérences, selon Piaget et Erikson(1950) le rôle du jeu dans le processus du développement cognitif est l'acquisition des habiletés et des connaissances. Au regard de l'approche biologique du jeu aux XVIII^{ème} et

XIX^{ème} siècles l'envie de jouer est un trait biologique, et il est impossible de modifier cet envie, les jeunes jouent car c'est génétiques.

Les jeux vidéo offrent ainsi la possibilité à nos enfants de se divertir, de s'amuser, d'apprendre et de s'évader. Le jeu vidéo est un espace d'expertise et de maîtrise qui demandent des compétences plus grandes et plus diversifiées que d'autres types de loisirs. A cet effet, il a pour fonction de réguler les émotions, favoriser l'apprentissage et la découverte.

En réalité toute personne ayant un jour participé à la pratique du jeu vidéo peut signifier et confirmer l'existence d'une sensation, d'une tension nerveuse importante dont la dépendance semble à cet effet difficile à éviter.

Nous étudierons dans ce sens les performances scolaires des élèves qui participent aux jeux vidéos, en mettant l'accent sur les types de jeux vidéos qui impactent sur les performances des élèves, sans oublier que le rôle des enseignants dans la mise en places des mesures d'encadrements et du dialogue scolaire afin d'établir une collaboration entre les tenanciers des salles de jeu, les familles et les responsables desdits lycées dans le souci d'aboutir à un dénouement favorable qui concourent à l'avancement de l'éducation dans notre pays.

Le présent travail est le fruit d'une étude entreprise dans le cadre de la formation des conseillers d'orientation à l'école normale supérieure. Le thème est : *présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaires et performances scolaires des élèves*. Nous avons limité notre étude au lycée de Ngoa- Ekelle, elle a pour objectif d'une part d'examiner l'impact de la présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaires sur les performances des élèves et d'autre part, mettre à la disposition de la communauté éducative des données relatives aux informations sur le jeu vidéo et ses impacts sur le comportement scolaire des élèves. Cette étude vise par ailleurs une dénonciation des attitudes que l'on observe entre la recommandation de la loi d'orientation de l'éducation au Cameroun et les déviations constatées sur le terrain, c'est ce qui justifie la nécessité pour les élèves conseillers d'orientation de faire cette investigation.

Pour une meilleure compréhension, notre mémoire comporte 5 chapitres, le premier permet de situer le contexte et dégager le problème de notre recherche, le deuxième présente les fondements théoriques qui vont meubler nos travaux, précisément la revue de la littérature, les catégorie et les indicateurs de notre travail, la finalité du chapitre trois est de recenser les supports des données utilisés, circonscrire la population d'étude sur laquelle nous allons appliquer les variables d'étude, c'est la partie méthodologique proprement dite, le quatrième

nous permet de présenter les résultats tout en vérifiant les hypothèses ,le cinquième quant à lui est la partie des suggestions et implications en relation avec les résultats obtenus .

CADRE THEORIQUE

Toute recherche qui se veut scientifique doit être menée dans un cadre théorique explicite, ce cadre permet de préciser le sens donné aux concepts utilisés. Il assure une lisibilité des textes employés tout en permettant une articulation entre les différentes parties, de manière à faire du travail de recherche un tout cohérent favorisant une véritable interprétation des données collectées sur le terrain. Cette première partie s'articule autour de deux grands chapitres dont le premier est intitulé problématique de l'étude et le second fondement théorique du sujet.

CHAPITRE I : PROBLEMATIQUE DE L'ETUDE

La problématique est l'ensemble constitué d'éléments entre autres du contexte de l'étude et son problème, la question de recherche, les objectifs de l'étude, l'intérêt de la recherche et la délimitation de l'étude. Elle a pour finalité poser les bases de notre recherche ,mieux comprendre le problème, l'objet de la recherche dans un contexte bien déterminé.IL est question dans cette optique de formuler le problème de l'impact de la présence des salles de jeu- vidéo à proximité des établissements scolaires , ensuite dégager les objectifs visés par l'étude et son intérêt dans le but de procéder à sa délimitation. Mais il convient au préalable d'explorer le contexte de notre sujet.

I.1. CONTEXTE DE L'ETUDE

Au Cameroun comme partout ailleurs, dans les années 92, on assiste à une montée en puissance du taux de chômage dont l'origine est la crise financière que connaît les institutions de breton Wood. Plusieurs personnes perdent par conséquent leurs emplois et les concours se font de plus en plus rares. les emplois difficiles à trouver s'ils ne sont pas précaires, la seule préoccupation qui reste aux jeunes et aux adultes c'est la fréquentation des débits de boisson, et des salles de loisirs .Compte tenu du fait que la population camerounaise est largement jeune il n'était donc plus rare, voire étonnant de retrouver les jeunes dans les salles de jeux vidéo pour se livrer soit aux jeux de Bali-Bali, aux PMUC, au loto etc. Cet état de chose va donc constituer un nouveau marché pour les hommes d'affaires. En effet, ceux-ci dans la quête permanente d'une clientèle plus nombreuse, ont entrepris d'installer des salles de jeux à proximité des établissements scolaires étant donné que le loisir intéresse aussi bien les enfants qui sont dans le système scolaire que ceux qui ne le sont plus, les adultes et les adolescents. Ainsi les jeux vidéos sont devenus des objets et des pratiques du quotidien chez la plus part des enfants. L'industrie du jeu est donc à la charnière de l'informatique qu'on a introduite dans nos établissements scolaires, cette informatique repose sur le développement de logiciels fonctionnant sur les ordinateurs.

Le jeu vidéo est donc devenu ces dernières années une industrie destinée au grand public et cible majoritairement les jeunes en priorité. Au Cameroun, les enfants prennent un vif plaisir à se vanter des prouesses du « x box », du « Game boy », du « wargame » mais

aussi des jeux de sport qui stimulent des comportements et permettent de se débarrasser des émotions négatives, le jeu vidéo devient donc comme le souligne WINNICOTT dans son livre intitulé *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, page 2, une thérapie en soi, c'est une psychologie qui a des applications immédiates et universelles ; elle comporte l'établissement d'une attitude sociale positive, c'est un espace d'expertise et de maîtrise qui demandent des compétences plus grandes et plus diversifiées que d'autres médias comme la télévision ou le livre. MAIS il faut admettre que le jeu est toujours à même de se muer en quelque chose d'effrayant. ET l'on peut tenir les jeux (games), avec ce qu'ils comportent d'organisé, comme une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu (playing). Chaque jeu est un défi lancé aux joueurs et qu'ils doivent relever. Des personnes responsables doivent être disponibles quand les enfants jouent, mais cela ne signifie pas qu'il leur faut entrer dans le jeu des enfants.

La position de rééducation quand on organisateur est amené à diriger le jeu, cela implique que l'enfant ou les enfants sont capables de jouer au sens créatif, ce qui importe avant tout, c'est de montrer que jouer, c'est une expérience : toujours une expérience créative, une expérience qui se situe dans le continuum espace – temps ; une forme fondamentale de la vie.

Le jeu s'étend jusqu'à la vie créatrice et à toute la vie culturelle de l'homme est une troisième aire opposée, d'une part, à la réalité psychique intérieure ou personnelle et, au monde existant dans lequel vit l'individu, monde qui peut être objectivement perçu. C'est une aire importante d'expérience, dans l'espace potentiel entre l'individu et l'environnement, cet espace qui au départ à la fois unit et sépare le bébé et la mère, quand l'amour de la mère qui se révèle manifeste par la communauté d'un sentiment de confiance dans les facteurs de l'environnement.

L'espace potentiel entre le bébé et la mère, entre l'enfant et la famille, entre l'individu et la société ou le monde, dépend de l'expérience qui conduit à la confiance.

On peut considérer comme sacrer l'individu dans la mesure où celui-ci fait, dans cet espace même, l'expérience de la vie créatrice. C'est là que se situe l'expérience culturelle à l'opposé, l'exploitation de cette aire peut conduire à une condition pathologique où l'individu est littéralement encombré d'éléments persécutifs dont il n'arrive pas à se débarrasser.

Le jeu vidéo permet l'expression des différents aspects de soi dans le monde du numérique. En effet les enfants peuvent s'essayer à des rôles transgressifs ou violents, ce qui peut avoir des conséquences négatives sur leur attitude. Sur le plan scolaire, l'usage incontrôlé des techniques de l'information et de la communication précisément des jeux

vidéos peut entraîner la dépendance et diminuer la concentration des élèves à l'école, mais aussi avoir des conséquences néfastes sur les résultats scolaires des élèves tant au niveau des évaluations à l'école qu'aux examens officiels, voilà l'une des raisons pour laquelle depuis presque 10 ans aujourd'hui, le pays enregistre de mauvais résultats aux examens officiels. Ainsi, en 2003 par exemple où le taux de réussite au probatoire était de 39,2% (Noumba, 2008), en 2012 ce taux est de 37,93%(Cameroun actu .net, 2013), d'une manière générale, malgré les efforts du gouvernement, ces résultats sont régulièrement inférieurs à 50% .IL peut également être à l'origine de la perte de l'engouement pour la lecture et la rédaction des devoirs au profit de ces jeux. L'autre conséquence est l'exposition à des contenus inappropriés, une situation qui peut être déstabilisantes pour les tous petits. De même la puissance, plus que la violence est une motivation importante dans le monde des enfants, laquelle puissance est détenue par les adultes , les jeux vidéos peuvent ainsi faciliter l'accès au plaisir et aux responsabilités que donne le fait d'être une entité de toute puissance, le jeu vidéo est donc une occasion de se laisser aller au plaisir de s'évader, il permet de faire des choses que l'on ne peut pas faire en vrai, et de satisfaire des intérêts personnels.

En psychothérapie, on a affaire à deux personnes en train de jouer ensemble. Le corollaire est donc que là où le jeu n'est pas possible, le travail du thérapeute vise à amener le patient d'état où il n'est pas capable de jouer à un état où il est capable de le faire. Faire le nécessaire pour que les enfants soient capables de jouer, c'est une psychothérapie.

Toutefois, le secteur des jeux vidéo au Cameroun en général et à Yaoundé en particulier souffre d'une mauvaise image et d'un statut hybride. D'une part la loi d'orientation de l'éducation au Cameroun dans son article 28 alinéa 1 stipule : *toute implantation des salles de jeu, des débits de boisson, de salle de cinéma, de commerce de tabac et de toute autre nuisance est interdite dans l'enceinte ou la périphérie des établissements scolaires.* D'autre part les tenanciers des salles de jeu vidéo payent effectivement leur impôt à la commune. C'est ce qui justifie la confusion qui s'ajoute du mépris des uns et des autres, et aussi d'un manque de collaboration et de confiance entre les autorités de l'école et les tenanciers des industries du jeu dont le but principal est le gain d'argent au détriment des conséquences parfois insurmontables que cela entraîne. En effet les jeux vidéos attirent souvent certains enfants au point de leur faire perdre l'objectif de travail et de réussite scolaire qui façonne une bonne éducation. A cet effet la plupart des enfants adeptes de ces jeux deviennent souvent irréguliers à l'école, ne sont pas toujours ponctuels au cours et perdent parfois la motivation à apprendre, lorsqu'ils ne brillent pas simplement par un absentéisme à répétition ou par un abandon certain des études. De même, il a été constaté que certains élèves quittent leurs

domiciles et viennent passer des journées entières dans ces salles de jeux pour y rentrer à la fin des cours comme s'ils étaient réellement à l'école. Cette situation entraîne inéluctablement la baisse des performances scolaires de la part de ces enfants, des sanctions disciplinaires liées aux absences, et, des échecs scolaires qui peuvent aller jusqu'aux décrochages.

La présente étude se déroule donc dans un contexte où les apprenants éprouvent les difficultés d'adaptation au programme scolaire, à gérer le temps scolaire et le temps de loisir. Ils violent les règlements et se livrent au jeu à temps et à contretemps mettant en péril leur avenir. Dans ce cas notre travail s'inscrit dans un double contexte à la fois social et scientifique.

1.2 FORMULATION ET POSITION DU PROBLEME DE L'ETUDE

Le problème soulevé dans cette étude est celui des performances scolaires des élèves qui fréquentent les établissements scolaires à proximité des salles de jeux vidéos. En effet, selon une récente enquête de l'organisation de coopération et de développement (OCDE) réalisée dans 65 pays et territoires en 2016, la relation entre les résultats scolaires des élèves et les jeux-vidéos dépendent du type de jeu qu'ils choisissent et de la fréquence à laquelle ils y jouent. Selon ce rapport, les élèves qui s'adonnent à des jeux-vidéos à une fréquence allant d'une fois par mois à presque tous les jours obtiennent en moyenne de meilleurs résultats en mathématique, en compréhension des écrits, en sciences et en résolution des problèmes que les élèves qui n'y jouent jamais. Il y va de même avec l'obtention de meilleurs résultats. Selon certains écrits sur les dépendances aux NTIC notamment ceux fournis par une enquête menée par le quotidien national Cameroun tribune, saison 6, numéro 013, avril 2016, page 2 et 3 font état de ce que la participation à des jeux vidéos est un facteur d'aide qui minimise les différences sociales en réduisant les fractures numériques. Certaines études ont pu ainsi relever des indicateurs des impacts des jeux-vidéos en milieu scolaire notamment une amélioration de la motivation, du plaisir d'apprendre, des aptitudes au travail en collaboration, des aptitudes à traiter des données. Dans cette perspective, les meilleures performances aussi bien en mathématique qu'ailleurs s'observent généralement chez les élèves qui ont un degré moyen de participation au jeu vidéo. Cependant il convient également de préciser que les jeux vidéos présentent des zones d'ombre en ce sens qu'ils peuvent se présenter comme un facteur de passage à l'acte violent et par conséquent ils peuvent modifier les comportements de manière négative. C'est d'ailleurs le spectacle des jeux violents qui semble prisé et plus lucratif pour les adolescents. Ici les joueurs font usage des armes pour

éliminer leurs ennemis. La régularité d'un joueur peut également déclencher des pathologies. Nos recherches sur internet nous ont permis de lire l'article de David Beckert (cnet news.com) intitulé *Violence, éthique et jeu vidéo*. L'auteur démontre qu'il existe des dépendances pathologiques pour les jeux-vidéos. C'est *une dépendance qui semble difficile à limiter*. Ce qui soulève les problèmes d'éthiques. Nous pouvons également ajouter que la participation au jeu vidéo est à l'origine de l'effritement du tissu social, dans la mesure où il exacerbe certaines tensions latentes ou ouvertes. Dans les familles et autres groupes, on constate que certains membres se replient sur eux-mêmes. Dans cet isolement, ils communiquent plus volontiers avec leurs consoles de jeu qu'avec ceux qui sont autour d'eux. Néanmoins, cela n'exclut pas les constatations selon lesquelles, dans plusieurs zones de la ville de Yaoundé, l'on constate ces dernières années la présence et prolifération des salles de jeux-vidéos, des cybers-café, des casinos et des vidéos-club clandestins à proximité des établissements scolaires. Ce qui attire chaque jour un peu plus d'élèves en quête d'activité de divertissement, libertinage et d'émotions forte. C'est là une situation non négligeable et alarmante qui bat ainsi en brèche la loi d'orientation de l'éducation au Cameroun. Cette loi qui dans son article 28 alinéa 1 proscrit la présence, et la proximité des débits de boisson et les salles de jeux à côté des établissements scolaires. Cela suppose que toute activité, quelle que soit sa nature, est interdite des lors qu'elle ne participe pas à la diffusion de l'éducation, à l'épanouissement intellectuel, morale et civique de l'élève. Mais plutôt à la dérive et à la perte de ces derniers. Ainsi avec l'avenue des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) qui diffuse çà et là des nouvelles sorties et gammes de jeux qui se pratiquent soit à partir d'un ordinateur ou d'un téléphone portable intelligent (Smartphone). Les jeux-vidéos deviennent de nos jours une véritable industrie qui se vend comme des petits pains. Malgré l'existence de la loi n° 89/026 du 29 décembre 1989 fixant le régime du jeu ; vu le décret n°92/050/pm du 17 février 1992 fixant la modalité d'autorisation, d'exportation et de contrôle des jeux de divertissement et de jeu de hasard.

Toutefois la pratique du jeu vidéo présente des points positifs dans la mesure où il assure le développement cognitif des enfants avec l'acquisition de nouvelles connaissances, l'amusement et le divertissement voire l'éducation.

Dans le contexte negro africain traditionnel, les jeux étaient utilisés par les adultes comme technique et outils d'éducation, ceux-ci étaient présents dans toutes les activités de la vie sociale des enfants à travers les devinettes, contes, proverbes, enseigner les jeux constituait un rite d'initiation pour les enfants. Les vieux s'en servaient dans les palabres comme des règles pour trancher des litiges, leurs contenus très riches et variés touchaient à la

fois plusieurs disciplines (la langue, le chant, la géographie, la psychologie, la morale). Ces techniques d'éducation étaient à la fois un jeu au même titre qu'un exercice d'esprit. Elles supposaient une connaissance très large du milieu, des noms des illustres personnages, des parties du corps, des caractéristiques des animaux, des plantes, des phénomènes naturels, elles faisaient appel à la mémoire à l'imagination, à l'esprit d'observation et reposait sur les principes éducatifs suivants : le pédocentrisme, l'émulation et la démocratisation l'enfant étant l'agent principal de l'enseignement celui-ci était obligé de se surpasser pour trouver une réponse, l'apprentissage tout comme le jeu était ouvert à tous les enfants du village ou du clan sans discrimination, la pratique des jeux traditionnels obéissait bien à des règles précises on devait respecter une éthique et des conventions admises par tous, ces jeux présentaient des données essentielles de toute vie sociales, participait ainsi sans contrainte morale, à des jeux enrichissant sa personnalité sociale et progrès général de son esprit, il s'affranchissait de son égocentrisme naturel et fortifiait en lui le sens des relations humains et le respect d'autrui. Aujourd'hui la dépendance au virtuel qui demande du temps et de l'argent semble détournée les jeunes des valeurs sociales reconnus en Afrique traditionnelle, de leur étude, de leur occupation essentielle et les activités créatrices, et tentent tant bien que mal de favoriser les comportements anti scolaires voire antisociaux. Face à cet état de chose, quels sont les types de jeux-vidéos qui ont un impact sur les performances scolaires des élèves ? Quand on sait que ces jeux brouillent les esprits sensibles des enfants qui ne distinguent plus le virtuel du monde réel.

1.3. QUESTION DE RECHERCHE

La question de recherche de cette étude est celle de savoir : quel est l'impact de la présence des salles de jeux vidéos à proximité des établissements scolaires sur les performances des élèves?

1.4. OBJECTIFS DE L'ETUDE

Du point de vue scientifique, Ntebe Bomba définit l'objectif comme *le point d'atterrissage qui est à la fois le point de décollage dans le développement de l'étude. Il s'avère être la partie la plus délicate de l'œuvre académique car, il porte sur la plus value scientifique qu'il faut clairement ressortir au départ pour la réalisation à la fin de l'œuvre. Autrement dit, l'objectif est ce que l'on se propose d'atteindre au terme en précisant la démarche utilisée pour montrer le phénomène.*

Selon Javeau (1986-1987) il est souhaitable d'établir de manière adéquate les bases théoriques de départ, ce qui permet d'orienter correctement la recherche des causes explicatives et ou des motifs interprétatifs Pour une meilleure compréhension.

Les objectifs d'un thème de recherche sont des buts que le chercheur se propose d'atteindre à travers son étude. Ainsi, notre étude vise plusieurs objectifs que nous regroupons en deux grands ensembles à savoir : un objectif général et des objectifs spécifiques.

1.4.1. Objectif général de l'étude

Dans ce travail, notre ambition est d'examiner l'impact de la présence des salles de jeux vidéos à proximité des établissements scolaires sur les performances des élèves.

1.4.2. Objectifs spécifiques

Cette recherche comprend deux objectifs spécifiques qui sont :

OBS1- identifier les types de jeux vidéos qui ont un impact sur les performances scolaires des élèves.

OBS2 - déterminer si la présence des salles de jeux vidéos à proximité des établissements scolaires impact positivement ou négativement sur les performances des élèves.

1.5. INTERET DE L'ETUDE

L'étude de la présence des salles de jeux-vidéos à proximité des établissements scolaires a un intérêt tridimensionnel : scientifique, social et pédagogique.

1.5.1. Intérêt scientifique

Ce travail revêt un intérêt scientifique certain en ce sens que les informations qu'il procure vont permettre de mieux appréhender le problème de l'impact de la présence des salles de jeu-vidéo à proximité des établissements scolaires

1.5.2 Intérêt social

Notre recherche effectuée au lycée de Ngoa-Ekelle voudrait montrer aux parents, enseignants, responsables d'établissement et aux élèves les types de jeu-vidéo ayant un impact sur les performances scolaires. Pour cela, ce travail interpelle donc la communauté éducative qui à travers notre étude peut limiter les abandons et les échecs scolaires de ayant pour origine la présence des salles de jeu- vidéo à proximité des écoles. De même l'enfant est

le premier pôle par excellence de socialisation, la famille se doit de d'assurer une éducation de qualité à ce dernier. Laquelle éducation devrait se caractériser par l'intégration des comportements responsables voire éducatifs devant faciliter un bon développement cognitif affectif et psychomoteur de l'enfant.

1.5. 3. Intérêt pédagogique

Cette étude permettra à la communauté éducative, à rechercher les voies et moyens, permettant de prévenir au maximum la recrudescence des déperditions scolaires, face aux dérives du libéralisme économique, en attirant l'attention des pouvoirs publics, sur l'urgence d'une forte régulation du secteur du loisir. L'étude s'inscrit donc dans le cadre de la promotion d'une éducation de qualité pour un citoyen model c'est à dire instruit et responsable, en ce sens qu'elle incite à la formation des individus aux « têtes bien faites » et à la conciliation intérêt économique de l'état et objectifs de l'éducation.

1.6. DELIMITATION DU SUJET

Notre recherche s'inscrit dans le cadre des sciences de l'éducation et plus précisément en sociologie de l'éducation. En effet, nos analyses vont porter sur trois plans : thématique, géographique et temporelle.

L'étude est réalisée à la période allant d'octobre 2015 à juin 2016 dans le cadre du mémoire de fin d'année que les élèves conseiller d'orientation de 5eme année de l'école normale supérieure sont appelés à présenter et à défendre publiquement à la fin de la formation.

1-6-1. Délimitation géographique

Notre étude a été réalisée au lycée de Ngoa-Ekelle situé dans l'arrondissement de Yaoundé 3 département du Mfoundi. Région du centre, Nous avons limité notre champ d'action dans cet établissement et son environnement immédiat qui semble embrigadé par des multiples salles de jeu déclarés clandestins.

1.6.2. Délimitation thématique

Notre étude étant du domaine des sciences sociales, principalement de la psychologie de l'éducation, le travail que nous élaborons consiste à faire ressortir ;

Les types de jeu-vidéos présents à proximité des établissements scolaires et aussi ses influences positives et négatives sur le rendement scolaire des élèves du lycée de Ngoa-Ekelle de Yaoundé. Nous faisons aussi l'effort d'élucider certains débats bien que faisant allusion de manière sporadique à certains points de vue qui auraient pu faire l'objet d'une autre étude plus extensible que celle que nous présentons.

1.6.3. Délimitation temporelle

Notre étude s'est déroulée pendant notre année académique à l'ENS, notamment pendant la période allant du 10 janvier 2015 au 15 avril 2016 date marquant la fin de notre enquête sur le terrain avec la collaboration des censeurs du premier et du second cycle du lycée de Ngoa-Ekelle ,mais aussi des tenanciers de cybers cafés, casinos et vidéoclubs.

Dans ce chapitre, il était question de présenter le contexte de notre étude et son importance pour nos travaux, ainsi nous avons formulé et positionné le problème qui est celui des performances scolaires des élèves qui fréquentent les établissements à proximité des salles de jeu vidéo, à cet effet notre question de recherche est celle de savoir quel est l'impact de la présence des salles de jeux vidéos à proximité des établissements scolaires sur les performances des élèves ? D'où l'objectif général qui est celui d'examiner l'impacte de la proximité des salles de jeux vidéos sur les performances scolaires des élèves, de cet objectif général découlent deux objectifs spécifiques qui sont identifier les types de J.V qui ont un impact sur les performances des élèves, et déterminer si la présence des salles de J.V à proximité des établissements scolaires impact positivement ou négativement sur les performances des élèves. Pour circonscrire notre travail, nous avons procédé par délimitation géographique, thématique et temporelle de l'étude, et enfin montrer son intérêt sur le plan scientifique, social, et pédagogique.

CHAPITRE 2 : FONDEMENTS THEORIQUES DU SUJET

Pour une meilleure investigation en sociologie de l'éducation. IL est nécessaire d'étudier le phénomène social. Dans le cadre de notre étude portant sur la présence des salles de jeux vidéos à proximité des établissements scolaires et performances scolaires des élèves cas du lycée de Ngoa-Ekelle, il est judicieux dans le but de faciliter la compréhension ,de définir les concepts et en l'opérationnalisation des variables de l'étude en passant par une revue de la littérature, les théories explicatives , la synthèse et pertinence de cette recherche.

2 .1. DEFINITION DES CONCEPTS

La signification des mots change en fonction des contextes, il convient de présenter leur contours afin que le sujet soit éloigné de toute confusion, c'est dans ce sens que Durkheim (1968 ,13) pense que *la première démarche du sociologue est de définir les choses qu'il traite afin que l'on sache bien de quoi il est question, c'est la première et la plus indispensable condition de toute vérification.*

Dans le cadre de ce travail, les concepts suivants seront définis : influence, jeu, jeux-vidéos performance scolaire.

2 .1.1.Influence

Dans le contexte de notre étude l'influence est perçue comme un processus à travers lequel un individu ou un groupe d'individus amène un autre à changer de comportement pour adopter les manières de faire de ses pairs qui ont sur lui une certaine ascendance, certains psychologues ont parlé de(l'effet vicinitaire) comme l'influence de la proximité spéciale et de(l'homophilie) à l'instar de attraction correspondant à la similitude de statuts sociaux , pour définir l'influence, Freud parle de phénomène d'identification dans la mesure où l'individu englobé dans la masse a tendance à se mettre au diapason des autres pour s'attirer leur amour ainsi les élèves sous influence ont tendances à imiter les autres afin de se faire des amis qui leurs transmettent de manière subtile le goût du jeu.

Selon Fischer le terme d'influence sociale englobe un ensemble de phénomènes très variés et désigne de manière très large le fait que la pression d'une personne devient une prescription pour l'orientation de la conduite d'une personne.

IL s'agit donc d'un processus provoquant la modification du comportement ou de la pensée chez un individu soumis à divers interactions.

2.1.2. Jeu

Le jeu selon le petit Larousse 2003 (est une activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant un gagnant(s) et un perdant(s) et où interviennent les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté ou le hasard). Le jeu est donc une activité physique ou intellectuelle qui n'a à priori d'autre but que le plaisir, la distraction ainsi, le jeu semble donc être une activité universelle à tous les jeunes enfants. Selon Brougere le jeu est aussi « une structure, un système de règles qui existe et subsiste de façon abstraite indépendamment du joueur ; en dehors de son exécution concrète dans un jeu entendu au premier sens ». Pour Huizinga (1951), le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant des règles librement consenties, mais complètement impérieuses, pourvue d'une fin en soi, accompagné d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'« être autrement » que la vie « courante ». Il s'agit en quelque sorte d'une invention « invention d'une liberté par l'égalité » (Unesco, 1979).

Parlant toujours du jeu Bergler cité par l'Unesco (1979) le considère comme étant l'expression d'une « névrose de base » correspondant à une régression orale c'est à dire la mise en acte d'une séquence toujours identique représentant une tentative illusoire d'éliminer purement et simplement les désagréments liés au principe de la réalité, au profit du plaisir au point qu'il a été érigé en *combat contre le destin* (Unesco, 1979). En définitive, le jeu est l'une des activités éducatives essentielles qui conditionnent le développement harmonieux du corps, de l'intelligence et de l'affectivité de l'individu.

2.1.3. Jeux – vidéos

Le jeu vidéo quant à lui peut être défini comme l'ensemble des programmes informatiques permettant de jouer seul ou en groupe. Il est le plus souvent installé sur une console électronique ou un micro ordinateur. Il peut encore être défini comme l'ensemble des pratiques ludiques de types informatiques comportant une dimension interactive et des images en mouvement, l'expression jeu vidéo désigne à la fois une entité abstraite (programme), ses matérialisations éventuelles en objet interchangeable (disque, cartouche, cassettes) ses associations à des supports électroniques comprenant un écran (ordinateurs consoles, et la télévision ; les bornes d'arcades) ainsi que les activités ludiques qui s'y rattachent, le jeu vidéo fait partie d'une gamme de jeu émanant de l'intelligence artificielle

des machines à cet effet le jeu vidéo est payant et on les trouve dans des milieux aussi bien publics que privés, certains parents en procurent même à leurs enfants. Il est donc question ici, d'une activité qui fait rêver son participant au point d'être considéré par Lacan, cité par Vitaro et Peruse (2010) comme *la présence de la mort qui fait de la vie humaine le sursis obtenu de matin en matin ...* Dans le contexte de notre étude c'est l'activité à laquelle semble se livrer les élèves du lycée de Ngoa –Ekelle de Yaoundé.

2.1.4. Performances scolaires

Pour De Landshere (1979) page 338 dans le dictionnaire de l'évaluation de la recherche, la performance est comme *une activité destinée à accomplir une tâche* la performance scolaire pour cet auteur serait les réponses fournies par un élève aux stimulations éducatives internes ou externes, elle désigne un résultat individuel (performance scolaire d'un élève) par opposition au rendement (résultats collectifs).

La performance dans le contexte de l'école revoit aux exploits réalisés par l'élève, par les enseignants, ou par l'établissement. Ainsi, la note représente bien la performance d'un élève à un moment donné dans une discipline particulière, mais à long terme elle est associée à son devenir. Notons que les performances scolaires intéressent aussi les autres acteurs à l'instar des enseignants, le corps de direction ou d'inspection, les parents ...

Dans un cadre beaucoup plus large en générale, et dans le contexte scolaire en particulier, la performance scolaire pour l'élève c'est un 15/20 obtenu par un élève qui habituellement plafonne à un 10/20. Ainsi la performance scolaire se traduit généralement en notes chiffrées. IL s'agit des notes obtenues à la fin de chaque évaluations. Être performant d'une façon générale c'est réussir à l'école obtenir de bonne note en relation avec les objectifs à plus long terme, à s'exprimer dans les domaines autres, ceux porteurs de sacro sainte intelligence logico mathématique.

Howard Garner (1993-2001) prêche dans les années 1980 pour l'intelligence multiples qui doivent permettre aux élèves de trouver un domaine d'expression de leur talent, chaque élève devrait avoir l'opportunité de se montrer performant.

Pour l'enseignant c'est l'élève qui obtient de bons résultats dans la discipline qu'il enseigne qui est performant. Dans notre étude, les performances scolaires sont traduites en termes de réussite ou d'échec scolaire, même si ces variables ne rendent pas toujours compte de manière univoque des apprentissages, pour des raisons méthodologiques.

2.2. REVUE DE LITTÉRATURE

A l'entame d'un travail de recherche scientifique, on commence généralement par une exploration des documents, en effet, l'on recherche les écrits et des savoirs ayant une relation avec la problématique que l'on veut construire. A cet effet, Aktouf Oumar dans son livre intitulé *Méthodologie des sciences sociales et approche qualitative des organisations* dira : la revue de la littérature est *l'état des connaissances sur un sujet*. L'exploration permet donc aux chercheurs d'approfondir ses connaissances sur le sujet qu'il souhaite étudier. Dans le cadre de notre étude, notre travail s'adosse sur des expériences empiriques et la recherche documentaire. Il s'agit donc de mettre en exergue quelques théories qui viendront confirmer ou infirmer le sujet d'étude. Notre revue est répartie en deux grands axes à savoir l'axe des jeux vidéos et l'axe de la performance scolaire.

2.2.1. Axe des jeux

IL existe plusieurs classifications du jeu, nous abordons dans ces travaux une classification exhaustive de tous les jeux, même si cette tentative demeure incomplète. Nous avons commencé notre classification selon les auteurs et les catégories.

- Selon Roger Caillois dans son ouvrage *Les jeux et les hommes*, (1958), classe les jeux en quatre catégories :
 - Les jeux de compétition ; ici les joueurs s'engagent dans une véritable compétition avec l'ambition de gagner une course, une partie de jeu d'échec ou une partie de billard.
 - les jeux de hasard, dans ce type, de jeu le joueur est incapable de décider ou d'intervenir sur le sort ou l'issue de la partie. Par exemple : le jeu de pile ou face ; les paris sportifs, les loteries etc.
 - Les jeux de simulacres, ce sont des jeux où le faire semblant et les imitations sont les masques préférés des joueurs et des personnages sur scène.
 - les jeux de vertige ; ce sont des jeux qui permettent une sensation forte et déséquilibre la personnalité des joueurs, exemple : les manèges, les parcs d'attractions.
- Edouard Clarapède classe les jeux en deux catégories qui sont : les jeux stimulant les fonctions générales et les jeux stimulant les fonctions spéciales.

Parmi les jeux stimulant les fonctions générales nous avons :

Les jeux sensoriels : qui donnent du plaisir d'éprouver des sensations. Les jeux moteurs : qui développent la force, l'adresse, l'agilité du mouvement et le langage.

Les jeux psychiques : qui permettent de reconnaître, comparer, faire des associations, réfléchir et inventer, stimulant notre imagination et permettant de faire des combinaisons nouvelles, d'exprimer la fantaisie et provoquer la curiosité, ce sentiment qui suscite l'envie de comprendre.

Les jeux affectifs : qui provoquent des sentiments désagréables ou désagréables (exemple les jeux qui engendrent la peur).

Les jeux d'inhibition volontaire : ces jeux provoquent la timidité qui engendre l'inhibition de la parole.

Les jeux stimulant les fonctions spéciales quant à eux sont :

- Les jeux de hasard qui stimulent le sentiment d'espérance afin de gagner ;
 - Les jeux comiques et de taquineries,
 - Les jeux de lutte à l'instar du jeu de la bataille navale ; les jeux de chasse et de poursuite exemple : les jeux de cache-cache et la recherche du trésor ;
 - Les jeux de collection comme les collections des timbres postaux soit pour remplir les poches ou stimuler l'imagination ;
 - Les jeux sociaux qui sont des jeux très anciens à exemple du sport collectifs ;
 - Les jeux familiaux comme les jeux de poupées, le scrabble ;
 - Les jeux d'imitations comme les jeux de rôle ou le jeu de théâtre.
 - Selon Jean Piaget dans une revue de la cellule pathologique de la fondation Rodin classe les jeux de la façon suivante (s .minet, et al .2004, p 13) :
- les jeux d'exercices avec le mouvement.
 - les jeux de fictions, symboliques et de représentations.
 - les jeux de règles qui exigent la contrainte de la vie sociale.

Pour Andre Michelet il existe plusieurs types de jeu à savoir les jeux à règles et les jeux de fantaisies. Les jeux d'expérimentations c'est-à-dire les éducatifs, les jeux de structuration et de relations. A cela, on peut ajouter les autres catégories à l'instar, des jeux d'ordinateurs qui depuis sa création est en rapport étroit avec le jeu, en 1958 déjà, un physicien créa le jeu de tennis, en 1952 un groupe d'étudiant et enseignant créa un spacewar. Un jeu célèbre qui fera

le tour du monde. les jeux vidéo à travers des images interactives, les jeux télévisés qui sont des jeux de télé réalité, les jeux communicatifs qui émanent de l'interaction et mettent en jeu les ressources personnelles.

2.2.2. Axe des jeux –vidéos

Cet axe comprend des explications sur le jeu vidéo et ses grands problèmes au regard des objectifs de l'éducation au Cameroun.

Les jeux-vidéos envahissent notre univers, d'énormes publications sont apparues à notre époque ; les jeunes chercheurs consacrent des thèses et des mémoires à ce sujet. En côtoyant l'évolution accélérée de cet outil et en jouant. Ils parviennent à mieux comprendre ce phénomène infini et imprévisible. Nos enfants aujourd'hui, grâce à ces nouvelles technologies développent une manière de communiquer différente de celle des aînés, un langage nouveau avec en rapport avec l'utilisation du jeu.

En ce qui concerne notre thème à savoir la présence des salles de jeux vidéo à proximité des établissements scolaires et performance scolaire des élèves ; nous avons consulté certains ouvrages relatifs à ce sujet, ainsi s'agissant de la fonction et de la finalité du jeu chez l'enfant, Winnicott dans un article intitulé *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, 1971 Gallimard estime que le jeu aussi bien pour l'enfant que pour l'adulte est un facteur important pour exprimer ce l'on est en réalité, c'est à dire les besoins internes ressentis de façon subjectifs, Le jeu est un acte spontané dépourvu de toute contrainte, jouer est une thérapie en soi. A cet effet, le jeu favorise l'expression de sa personnalité tout entière par le biais de la créativité, laquelle créativité est un moyen pour l'individu de se connaître, lui et son environnement immédiat afin d'établir une communication, de même la créativité à travers le jeu serait donc l'expression d'une liberté, c'est dans ce sens que Winnicott dira *c'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière. C'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi. de là, on peut conclure que c'est seulement en jouant que la communication est possible* p76 pour l'auteur, la créativité serait donc la coloration de toutes attitudes face à la réalité extérieures. S'agissant du jeu et de l'élève le jeu a un rôle compensatoire, il aide les enfants à réparer leurs erreurs, à mieux gérer les échecs et les traumatismes qu'ils refoulent en eux. Selon Menninger (1960) cité par Thibaut in *Loisir et société*, Québec *les élèves vont oublier toutes les peines causées par l'école et ne pourront pas se rebeller. Ils vont au contraire se sentir soulager.*

considérer comme une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps *et le lieu* suivant des règles librement consentie mais complètement impérieuse et pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie d'être autrement (Huizinga,1951),le jeu devient une activité libre ,incertaine , improductive et fictive qui conditionnent le développement harmonieux du corps, de l'intelligence et de l'affectivité de l'être humain. Le jeu quelque soit sa nature, possède un potentiel bénéfique pour un grand nombre d'individu et pour la société, de par sa dimension ludique et son effet sur la société les jeux-vidéos, au même titre que les autres types revêtent à ce titre une importance cruciale dans le développement de la société (Elias et Dunning,1986) et des individus (Bensch, 2000), dans la mesure ou, non seulement ils peuvent avoir des effets sur la communauté locale en modifiant les paramètres urbanistiques (Germain,1996 et 2001) parce que la vocation, l'achalandage, et le type de trafic peuvent être affecté par l' ouverture ou la fermeture d'un site de jeu, mais parce qu'ils augmentent des capacités cognitives chez certains individus en occurrence des personnes malades ,victime de la maladie d'Alzheimer (Sobel,2001).

Dans le même ordre d' idée, les salles de jeu vidéo peuvent être considérées comme des zones d'illusions c'est à dire des espaces dans lesquels l'enfant peut exercer son omnipotence imaginaire c'est dans ce sens qu' il parle *d'aire transitionnelles ou espaces potentielle* p.2 Pour winnicot ces espaces sont des traits d'union entre le moi et le non moi, le monde extérieur et celui de l' intérieur, ce sont en effet des espaces d'expérience qui constituent la plus grande partie du vécu du petit enfant. Certains écrivains vont dans le même ordre d'idée en stipulant que les jeux vidéos façonnent le comportement des jeunes et les rendent plus concentrés, moins agressifs et moins stressés. Grâce au jeu vidéo, les enfants apprennent en s'amusant, ici on ne peut plus parler avec du papier, l'image et le son sont plus perceptifs, de plus ces jeux sont une vertu.

Cependant d'autres recherches ont montré que les raisons qui poussent les individus à pratiquer des activités de jeu différent en fonction de l'âge (chevalier et Allard, 2001). Parlant de l'âge, les personnes qui s'adonnent au jeu-vidéo sont peu scolarisées et sont dans la tranche d'âge comprise entre 45 et 60 ans. Il convient de relever que d'autres études ont constaté des insuffisances de cette recherche et ont montré que la participation des adolescents aux secondaires est nettement supérieure à celle des adultes à ces mêmes activités.

Néanmoins, les salles de jeu vidéo pour l'opinion populaire sont perçues comme des milieux de contre éducation, placées à cotés des établissements scolaires, le jeu vidéo devient ambiguë et dangereux dans la mesure où les salles de jeux sont perçues comme étant des milieux éducatifs informels, opposées et parallèles à celui du milieu scolaire dit formel caractérisé par une absence de réglementation. FankaHubert, dans son article intitulé : *Contexte situationnel et participation aux jeux d'argent*. Yaoundé ; uyd1 (mémoire) p.28 affirme d'ailleurs que le contexte situationnel et la proximité des lieux de jeu sont autant d'éléments justificatifs de la participation ou non aux jeux, pour cet auteur, le jeu est un acte collectif, un principe social, culturel et un facteur de socialisation.

De même, les vidéos clubs sont des lieux d'évasion où le joueur s'engage activement dans un scénario émanant de l'intelligence artificielle sans oublier que l'enfant dans ce milieu peut avoir accès aux spectacles des jeux violents. C'est pour cette raison que le psychologue militaire David Grossman auteur du livre *De la tuerie*, (angl.) pense que les jeux vidéos violents font subir aux enfants une formation identique à celle que l'armée impose aux soldats, selon une enquête parue dans (le journal of personnel and social psychology), par comparaison des jeux vidéos aux téléfilms, le journal stipule que la télévision diffuse des images violentes en longueur de journée pendant que les jeux vidéos nous font prendre part à ces images ; mais Gilles Brougere (université de paris 13 groupe de recherche sur les ressources éducatives et culturelles grec) vient signaler à contrario que depuis au moins deux siècles, le jeu flirte avec l'éducation, mais il existe une grande confusion quant aux liens réels entre les deux notions pour Brougere le loisir et l'éducation se rencontrent. Pour cet auteur le jeu est le lieu d'intégration, du divertissement et de l'apprentissage tant au niveau du développement des habilités corporelles que de la diffusion des valeurs morales et sociales. Ainsi, l'éducation ne se réduit pas aux situations formelles connues comme telle, mais une part importante des apprentissages est liée à des situations d'éducatives informelles « pain, 1990 ». En jouant, on apprend sans chercher à le faire dans des situations ordinaires de la vie car devenir membre d'un groupe suppose que l'on apprenne ce qui constitue le groupe souvent en transitant par une position de participant légitime périphérique. Avoir une pratique commune avec d'autres personnes implique aussi un apprentissage.

En effet, Olson, Cherylk. review of général Psychology, vol 14 (2), juin 2010 attestent que la pratique du jeu vidéo est d'abord l'occasion de se lier avec des inconnus, de prolonger ou d'approfondir les liens existants, il donne un bon prétexte pour démarrer une conversation et se procurer des émotions positives afin de se débarrasser des émotions négatives car le

Le jeu vidéo permet la régulation des émotions surtout chez les jeunes garçons qui s'en servent pour évacuer le stress ou leurs colères, oublier les problèmes de la journée ou ne pas s'ennuyer. Le jeu vidéo favorise donc le goût pour le défi et la maîtrise, la créativité et la curiosité, la découverte et l'apprentissage.

Etre bon au jeu vidéo attire donc de l'admiration et respect, les jeux en ligne offrent de nouveaux espaces dans lesquels cette compétition peut avoir lieu, Ainsi les enfants apprennent à établir ce qui est « juste » et ce qui est « injuste ».

Enfin pour exercer leurs expertises et expérimenter différents rôles, les jeux vidéos sont devenus des objets et des pratiques quotidiennes chez la plus part des enfants, le jeu chez l'enfant devient alors une activité agréable en s'opposant au travail. Raison pour laquelle certains psychologues parlent du renforcement, car la motivation à jouer grandit au fur et à mesure que les conséquences se multiplient. Pour Henri Pieron le renforcement *résulte dans la technique d'acquisition d'un réflexe conditionné, de la répétition fréquente de l'association du stimulus conditionnel avec le stimulus inconditionnel ...*, ainsi pour les sociologues, le jeu a pour finalité chez l'individu non seulement la compréhension des règles mais aussi leurs adhésions. Pour Erickson et Piaget, le rôle du jeu dans le processus du développement cognitif est l'acquisition des habiletés et des connaissances.

2.2.3 .Axe de la performance scolaire

Cet axe comprend les travaux antérieurs de certains auteurs relatifs à la notion de performance scolaire comprise comme réussite et échec des élèves.

Pour certains auteurs, les difficultés scolaires chez l'élève se justifient par l'action que le social exerce sur lui. Cette influence se manifeste chez tout individu partout où il se trouve, aussi bien dans la famille qu'au niveau de l'école.

Pour Doron et Parot cité par Onguengue (2004), la performance est *le résultat souvent donné sous forme quantifié, obtenu par un sujet dans une tâche*. Les performances en relation avec l'école peuvent être soit satisfaisantes, on parle alors de réussite, soit mauvaise ou ne donne pas satisfaction attendu dans ce cas on parle d'échec scolaire, parlant de réussite scolaire Bouchard (1996) soutient que *c'est l'atteinte d'objectifs de scolarisation liés à la maîtrise de savoir déterminés c'est-à-dire au cheminement parcouru par l'élève à l'intérieur du réseau scolaire*. Elle se définit par rapport à l'échec ou à l'insuccès de ce fait, il peut s'agir du passage en classe supérieure pendant une année scolaire, c'est donc ce que le

dictionnaire Larousse (1990) dit d'elle qu'elle se réfère au succès, un résultat favorable, pour Sillamy (1980 ;1032) « la réussite (...) est une notion essentiellement subjective, qui ne dépend pas du niveau absolue de la réalisation d'un acte, mais se situe plutôt par rapport à certaines normes et particulièrement au niveau d'aspiration du moi de chaque individu » .

La réussite scolaire dépend donc du but qu'on se fixe et de l'espérance de tout un chacun, elle a sa raison d'être dès l'ors que le but fixé par un individu est atteint ou dépassé, la réussite scolaire peut s'étendre d'une situation dans laquelle un objectif pédagogique ou éducatif est atteint ,l'exemple du passage d'une classe à l'autre, un résultat heureux à un examen, à un test ou à l'obtention d'une performance.

L'échec scolaire est une situation dans laquelle l'élève ne fournit pas de bonnes prestations aux évaluations, en classe, aux séquences et même aux examens nationaux. En d'autre terme, l'élève n'a pas de note requise par le système pour être promu. IL s'agit d'une incapacité à atteindre les objectifs d'apprentissage d'un cours ou d'un programme qui se traduit par une note inférieur à la note de passage, et parfois par l'abandon ou le décrochage scolaire. Mialaret cité par Onguengue (2004 ; 16) envisage l'échec scolaire comme étant la déception des parents due au fait que l'enfant n'a pas su satisfaire aux attentes qu'ils avaient placées en lui, il souligne que l'échec scolaire peut être employé avec différents critères.

- *Par rapport au cursus complet, l'échec suppose l'impossibilité de son avènement ;*
- *Par rapport aux attentes de l'élève et de sa famille face à l'accès aux différents cycles de scolarité, l'échec implique ici que l'orientation proposé ne coïncide pas avec les attentes ;*
- *Par rapport à une année scolaire, l'échec scolaire devient synonyme de redoublement.*

Ainsi l'élève est appelé à reprendre l'année d'étude. Et cette reprise peut être à l'origine des déperditions scolaires, lesquelles déperditions seraient dues à la situation socioéconomique des familles (Deble, 1964). Pour cet auteur, la situation socio-économique dans laquelle vivent les parents constitue un indicateur de déperdition scolaire, toutes fois le décrochage serait causé par l'élève lui-même. Des recherches ont montré que la qualité de l'expérience scolaire de l'adolescent est pour beaucoup dans l'abandon scolaire, ainsi (Janosz,2000) rapporte que les habiletés intellectuelles et verbales, l'échec et le retard scolaire, une motivation et un sentiment de compétence affaiblis, les problèmes d'agressivité

et l'indiscipline, l'absentéisme, le faible investissement dans les activités scolaires, comptent parmi les facteurs qui induisent à l'abandon scolaire. Cependant, le décrochage d'après d'autres études serait dû à la personnalité même de l'apprenant on note chez ces élèves une faible estime de soi (Lavalée,1985), une propension à somatiser leurs difficultés traduites par des états affectifs négatifs (Janosz,2000) d'autre animée d'une fragilité émotionnelle (Levesque et Wanda,1988).

Parler de performance scolaire revient donc à discuter sur la qualité des résultats recherchés ou obtenus par l'élève, elle peut être meilleure, moyenne, nulle, bonne ou mauvaise.

Après avoir présenté la revue de la littérature sur les jeux-vidéos et les performances scolaires à partir des travaux antérieurs relatifs à l'étude, nous allons au point suivant présenter les théories explicatives du sujet.

2.3. THEORIES EXPLICATIVES DU SUJET

Selon Fischer (1996,17), une théorie est *un ensemble de proposition cohérentes qui tendent à montrer pourquoi tels ou tels comportements se produisent et quelles relations peuvent être établies entre tel ou tel phénomène et telle ou telle attitude*. Larousse (2011), quand à lui définit la théorie comme : l'ensemble relativement organisé d'idée, de concepts, qui se rapportent à un domaine déterminé. De manière générale, la théorie est la base de toute discipline ou conception se voulant scientifique.

Dans le cadre de notre recherche, deux théories vont meubler notre sujet d'étude à savoir : la théorie de l'écologie du développement humain de Bronfenbrenner, celle de l'influence sociale.

2.3.1 Théorie de l'écologie du développement humain de bronfenbrenner

Publiée en 1979, La théorie de l'écologie du développement humain repose Sur une idée centrale : l'environnement, au sens large, influence le développement de l'enfant. *L'écologie du développement humain implique l'étude scientifique de l'accommodation progressive et mutuelle entre être humain qui grandit et les changements des propriétés des milieux dans lesquels la personne vit, étant donné que ce processus est influencé par les relations entre ces milieux et le contexte qui les englobent. P4*

Au vue de l'importance de l'environnement, il est capital pour l'auteur de pouvoir mesurer les effets des interactions entre les facteurs environnementaux sur le développement de l'enfant. Urie Bronfenbrenner développe à cet effet une taxinomie des environnements emboîtés. L'environnement de l'enfant est présenté comme une série de milieux emboîtés les uns dans les autres, à l'image d'une poupée russe. Le développement de l'enfant se produit dans l'inter-action de quatre types d'environnements : le microsystème ; le mesosystème, l'exosystème et le macro système qui sont perçus comme étant des milieux d'apprentissage.

Ces environnements, appelés systèmes, sont différenciés selon le degré de participation de l'enfant et de la mère, selon que l'enfant ou la mère y sont directement acteurs impliqués. La mère et l'enfant constituent le premier milieu microsystème du développement humain. Comme l'enfant grandit et participe à d'autres milieux, il devient acteur d'autres microsystèmes comme le milieu d'accueil, l'école, le club de sport. Le nombre de microsystème tend donc à s'accroître avec le développement de l'enfant, un micro système est composé de trois éléments qui permettent d'observer le développement de l'enfant: les patterns d'activité exprimés par le langage verbale et non verbale, les détails dans les activités et les interactions dans lesquelles l'enfant s'engage ainsi *un microsystème est un pattern d'activités, de rôle et de relations inter personnelles vécu par la personne en développement dans un contexte qui possède des caractéristiques physiques et matérielles particulières . p5*

Mésosystème est un groupe de microsystème en interaction par le truchement d'échange et de communication. Il peut s'agir d'inter action face à face, mais aussi d'échange de courrier, de communication téléphonique... par exemple, il peut exister un méso système école / famille, dont l'inter action est supporté par le journal de classe de l'élève *un méso système est donc un système de microsystème* c'est dire que le méso système un ensemble d'éléments qui constitue des traits d'union entre deux milieux et favorisent des échanges entre ces deux espaces. Il occupe une part importante dans le développement de la personne. Les effets du mesosysteme sont améliorés par des communications en face à face et si les personnes présentes, issues de différents milieux, travaillent ensemble de manière intégrée.

L'exosystème se réfère au milieu qui ont une influence sur le développement de l'enfant, mais où les acteurs des microsystèmes ne sont pas directement influents par exemple, l'organisation du travail du père, les règlements internes du conseil de classe... ces exo systèmes influencent le développement de l'enfant par la définition des règles (l'alimentation

de l'enfant), des normes (obligation scolaires) ou par leurs effets sur la qualité de la famille (stress du travail). L'influence des exosystèmes peut augmenter le potentiel de développement de l'enfant s'il existe des liens favorisant la participation des acteurs du microsystème dans l'exosystème afin par exemple d'influencer les prises de décision en faveur d'un fonctionnement optimale du microsystème.

Enfin, un macrosystème englobe l'ensemble des autres systèmes. Il s'agit des « *patterns* » qui définissent les formes de vie en société. Par exemple, il existe un macrosystème politique (social-démocratie), économique (le libéralisme), moral (judéo chrétien),...on peut l'assimiler à la culture définie comme la grammaire du social, c'est à dire un ensemble de règles, parfois tacite, qui prédisposent l'utilisation des langages. Il s'agit de « tout ce qui va de soi » qui est une forme globale à l'ensemble des systèmes, mais qui va être actualisé et réinterprété par chaque système.

Les exosystèmes et les macrosystèmes ne sont pas des sphères participation naturelle des personnes. En effet, si les interactions au sein des microsystèmes et des mésosystèmes sont de nature à impliquer directement des personnes, la participation et l'implication des écosystèmes et des microsystèmes doivent être organisés.

Ainsi les personnes ne sont pas fixées à tout jamais à un environnement, elles peuvent connaître des changements. Ces changements sont dénommés *transitions écologiques* on parle à cet effet de transition écologique quand *la position d'une personne dans le système écologique est modifiée parce que cette personne change de rôle, de milieu ou les deux* la vie d'une personne est émaillée de *transition écologique* changement d'école, changement de loisir, changement d'amis ... *les transitions écologiques* p7 font partie du développement humain.

Urie Brofenbrenner enrichit sa taxinomie des systèmes dans un article paru en 1984 jusqu'à la théorie principale était principalement synchronique : l'attention était portée sur ce qui se passe « ici et maintenant », sans vraiment tenir compte du temps ; hormis une mention une mention très courte situant le développement dans un espace / temps.

Dans la nouvelle taxinomie de l'auteur, le temps s'appelle chrono système. Les chrono systèmes sont constituées des temporalités de la vie d'une personne qu'il s'agisse du temps biologique, du temps de la famille, du temps de l'histoire ou du temps perçu et reconstruit par la personne.

Chaque système a une temporalité spécifique qui est en interaction avec les temporalités des autres systèmes. Il existe donc des micros chrono systèmes, des mesochronosystemes, des exochronosystemes ; et des macros chrono systèmes.

De tout ce qui précède les espaces externes à l'école peuvent considérés comme des écologies éducatifs, les salles de jeux vidéos seraient donc des cadres de transition entre l'école et la famille, les milieux éducatifs dit formel devrait tenir compte de ces espaces considérés comme informels car ils s'influencent mutuellement indépendamment de la volonté de l'enfant, qu' il y participe au jeu ou pas, les différents milieux s'emboitent.

Les salles de jeu vidéo seraient donc des écologies du développement capable de favoriser le développement de l'enfant.

L'école devrait intégrer les salles de jeux vidéo ou les cybers café dans son fonctionnement pour qu'on ne parle plus seulement de temps scolaire et d'espace scolaire comme ressource pédagogique mais également de ressource pédagogique informelle.

2.3.2 .Théorie de l'influence sociale

L'influence sociale est un phénomène montrant l'impact du social ou de l'environnement sur les individus et les changements qui en découlent. Il s'agit d'un processus qui provoque la modification du comportement ou de la pensée chez un individu soumis aux interactions. Certains travaux à l'instar de ceux Moscovici Portant sur les influences minoritaires, les décisions de groupe et les représentations sociales qui constituent un courant important de la psychologie sociale communication et consommation de masse . Nous avons également ceux de Gabriel Tarde (1843 -1917) a travers sa théorie de l'imitation tente d'expliquer les interactions humaines à partir de la psychologie individuelle. Il démontre que les manifestations de la vie commune sont conditionnées par la psychologie individuelle qui compose la société. Pour Tarde, Gustave le bon étudie la psychologie des foules à travers le comportement des personnes dans une foule, et particulièrement les comportements violents que peuvent montrer des personnes l'os qu'elles sont dans une foule comme c'est le cas des manifestations. Il a montre que les foules pouvaient rendre capable des personnes d'actes que seules elles n'auraient pas réalisés. Pour lui la foule va créer chez chacun des caractères nouveaux comme le sentiment de toute puissance, la tendance à faire passer l'intérêt collectif avant son intérêt personnel et la diminution de la conscience individuelle. Lebon montre ainsi que le comportement des gens dans la foule est différent de celui que

chacun aurait individuellement. Dans la foule l'individu se comporte comme un automate à cause de l'existence en lui d'un être appelé âme collective.

Ces travaux estiment que l'influence sociale est l'ensemble des phénomènes par lesquels les individus et les groupes façonnent, maintiennent, diffusent et modifient leurs modes de pensées et d'actions lors des interactions sociales.

Cette théorie favorise alors la compréhension de l'emprise du social sur les individus et les modifications qu'il entraîne au niveau de leurs comportements. Autrement dit, elle propose que dans les relations sociales, les réactions d'un individu ou d'un groupe sont influençables, le changement de conduite résulte donc d'une relation dynamique avec les autres.

La thèse de l'influence sociale revêt plusieurs formes à l'instar de la Conformité, la soumission et l'imitation, ce qui nous intéresse pour nos travaux est la conformité car les individus essayent le plus souvent de se mettre en accord avec les normes du groupe par l'adoption des comportements valorisés dans le groupe social auquel ils appartiennent.

Toutefois, il est nécessaire de parler de l'imitation qui est une influence diffuse voire une soumission librement consentie par un individu. Car, on amène ici quelqu'un à se comporter de manière différente que d'habitude en le manipulant dans le but de lui donner l'impression d'agir librement.

Dans le groupe social que constitue le lycée de Ngoa –Ekelé on peut parler de la *stratégie de l'amorçage* c'est-à-dire qu'on amène l'individu à s'engager dans une proposition, sans toutefois connaître les tenants et les aboutissements de cette proposition, c'est donc dire que l'influence sociale a des mécanismes qui sont entre autre l'imitation, la suggestibilité, la conformité.

Imiter c'est l'acte qui consiste à faire comme l'autre membre du groupe. Tarde (1943-1917) à travers sa théorie de l'imitation explique les interactions de la vie commune à partir de la psychologie individuelle, il démontre que les manifestations de la vie commune sont conditionnées par la psychologie individuelle qui compose la société. C'est donc dire que l'imitation est la caractéristique essentielle d'un groupe social comme celui des élèves et il le définit comme une collection d'être ayant des traits communs et se ressemblent, de même les élèves qui ne jouent pas ont tendance à faire comme les joueurs invétérés simplement par pure imitation.

S'agissant de la suggestibilité, c'est une imitation subtile se caractérisant par l'influence ou l'effet de l'opinion de la majorité du groupe sur l'individu. Les élèves qui ne jouent pas encore s'imprègnent du milieu de jeu et adoptent leur conduite à la réalité sociale de ce milieu.

On peut tout aussi parler de conformité c'est-à-dire qu'un élève qui ne joue pas, le fait parce que les normes du groupe sont contraignantes. La conformité dépendra tout de même des convictions du sujet .il peut s'identifier à l'influenceur sans le savoir.il peut également faire du suivisme c'est-à-dire qu'il adopte un comportement pour ne pas être marginalisé par le groupe.

2.3.3. Critiques et pertinences de la théorie

La théorie de l'écologie du développement humain est une théorie qui s'applique dans plusieurs champs d'actions c'est le cas de la santé publique. Pour l'éducation l'accent est mis sur les interactions dans le processus de développement de la personne.

La prise en compte des dimensions culturelles de ces interactions est négligé car, les interactions entre l'environnement et le sujet est fonction de la culture du sujet, car se derniers est le produit d'une culture par conséquent, le sujet aura toujours tendance à mettre en avant sa culture malgré les influences du milieu.

La théorie de l'influence sociale nous apprend qu'il existe des modifications de comportements qui émanent des interactions avec certains groupes. Ces modifications peuvent se faire par le biais de l'imitation, la conformité, ou de la suggestibilité. Cependant l'accent n'est pas sur les facteurs susceptibles de limiter les influences qu'elles soient négatives ou positives, en plus de cela qu'elles sont les mécanismes que peuvent développer les élèves pour limiter les influences du milieu auquel ils appartiennent.

De ce qui précède, il nous est permis de retenir que les individus sont en permanence exposées aux changements tant sur le plan subjectifs (interne à lui) que objectifs (externe à lui), ceci dit le comportement d'un individu est le fruit d'un processus d'interaction entre lui et son environnement. Dans le cadre de nos études, les élèves sont exposés aux influences de la proximité des salles de jeu-video, ce qui impacte sur les performances scolaires des élèves.

2.4. OPERATIONNALISATION DES CATEGORIES DE L'ETUDE

La catégorie encore appelé variable est définie comme la caractéristique des personnes, des objets ou des situations liés au concept et pouvant avoir divers valeurs. C'est également la traduction du concept visant à le rendre mesurable.

Dans le contexte de la recherche, on distingue habituellement deux types de variables à savoir : la variable dépendante (VD) et la variable indépendante (VI).la catégorie dépendante représente l'effet dans la relation de cause à effet, c'est à dire qu'elle change sous l'effet de la manipulation d'autres variables par l'expérimentateur.la catégorie indépendante représente quant à elle la cause dans la relation de cause à effet, c'elle qui est manipulée par le chercheur dans le but d'analyser ses effets sur le comportement étudié.

Notre recherche comprend à cet effet deux variables qui sont :

Vi : présence des salles de jeux vidéo à proximité des établissements scolaires.

VD : performance scolaire des élèves.

L'opérationnalisation de nos catégories sera présentée dans un tableau synoptique à la fin de cette partie.

Tableau 1 : tableau synoptique de la question de recherche, des catégories et sous catégories, indicateurs, et indices.

thème	question de recherche.	objectif de l'étude	hypothèse de travail	catégories	sous catégories	indices
présence des salles de jeux –vidéos à proximité des établissements scolaire et performances scolaires des élèves	Quels est l'impact de la proximité des salles de jeux-vidéos des établissements scolaires sur les performances des élèves?	Examiner l'impact de la présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaires sur les performances des élèves.	la présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaires a un impact sur les performances scolaires des élèves.	présence des salles de jeux- vidéos à proximité des établissements scolaires	Cybercafé	War Game Game boy
					vidéoclub	Streetfighter rally Jeu de combat
					casino	X box Pro évolution soccer (pes) zuma
				Performances scolaires.	bonnes	réussite
					mauvais	échec
					moyenne	réussite

Parvenue au terme de ce chapitre consacré au cadre théorique, le travail ici a consisté de manière générale à définir les concepts clés de l'étude et à l'opérationnalisation des catégories de cette opérationnalisation des catégories, nous avons obtenus trois sous catégories à l'instar des cybers cafés, vidéo clubs et les casinos. De même nous avons présentés la revue de la littérature et les théories explicatives du sujet. La deuxième partie de notre recherche intitulée cadre méthodologique fera l'objet du travail suivant.

CADRE METHODOLOGIQUE

Le cadre méthodologique est l'ensemble constitué des méthodes et instruments de collecte des données, de la population et du site de l'étude ainsi que des différentes étapes d'opérations de recherche qui nous servirons d'appui pour atteindre l'objectif de l'étude visé. Cette partie comporte un seul chapitre intitulé méthodologie de l'étude.

CHAPITRE 3 : METHODOLOGIE DE L'ETUDE

Le mot méthodologie signifie « *science de la méthode* » ou « science du comment faire » Lessard Hebert Goyette et Boutin (1990) citant Herman (1983), soulignent que la méthodologie de la recherche *est l'ensemble d'idées directives l'investigation scientifique p17.*

Après avoir identifié l'objet de recherche au chapitre 1 et 2 précédents, il convient pour nous d'élaborer les stratégies de vérification des catégories formulées. L'objectif ici est de préciser la démarche méthodologique qui nous permettra d'observer le phénomène qui fait l'objet de notre étude. À cet effet, il est nécessaire d'envisager les différentes opérations pour construire le cadre méthodologique. Ces opérations sont entre autres : le rappel de la question de recherche, la présentation du tableau synoptique, la détermination du type de recherche, la

Présentation et la description du site de l'étude, la sélection des sujets, le choix des techniques de l'échantillonnage ; les instruments de collectes des données et la technique d'analyse.

3.1. TYPE DE RECHERCHE

Cette étude est inscrite dans une démarche compréhensive, C'est-à-dire qu'elle cherche à vérifier comment la présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaires a un impact sur les performances des élèves. Cette étude fondée sur une démarche compréhensive induit le fait que nous allons choisir d'effectuer une recherche qualitative selon une approche s'inspirant en grande partie de Peladeau& Mercier (1993) : la recherche qualitative a l'avantage de pouvoir être appliquée à un très petit échantillon, voire à seul sujet, et d'être à mesure de produire très rapidement de l'information quant à l'efficacité à court terme d'une intervention. Le type de recherche présenté, nous passons à la présentation du site de l'étude. Elle permet également d'obtenir des informations précises sur le processus d'intervention.

3.2.PRESENTATION DU SITE DE L'ETUDE

Dans le souci de précision scientifique, il est de notre devoir de faire une délimitation du cadre de recherche. Laquelle recherche s'est effectuée au lycée de Ngoa-Ekelle.

Le lycée de Ngoa –Ekelle est situé dans l'Arrondissement de Yaoundé 3 à quelques encablures de l'université de Yaoundé I et du lycée technique de Yaoundé, sur la route principale conduisant au siège de l'Assemblée Nationale. son aspect humain dénote de l'ensemble constitué des groupes ethniques, des langues parlées par ces groupes et les différentes activités y afférentes.

Pour ce qui est des groupes ethniques, l'arrondissement de Yaoundé 3 regorge des Ewondos qui sont majoritaires et originaires de la région de centre Cameroun, à ceux-ci s'ajoute des ethnies en provenance des autres régions du pays. Quand à la langue parlée, celle qui est prédominante est l'Ewondo, concernant les activités du milieu, l'on note davantage le commerce, les lieux de ravitaillement sont les marchés.

La carte scolaire de l'arrondissement de Yaoundé 3 présente entre autres de nombreux établissements scolaires de l'enseignement technique et générale à l'instar des lycées (lycée Leclerc, lycée technique et lycée de Ngoa -Ekelle, le lycée bilingue d'application etc.) les établissements de l'enseignement supérieur (institut national de la jeunesse et des sports, université de Yaoundé 1, etc.) etc.

3.3. POPULATION DE L'ETUDE

La population est l'ensemble des personnes concernées par l'enquête, autrement dit, c'est l'ensemble des sujets localisés dans un espace géographique précis, à moment donné, et qui servira à nos recherches. C'est dans ce sens que Mucchielli (2009 :16) pense que la population de l'étude ou univers de l'enquête est *l'ensemble du groupe humain concerné par les objectifs de l'enquête*. C'est en d'autres termes le nombre d'individus pouvant entrer dans le champ d'une enquête et parmi lesquels sera choisi l'échantillon. Dans le cadre de cette étude, la population est constituée de l'ensemble des élèves qui fréquentent le lycée de Ngoa – Ekelle. On distingue deux types de population à savoir : la population cible et la population accessible.

3.3.1. POPULATION CIBLE

La population cible est l'ensemble des individus sur lesquels les résultats de la recherche peuvent être appliqués. Encore appelée population parente ou de souche, elle constitue dans notre travail l'ensemble des élèves qui participe au jeu vidéo.

3.3.2. POPULATION ACCESSIBLE

La population accessible est un ensemble de la population cible disponible au chercheur. C'est l'ensemble des individus que le chercheur a la possibilité de rencontrer. Pour notre étude, notre population accessible est constituée de 5 élèves et présentant une certaine ancienneté au lycée de Ngoa-Ekelle.

Tableau n°1 : Présentation de la population d'étude

Etablissement scolaire	Classe fréquentée	effectifs	total
Lycée de Ngoa-Ekelle	6A	1	5
	5E	1	
	4ESP	1	
	2 ND C	1	
	TLE A	1	

Notre échantillon est constitué de 5 élèves des classes de 6^{eme}, 5^e, 4^{esp}, 2^{nde}, et Tle, régulièrement inscrit au lycée de Ngoa-Ekelle ayant la particularité d'avoir des antécédents avec la pratique du jeu vidéo, tout en présentant des performances scolaires irrégulières.

3.4. TECHNIQUE D'ECHANTILLONNAGE ET ECHANTILLON

Il est question dans cette partie de montrer la technique de l'échantillonnage que nous avons utilisée pour nos travaux de recherche et aussi, l'échantillon obtenu à partir de cet échantillonnage.

Les méthodes d'échantillonnage donnent les différentes démarches à suivre pour extraire un échantillon tout en ayant un maximum de garantie quand à la représentativité. Il existe en effet deux techniques d'échantillonnage qui sont probabilistes et non probabilistes.

La technique probabiliste s'appuie sur les lois des probabilités et sur les chances de représentativité d'éléments tirés au hasard. Échantillonner au hasard revient à donner au

chercheur une probabilité égale d'avoir dans son échantillon des éléments ayant des caractéristiques équivalent à tout tirage.

La technique non probabiliste est dite de bon sens ,en ce sens qu'elle assure au niveau de l'échantillon une transposition aussi exacte que possible des caractères spécifiques et des proportions présents dans la population mère .elle consiste à analyser de manière détaillée les caractéristiques de la population d' ensemble et leur distribution(âge, sexe, scolarité ;emploi , taille ,etc.) , elle utilise tout ce qui peut spécifier la population d' étude.

Dans notre étude, nous avons opté pour la technique non probabiliste à cause de sa simplicité, rapidité et sa commodité à être exécuter bien qu'elle reste empirique et complique le travail du chercheur si celui-ci retient un nombre élevé de critères pour former ses quotas.

3.4.1. ECHANTILLON

L'échantillon constitue le groupe représentatif qui représente, en miniature l'ensemble plus large concerné par le problème de la recherche .L'échantillon de l'étude constitue la portion de la population sur laquelle nous avons effectué les investigations. Extraire un échantillon c'est choisir, selon des critères définis à l' avance un certain nombre d'individus parmi les individus composant un ensemble défini, dans l'optique de réaliser sur eux des mesures ou des observations qui permettront de généraliser les résultats à l'ensemble premier.

L'obtention de l'échantillon se fait par les principes d'inclusion et d'exclusion. Le principe d'exclusion a pour objectif d'éliminer tous les sujets ne présentant pas les caractéristiques de sélection établies par le chercheur. Alors que dans le principe d'inclusion, il est question de choisir les sujets présentant les mêmes caractéristiques que celles identifiables à la population mère.

- **critère de sélection des sujets.**

Pour sélectionner les sujets de notre enquête, nous avons procéder par principe d'exclusion, c'est dire que, c'est sur la base des critères exclusifs que nous avons obtenu l'échantillon ayant des caractéristiques suivantes :

- Etre élève régulièrement inscrit au lycée de Ngoa-Ekele ;
- être élève de sexe masculin ou féminin ;
- avoir un âge compris entre 13 et 24ans ;
- avoir été traduit au conseil de discipline ;

- Avoir repris la classe au moins une fois.

Tableau n° 2 : présentation de l'échantillon

SUJETS	Fonctions	sexe	âges	classes
Rodrigue	Elève	masculin	13	6a
Paul	élève	masculin	15	5 ^e
Jules	élève	masculin	16	4esp
Serge	élève	masculin	18	2 nd e c
Freddy	élève	masculin	24	Tle A

3.5. TECHNIQUE DE COLLECTE DES DONNEES : L'entretien

La collecte des données consiste à rechercher les informations sur le terrain en fonction de l'étude. Ainsi le choix de la technique de collecte des données dépend de la nature du problème posé par le sujet de recherche, et aussi le type de sujet lui-même. Dans le cadre de notre travail, nous avons opté pour l'entretien.

L'entretien selon TsalaTsala (2006 :211) : *est une méthode d'observation consistant en un échange verbal entre le chercheur et l'enquêté autour d'un thème choisit par le chercheur*. C'est une technique de recueil de l'information qui se déroule dans une relation de face à face. Dans le cadre de cette étude, nous avons opté pour un entretien semi directif. Ce dernier permet au chercheur d'approfondir et vérifier certains aspects particuliers de la vie du sujet par rapport à son sujet d'étude. Il s'agit de recueillir les témoignages détaillés et individualisés afin de comprendre les logiques qui sous-tendent les pratiques, en provoquant chez les enquêtés la production des réponses à des questions précises. L'entretien semi-directif permet d'entrer dans le champ des représentations des pratiques individuelles. Il permet de formaliser et systématiser la collecte des données et permet de constituer un corpus de données homogènes rendant possible une étude comparative des entretiens. Notre guide d'entretien dans cette étude aura pour objectif de diriger l'enquêté. Ainsi, l'enquêté devra aborder les thèmes que nous aurons prédéfinis. Notre but étant de se rassurer que tous les thèmes figurant dans notre guide d'entretien sont abordés ; afin que nous puissions récupérer

un maximum d'information pour comprendre pourquoi et comment l'enquête agit de telle ou telle manière.

3.6. Instruments de collecte des données : le guide d'entretien

Le guide d'entretien sert de mémoire et permet à l'investigateur de recenser les thèmes à aborder, mais respectent un ordre, celui du discours du sujet. Il ne pose pas de questions précises, mais par des reformulations, des relances, des recentrages de la discussion, il veille à ce que l'ensemble des thèmes soient abordés par les répondants. Les questions ne sont pas préparées dans un ordre préétabli, elles s'adaptent à l'évolution de l'entretien. Il faut toute fois préciser avec Blanchet et Gotman (1992, p48) que *le degré de formalisation du guide d'entretien est fonction de l'objet d'étude, de l'usage de l'enquête, et des styles d'analyse que l'on projette de faire.*

IL s'agit d'un système organisé de thèmes, que l'interviewer doit connaître sans avoir à le consulter ni à le formuler sous la forme d'un questionnaire. EN effet, les questions ne sont pas nécessairement posées, ni dans l'ordre, ni suivant la formulation.

Le guide d'entretien a pour but d'aider l'enquêteur à recentrer l'entretien sur l'objectif de l'étude et à relancer l'interlocuteur, au moment le plus approprié et de manière aussi naturelle que possible.

✓ GUIDE D'OBSERVATION

On observe l'osque' on constate les faits tels qu'ils se présentent spontanément, elle suppose de définir un dispositif d'observation c'est à dire ; le lieu, l'espace, le cadre, et les conditions matérielles qui sont le temps d'observation et le nombre d'observation.

Le dispositif peut être plus ou moins structuré (prise de note, enregistrement, vidéo, écoute...), l'observation vise la compréhension et la restitution du sens. Pour nos travaux, contrairement à l'observation non participante où le chercheur est en position d'extériorité avec l'objet, et à l'observation participante où le chercheur s'immerge dans son milieu d'étude, nous avons opté pour l'observation clinique qui est issu du milieu médicale et qui

reste proche du diagnostique et du pronostique. Pour collecter nos informations, nous avons utilisé les instruments suivants :

- Un bloc note de 50 pages ;
- Un crayon à bille bleue pour noter les observations ;
- Un téléphone portable pour les enregistrements ;

3.7. COLLECTE DES DONNEES

Pour collecter les données relatives à cette étude, nous avons au préalable procédé à une pré- enquête.

3.7.1 pré- enquête

C'est une enquête pilote réalisée auprès d'un groupe restreint de sujet, elle nous a permis de valider notre guide de focus group en reformulant certains thèmes, en modifiant certains questions difficiles à comprendre, à l'enrichir et l'adapter au niveau des élèves. C est la prise de mesure initiale d'une recherche qui a lieu avant que ne débute l'expérimentation ou l'enquête proprement dite, c'est donc le niveau de base de la recherche qui permet d'éviter les questions superflues.

Notre pré- enquête s'est déroulée au lycée de Ngoa-Ekelle et a été adressé à notre population d'étude bien que l'effectif était réduit, mais correspondait tout de même aux caractéristiques de l'échantillon que nous avons identifié. Cela nous a permis, à cause des difficultés rencontrées de redéfinir le cadre spatiotemporel des discussions, le guide de focus group, et le réajuster ou orienter les questions en vue d'obtenir des informations exactes et correspondant à la recherche.

3.7.2. Déroulement de l'enquête

Il est question dans cette partie de présenter le cadre dans lequel se sont déroulé les entretiens et le rôle de l'enquêteur. En effet, la collecte des données auprès de nos informateurs s'est faite en date du 10 avril 2016 après avoir pris au préalable des rendez vous fixés avec notre population. Ces discussions ont fait l'objet d'enregistrement grâce à un matériel d'enregistrement (téléphone portable). Les discussions se sont déroulées dans une

salle libre à l'enceinte du lycée de Ngoa-Ekelle. Pendant les pauses, nous avons eu avec l'ensemble des enquêtés 30 minutes d'entretien avec notre échantillon jours.

Avant les entretiens, nous avons convoqué les élèves concernés par l'enquête afin de présenter le sujet de l'étude et exposer les règles du débat. On recueille leur consentement concernant la participation à la discussion et à l'enregistrement audio des données.

Pendant les entretiens, une trame de questions ouvertes et simples est proposée aux enquêtés, chaque enquêté se doit de donner son point de vue par rapport à une question posée, nous évoquons les thèmes et les sous thèmes sur lesquels on souhaitait qu'ils discutent et s'expriment, nous faisons des relances afin de recadrer les propos de la discussions en fonction des objectifs de la recherche.

Pour terminer les entretiens une formule de remerciements de la participation des sujets à l'étude et la proposition du retour des résultats est faite. Nous remercions par la suite les enseignants qui nous ont accompagnés dans cette démarche.

3.7.3 Difficultés rencontrées.

Nous n'avons pas rencontré de difficultés majeures en raison du caractère restreint de notre échantillon, et du fait que tous nos sujets étaient regroupés autour du site de l'étude. Nous ne sauront oublier la difficulté relative au respect des rendez vous pour les élèves. Nous avons eu deux rendez vous manqué avec ces derniers du au fait que nous étions à la période des évaluations.

3.8. Technique d'analyse des données : analyse de contenu

L'analyse de contenu est une technique d'étude détaillée des contenus du document (protocole de discussion dans le cadre de notre étude). Elle a pour finalité, dégager les significations, associations, intentions non directement perceptibles à la simple lecture des documents .Holsti (1990, p.57) la définit comme *une technique qui permet de faire des inférences par identification systématique et objective des caractéristiques spécifiques d'un message* le message ici, émane des discussions effectuées avec les sujets d'étude.

Le choix de l'analyse des données se justifie en fonction du type d'instrument de collecte des données utilisé(le guide d'entretien) et aussi la singularité, des spécificités et des exigences de la méthode de travail choisie (méthode qualitative). De même l'exercice ne consiste pas uniquement à donner un sens aux discours manifeste des sujets, mais chercher à le

comprendre ce qui se cache derrière ce dernier .et à déterminer ce qui se cache derrière ce dernier.

Après la transcription des enregistrements sur papier, nous les avons analysés selon le thème de l'étude. Cette méthode d'analyse est fondée sur la recherche des significations sociologiques, psychologiques et scientifiques. Elle permet d'avoir une approche qualitative approfondie de toutes les informations produites qui contiennent à la fois des contenus manifestes et latents qui doivent être dégagés par l'investigation psychologique et, qui seront développés dans la section relative aux analyses et interprétations des données.

3.8.1. Modèle de grille d'analyse

La grille d'analyse est conçue pour représenter le discours ou verbatim des sujets de la recherche. Elle est issue de l'opérationnalisation de nos catégories et sous catégories issues du thème à aborder. Cette grille permet d'appréhender comment la présence des salles de jeux -vidéos à proximité des établissements scolaires impacte sur les performances des élèves, et ce à partir du contenu des discours livrés par les sujets.

Nous avons une modalité négative (-) et une modalité positive (+). La première indique que la catégorie ou sous catégorie étudiée n'est pas du tout effective ou satisfaisante chez le sujet. La deuxième modalité celle qui est positive et indique que la catégorie ou sous catégorie étudiée est tout à fait effective pour le sujet.

Tableau n° 3 : Model de grille d'analyse des données

Thème	question de recherche	Objectif de l'étude	Hypothèse de travail	catégories	Sous catégories	indices	Modalités : (-) / (+)	Sujets : (5)
Présence des salles de jeux-vidéos à proximité des établissements	Quels est l'impact de la proximité des salles de jeux-vidéos	Examiner l'impact de la présence des salles de jeu vidéo à	la présence des salles de jeu vidéo à proximité des	Présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements	Cyberc	war - game,game-boy zuma		
					Vidéo club	Street fighter Jeu de		

performances scolaires des élèves.	des établissements scolaires?	proximité des établissements scolaires.	établissements scolaires a un impact sur les performances scolaires des élèves.	établissements scolaires.		combat Rally,		
					casino	X box Pro évolution soccer (pes) a2k fifa		
				performances scolaires.	Bonne			
					mauvaise			
					moyenne			

Arrivés au terme de cette partie ,nous avons opter pour la recherche de type compréhensive , avec pour technique d'analyse des données l'échantillonnage non probabiliste tout en passant par la présentation du site de l' étude qui est le lycée de Ngoa-Ekelle. Les élèves qui s'adonnent à la pratique des jeux-vidéos tout en ayant de mauvaises performances scolaire constitue notre échantillon de l'étude .les techniques et instruments de collectes des données sont les entretiens à partir des guides d'entretien et d'observation .il importe dans la partie qui suit de présenter le cadre opératoire c'est-à-dire la présentation des résultats et synthèses des données empiriques.

CADRE OPERATOIRE

À la suite des cadres théoriques et méthodologiques, cette troisième et dernière partie de notre travail de recherche a pour finalité de présenter les résultats de l'enquête réalisée sur le terrain et ensuite les interpréter sur la base des arguments théoriques énoncés. Le quatrième chapitre est intitulé : présentation et analyse des résultats, le chapitre cinq quant à lui est intitulé interprétations et discussions des résultats, implication et perspectives.

CHAPITRE 4 : PRESENTATION ET ANALYSE DES RESULTATS

Après avoir collecté les données de l'enquête au chapitre 3, le travail dans cette partie consiste à la présentation des résultats et à leurs analyses. Pour une meilleure disposition du chapitre, nous commencerons par l'identification des enquêtés qui présentent leurs données anamnestiques. Par la suite, nous procéderons à la présentation et à l'analyse thématique des résultats.

4.1. Présentation descriptive des cas de l'étude

Il s'agit ici de présenter l'identité de nos enquêtés, leurs récits de vie et les manifestations observables de leurs comportements.

4.1.1. Données anamnestique et discours des sujets

➤ Sujet 1

- Rodrigue

Données idiographiques

Sexe : masculin

Âge : 13 ans

Vécu familial

Type de famille : monoparental

Rang dans la fratrie : dernier né d'une famille de 5 enfants, de père inconnu, contact difficile avec ses frères, et sa mère n'est pas toujours présente, occupée par ses activités commerciales.

Vécu scolaire

Classe fréquentée 6^{ème}

Statut dans la classe, redoublant et présentant des performances scolaires irrégulières, traduit au conseil de discipline pour port d'une console de jeu vidéo en classe, il a eu 3 entretiens avec les conseillers et poursuit les sessions de formations.

Vécu relationnel

Bon rapport avec ses camarades de jeux, et aussi de mauvais rapport avec les enseignants

Commentaire

Rodrigue est issu d'une famille monoparentale 2^{ème} né d'une famille de 5 enfants de père inconnu. Rodrigue se trouve dans une situation d'absence d'autorité paternelle, sa mère n'est pas toujours présente à la maison à cause de ses activités commerciales envahissantes, seule source de revenus de la famille. Rodrigue a des performances scolaires irrégulières, ses études aux cycles primaires ont également connue des redoublements. Rodrigue aime jouer au point ou oublie ses leçons, son comportement avec ses camarades est très sociable mais quelques fois conflictuelle avec ses enseignants.

➤ **Sujet 2**

- Paul

Données idiographiques.

Sexe : masculin

Age : 15 ans

Vécu familial.

Type de famille biparentale

Rang dans la fratrie : 1^{ER} né d'une famille de deux enfants

Vécu scolaire :

Niveau scolaire 5^e E

Statut dans la classe : redoublants, récidiviste au retard, et mauvaise performances, traduit au conseil de discipline pour tricherie.

Vécu relationnel :

Avec ses camarades de jeu, il a de bon de rapport pendant que les relations avec les enseignants et ses parents sont conflictuelles.

Commentaire

PAUL est issu d'une famille biparentale, 1^{er} né d'une famille de deux enfants, Paul redouble la classe de 5em et a aussi repris la classe de 6^{ème} ;il aime tellement jouer au point où il est en

phase avec toutes les nouvelles sorties de jeux vidéos, le plus souvent en retard ,Paul est traduit au conseil de discipline pour tricherie l'ors des examens .néanmoins, il entretient de bonne relation avec ses camarades cependant les relations avec ses parents et enseignants sont tendues .

➤ **Sujet3 :**

- JULES

Données idiographiques

Sexe : masculin

Age : 16 ans

Vécu familial

Type de famille : recomposée

Rang dans la fratrie : 5^{Emme} enfant sur 7, vivant avec sa mère divorcé depuis 1an. Contact permanent avec son père.

Vécu scolaire ;

Classe fréquentée : 4^e ESP

Statut dans la classe : nouveau avec des performances scolaires régulière ; traduit au conseil de discipline pour participation au jeu video pendant les heures de cours.

Vécu relationnel ;

Bon rapport avec ses camarades

Bon avec ses enseignants

Bon rapport avec ses parents.

Commentaire

5eme enfants d'une famille recomposée constituée de 7 enfants, Jules vit avec ses deux parents, il reprend la classe de 4eme et a également repris la classe de 6eme. Traduit plusieurs

fois au conseil de discipline pour participation au jeu vidéo pendant des heures de cours, ses rapports avec ses entourages sont plutôt sociables.

➤ **Sujet4**

- Serge

Données idiographiques

Sexe : masculin

Age : 18 ans

Vécu familial

Type de famille : polygamique

Rang dans la fratrie. 5^{EME} d'une fratrie de 10 enfants, vivant avec ses parents.

Vécu scolaire :

Classe fréquentée : 2^{nde} c

Statut dans la classe : redoublant avec des performances scolaires médiocres, traduit au conseil de discipline pour récidive de port de jeu vidéo en classe, il a eu des entretiens avec les surveillants généraux.

Vécu relationnel :

Bon rapport avec ses camarades.

Rapport conflictuel avec les enseignants ;

Rapport conflictuel avec les parents.

Commentaire

Issu d'une famille polygamique 5^{Emme} d'une fratrie de 10 enfants, sa mère qui est deuxième épouse et qui n'est pas très présente du fait de son travail à plein temps, Serge fait des performances scolaire médiocre par manque de suivie, il a repris la classe de 5^{Emme}. Plusieurs fois convoqué par les surveillants et les conseillers d'orientation pour récidive de port de jeu vidéo. Les relations avec ses camarades sont plutôt bonne .ce pendant conflictuelle avec le personnel enseignant

➤ **Sujet 5**

-Freddy

Données idiographiques

Sexe : masculin

AGE : 24 ANS

vécu familial

Type de famille : monoparentale

Rang dans la fratrie : 6^{ème} d'une fratrie de 6 enfants. vivant avec son père ;

vécu scolaire.

classe fréquentée ;Tle A

Statut dans la classe : redoublant, ayant des performances scolaires moyenne et traduit au conseil de discipline pour participation au jeu vidéo pendant les heures de cours.

vécu relationnel

violent envers ses camarades et les enseignants, rapport conflictuel avec son père

Commentaire

Freddy est issu d'une famille monoparentale, il est 6^{ème} enfant d'une fratrie de 6 vivant avec son père célibataire, Freddy redouble la classe de TleA et a connu au par avant de multiple redoublement. Il manifeste un désintérêt pour ses études, son caractère lié à son âges s'explique par le fait qu'il est le plus âgé de sa salle de classe.son caractère violent l'a conduit au conseil de discipline, ses rapports avec son entourage sont violent.

4.1.2. Synthèse des commentaires de la présentation des cas

Les sujets ont une tranche d'âge allant de 13 à 24 ans, ce qui correspond à la période pubertaire, ils ont tous un parcours scolaire identique caractérisé par des redoublements à répétition et de mauvaise performance scolaire, à l'exception d'un sujet qui se démarque par des performances scolaires passables malgré sa participation au jeu vidéo. Parmi les sujets, on note ceux qui jouent pour se faire de l'argent, dans le but de financer les petites sorties entre

amis du jeu. Il existe aussi ceux qui aiment tellement jouer au point où ils traînent avec eux des jeux dans l'enceinte de l'établissement ; Jeux qu'ils manipulent pendant les heures de cours.

4.2. PRESENTATION DES CATEGORIES THEMATIQUES DES RESULTATS

Il est question dans cette partie de présenter et d'analyser la catégorie indépendante et la catégorie dépendante de notre travail de recherche. Ici le travail consiste à analyser les trois sous catégories de la présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaires et celles des performances scolaires, à l'aide des indices afin de déterminer pour chaque sous catégorie, si chaque enquêté subit l'impact de la présence des salles de jeu vidéo.

4.2.1. Présence des cybers cafés

Les cybers cafés sont des milieux de jeux qui offrent une diversité de jeux que les enfants raffolent pendant les temps libres .Plus encore, le fait que ceux-ci soient situés à proximité des établissements scolaires justifient le fait que bon nombres d'élèves qui s'y adonnent, sèchent les cours, ne sont pas assidus en classe, et préfèrent s'y rendre même pendant les heures de cours.

Nos sujets ont affirmé qu'ils existent effectivement des salles de jeu à proximité de leur établissement scolaire. Cette proximité des salles de jeu leur est confortant dans la mesure où, ils n'éprouvent de difficulté à s'y rendre, par exemple en déboursant les frais de transports, il leur suffit pour la plupart soit d'escalader, soit de ne pas arriver à l'école, soit de feindre une maladie et s'y rendre, au lieu d'être en classe pendant les heures de cours.

Pour le cas des cybers cafés l'on retrouve les types de jeux suivants: les jeux sensoriels qui donnent du plaisir d'éprouver des sensations c'est le cas du Streets fitgher. Les jeux moteurs qui développent la force, l'adresse et l'agilité du mouvement c'est le cas des jeux d'aventure need of speed, du Game boy et du Gog of war. Les jeux psychiques qui permettent de réfléchir c'est le cas du solitaire et lezuma), les jeux d'affectivité, pes pro 2016, et le poker qui provoquent parfois des sentiments agréables ou désagréables.

S'agissant des types de jeux que l'on retrouve dans les cybers cafés , Rodrigue affirme qu'il « *préfère les jeux sensoriels à l'exemple de du wargame parce que cela lui procure une sensation de domination dans ses relations car il veut toujours se comporter en héros et avoir le dessus sur tout le monde .* » Paul va dans le même sens mais en parlant plutôt du Game

boy « *ce jeu m'excite tellement que je ne puis passer une journée sans jouer. Même le matin, avant de quitter mon lit, je me livre à un jeu téléchargé à partir de mon téléphone si bien que je ne me rends pas compte du temps qui passe .ce qui explique mes multiples retards à l'école* ».Serge ajoute « *quant à moi je préfère le Game boy parce que c'est un jeu actif qui stimule mon imagination, tout en me faisant éprouver des sensations fortes* ».Jule malgré sa participation au jeu a des notes passables, il préfère le Zuma et le solitaire en évoquant les raisons suivantes « *je préfère ces ceux parce qu'ils permettent de réfléchir, d'improviser, de comparer et de susciter la curiosité. Ce qui me donne l'envie de comprendre le jeu d'un niveau à un autre* »

Pour ce qui est des cybers cafés, il ressort trois avis en termes de préférence du jeu pour les sujets. Rodrigue à qui le jeu procure un sentiment de domination sur les autres. Paul atteste sa dépendance au jeu au point de s'oublier et enfin Jule et Serge à qui le jeu développe l'imagination.

4.2.2 .présence des vidéoclubs

L'analyse cette sous catégorie explique la finalité du jeu pour nos sujets, ce qui justifie le choix d'un jeu au détriment d'un autre quand on sait qu'il existe une foultitude de jeux à l'instar du Tom raider, James bond ou du Mario qui sont connu comme des jeux d'aventure.

Quant au sous thème vidéo club, Paul souligne qu'il

« *Existe à l'intérieur de ces salles, une multitude de jeu. Mais ses camarades et lui préfère les jeux de combats plus précisément le Streets figther parce qu'ils permettent d'acquérir des connaissances sur les méthodes de défenses.* »Serge vient réitérer que « *le jeu de rally qui est la course des voitures me permet de sortir de ma timidité, car à travers ce jeu, je me surprends le plus souvent à communiquer avec aisance.de même, je fais des commentaires sur mes performances de jeux sans avoir peur du regard des autres. Contrairement à quand je suis en classe où j'ai du mal à m'exprimer devant mes camarades de classe* ».Freddy rétorque par la suite que « *contrairement aux autres jeux, le rally est moins violent et prend moins de temps en fonction des stades d'évolution. Le jeu de rally lui permet d'être moins stressé et oublier les difficultés rencontrées à l'école* »

De cette sous catégorie ; il se dégage trois points de vue en terme sensation au jeu : Paul à qui le Street figther favorise l'acquisition des habiletés et des connaissances d'auto-défense qu'il n'avait pas au départ. Pendant que le jeu de rally permet à Serge de sortir de sa timidité et de son introversion. Et enfin Freddy à qui le permet de diminuer le stress et oublier ses difficultés scolaires.

4.2.3. Présence des casinos

L'analyse de la sous catégorie présence des casinos, met en exergue l'existence d'un milieu auquel les élèves peuvent se livrer au plaisir de différents types jeux sans se faire repérer par les surveillants du lycée. Ici ils développent des mécanismes pour rester dans l'anonymat total. Ils peuvent par exemple enlever le dessus de leur tenue de classe ; voire même entièrement la tenue afin d'éviter toute identification

Les sujets de cette sous catégorie nous renseignent qu'ils se livrent à des jeux comme le A2K fiffa et la pro évolution soccer qui sont d'ailleurs des jeux de sports très prisés par les adolescents c'est dans ce sens que serge atteste *« qu'il préfère les jeux de sport au reste parce ce sont des jeux de compétition qui stimulent toujours l'envie de gagner ; il confirme que ses jeux de prédilection sont des jeux qui ont trait au foot a l'instar du NB A2K fiffa »* il va ajouter *« qu'il lui arrive souvent de s'intéresser au autre jeux a l'instar des jeux de hasard et la loterie juste pour faire l'expérience de la chance »*. Paul quant à lui semble s'intéresser uniquement au jeu de la pro évolution parce qu'il peut se jouer même en dehors du cadre des salles de jeu vidéo c est pour cette raison qu'il déclare *« je vais dans les salles de jeu juste pour vérifier les nouvelle sortie de jeu surtout pes pro évolution soccer afin de les télécharger et aller jouer à la maison »*

De ce qui précède, deux tendances se dégagent d'un coté ceux qui s'adonnent aux jeux vidéos sur place dans les casinos c'est le cas par exemple de serge et ceux qui y viennent juste pour l'actualité relative aux jeux à l'exemple de Paul. Nous notons une autre catégorie à savoir ceux qui sont fideles par amour pour celui-ci et ceux qui ont les habilités à s'adonner a plusieurs jeux a la fois comme serge

4.2 .4 performances scolaires

Les performances scolaires ont comme sous catégorie : les notes jugées bonnes , mauvaises, ou moyennes. Dans ce sens elles se réfèrent à la réalité par les indices tels que réussites, échecs, passables .ces performances scolaires sont fonction du degré d'adaptation de l'élève à l'école ; du comportement scolaire de l'élève et des relations familiales de nos élèves.

Pour ce qui est de la catégorie dépendante qui est performances scolaires des élèves ; il ressort que tous les sujets font de mauvaises performances à l'école à cause de leurs participations aux jeux vidéo. La plupart même après le jeu oublie de se mettre à la page par rapport aux cours qu'ils ont manqués. Il s'agit de Rodrigue, Serge, Freddy, et Paul. Un seul sujet à l'instar de Paul fait l'exception et réussit à faire la part des choses et se démarque par des performances passables.

Rodrigue s'exprime en ces termes :« *mes performances scolaires irrégulières se justifie par le fait que je suis tout le temps absent au cours ; et le plus souvent je ne copie pas les cours perdus.* ».Paul ajoute que : « *je m'oublie quand je joue j'y, vais au minimum 4 fois par semaine ,le jeu est comme une drogue ce qui m'empêche de faire des études ma priorité majeure en plus je suis tout le temps dehors en train de flâner d'où les conséquences dans mes résultats scolaires .* »Freddy découragé par ses performances scolaires affirme que : « *le premier trimestre s'est mal passe ; et le second est assez stressant , j'étudie quand je peux et je fais avec , je ne me sens plus capable de poursuivre mes études devant ces échecs à répétition ; car c'est la troisième fois que je refais le baccalauréat.* » serge réitère que : « *ca va vraiment mal pour les notes et les enseignants ne lui facilitent pas la vie ;on me met tout le temps dehors sous prétexte que je perturbe les cours pour cela je suis désespérer de ne pas pouvoir passer en classe supérieure.* »contrairement aux autres ; jules semble faire de bonne performance scolaires ,il dit à cet effet que :« *je participe au jeu vidéo mais j'ai de bon résultats à l'école car je travaille régulièrement, je fais des exercices, je travail davantage avec les bord et le net .* »Freddy quand à lui manifeste un désintérêt total pour le lycée en ces termes : « *l'école me fatigue, je préfère aller jouer, Là-bas je suis avec une trentaine d'élèves venant de différentes salles de classes et lycées, je suis à l'aise et personne ne me dérange.* »

4.3. CROISEMENT DES CATEGORIES THEMATIQUES

Dans cette partie, il est question d'établir un croisement entre la catégorie présence des salles de jeux à proximité des établissements scolaires et performance scolaire des élèves. Et vérifier que la présence des salles de jeux vidéos à proximité des établissements scolaires a

un impact sur les performances des élèves. Ceci se révèle à travers les propos de nos enquêtes ;

Rodrigue l'affirme en ces termes que : « :« *mes performances scolaires irrégulières se justifie par le fait que je suis tout le temps absent au cours, et le plus souvent je ne copie pas les cours perdus.* » en outre il dit « *je m'oublie quand je joue, j'y vais au minimum 4 fois par semaine, le jeu est comme une drogue, ce qui m'empêche de faire des études ma priorité majeure, en plus je suis tout le temps dehors en train de flâner d'où les conséquences dans mes résultats scolaires* ».

Freddy réitère que « *le premier trimestre s'est mal passé et le second est assez stressant, j'étudie quand je peux et je fais avec, je ne me sens plus capable de poursuivre mes études devant ces échecs à répétition, car c'est la troisième fois que je refais le baccalauréat* ».il va plus loin en disant: « *l'école me fatigue, je préfère aller jouer, là-bas je suis avec une trentaine d'élèves venant de différentes salles de classes et lycées, je suis à l'aise et personne ne me dérange* ».

Au regard de ces propos, il ressort que la présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaire attire les élèves. Cette attraction a des répercussions sur leurs performances scolaires. Nous pouvons conclure en disant que la proximité des salles de jeux des établissements scolaires impacte véritablement sur les résultats scolaires des élèves.

Tableau n°4 : Synthèse des faits saillants du discours des sujets ayant participé à l'entretien

Thème	catégories	Sous-catégories	Faits saillants du discours
Présence des salles de jeux vidéos à proximité des établissements scolaires et performances scolaires	Présence des salles de jeux vidéo à proximité des établissements scolaires	Cybers café	<p>« je préfère les jeux sensoriels à l'exemple de du wargame parce que cela me procure une sensation de domination dans ses relations car je veux toujours se comporter en héros et avoir le dessus sur tout le monde. »</p> <p>Rodrigue</p> <p>ce jeu m'excite tellement que je ne puis passer une journée sans jouer. Même le matin, avant de quitter mon lit, je me livre à un jeu téléchargé à partir de mon téléphone si bien que je ne me rends pas compte du temps qui passe .ce qui explique mes multiples retards à l'école ». Paul</p> <p>« quant à moi je préfère le Game boy parce que c'est un jeu actif qui stimule mon imagination, tout en me faisant éprouver des sensations fortes »serge</p> <p>« quant à moi je préfère le Game boy parce que c'est un jeu actif qui stimule mon imagination, tout en me faisant éprouver des sensations fortes ».serge</p> <p>« je préfère ces ceux parce qu'ils permettent de réfléchir, d'improviser, de comparer et de susciter la curiosité. Ce qui me donne l'envie de comprendre le jeu d'un niveau à un autre »Jule</p>

		Vidéo-club	<p><i>« il existe à l'intérieur de ces salles, une multitude de jeu. Mais ses camarades et lui préfère les jeux de combats plus précisément le Streets figther parce qu'ils permettent d'acquérir des connaissances sur les méthodes de défenses. »paul</i></p> <p><i>que « le jeu de rally qui est la course des voitures me permet de sortir de ma timidité, car à travers ce jeu, je me surprends le plus souvent à communiquer avec aisance.de même, je fais des commentaires sur mes performances de jeux sans avoir peur du regard des autres. Contrairement à quand je suis en classe où j'ai du mal à m'exprimer devant mes camarades de classe ».serge</i></p> <p><i>« contrairement aux autres jeux, le rally est moins violent et prend moins de temps en fonction des stades d'évolution. Le jeu de rally lui permet d'être moins stressé et oublier les difficultés rencontrées à l'école » Freddy</i></p> <p><i>« qu'il préfère les jeux de sport au reste parce ce sont des jeux de compétition qui stimulent toujours l'envie de gagner ; il confirme que ses jeux de prédilection sont des jeux qui ont trait au foot a l'instar du NB A2K fiffa »freddy</i></p>
		Casino	<p><i>« qu'il lui arrive souvent de s'intéresser au autre jeux a l'instar des jeux de hasard et la loterie juste pour faire l'expérience de la chance ».freddy</i></p>

			<p><i>« je vais dans les salles de jeu juste pour vérifier les nouvelle sortie de jeu surtout pes pro évolution soccer afin de les télécharger et aller jouer à la maison »paul</i></p>
		Performances scolaires	<p><i>« mes performances scolaires irrégulières se justifie par le fait que je suis tout le temps absent au cours ; et le plus souvent je ne copie pas les cours perdus. » .rodrigue</i></p> <p><i>« le premier trimestre s'est mal passe ; et le second est assez stressant , j'étudie quand je peux et je fais avec , je ne me sens plus capable de poursuivre mes études devant ces échecs à répétition ; car c'est la troisième fois que je refais le baccalauréat. »freddy</i></p> <p><i>:« je participe au jeu vidéo mais j'ai de bon résultats à l'école car je travaille régulièrement, je fais des exercices, je travail davantage avec les</i></p>

			<p><i>bord et le net . »jules</i></p> <p><i>« l'école me fatigue, je préfère aller jouer, Là-bas je suis avec une trentaine d'élèves venant de différentes salles de classes et lycées, je suis à l'aise et personne ne me dérange. »freddys</i></p>
--	--	--	--

4.2.2. Performances scolaires des élèves

Nos sujets présentent de mauvais résultats à cause de l'absence de concentration, car, ils ont toujours l'esprit évasif, l'on note chez certains, les récidivistes de port des jeux dans les salles de classes, ce qui les empêche de suivre attentivement les cours. Certains ne copient pas les cours perdus, même à la sortie des cours, l'observation faite sur le terrain témoigne à suffisance que même après l'école, les élèves se rendent dans les salles de jeu vidéo, ce qui fait qu'à la sortie de là, ils sont fatigués et par conséquent ne peuvent plus étudier leurs leçons en soirée. Il ressort également de leurs discours qu'ils font des paris pendant dans les salles de jeux, ce qui justifie leur motivation à y aller de manière permanente, même aux heures de cours car disent-ils, c'est grâce aux paris qu'ils se font un peu d'argent, ça leur permet d'organiser de petites soirées entre amis.

De notre catégorie dépendante, il ressort donc deux groupes à savoir, ceux qui sont entièrement dépendants au point de ne plus pouvoir se débarrasser de leurs jeux (port de jeu en classe), ceux qui jouent pour se faire de l'argent (les parieurs). De toutes les façons ces deux groupes connaissent des difficultés d'adaptation au milieu scolaire. C'est ce qui justifie leurs mauvaises performances scolaires.

4-3. CROISEMENT DES CATEGORIES

Au terme de cette analyse des données empiriques, nous avons mis en forme les observations de ces résultats qui pouvaient surgir des tendances manifestes sous forme de pourcentages. Ces pourcentages ou données qualitatives ont fait surgir des données manifestes, des regroupements, des paradoxes et des cas singuliers.

Les leçons à retenir de ces analyses s'articulent autour de certains points essentiels, lesquels points laissent apparaître d'un côté la présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaires, et de l'autre côté leurs performances scolaires.

L'analyse de ces données empiriques nous a permis de voir que l'un des déterminants des performances scolaires d'un élève, c'est également la présence des salles de jeu vidéo à proximité de l'école, laquelle proximité a une influence significative sur le comportement scolaire des enfants.

Les résultats ainsi obtenus nous ont permis d'établir un lien significatif qui existe entre la présence des salles de jeu - vidéo à proximité des établissements scolaires et les performances scolaires des élèves.

En effet, la présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaires a une influence significative, voire négative sur le comportement scolaire des élèves. Raison pour laquelle K. LEWIN (1890-1947) dans sa théorie de la dynamique des interactions soutient que « *le comportement dépend des caractéristiques de l'environnement et celles de l'organisme en présence.* »

L'idée qu'on continue de se faire est que les milieux externes à l'école sont des milieux de contre éducation. C'est ce qui justifie les clôtures autour des établissements scolaires. Dans cette optique, il va s'en dire que les efforts déployés pour favoriser la rétention et l'adaptation psychosociale des élèves au sein de l'école restent dans l'impasse en dépit de la volonté de l'administration scolaire.

Des lors, l'on comprend l'importance capitale pour les établissements scolaires de tenir compte des espaces externes à l'école ainsi qu'à leurs influences. Les enseignants et l'administration scolaire devraient tenir compte de l'environnement socioéconomique de leurs établissements. Dans ce sens s'attarder sur les aspects positifs et négatifs des jeux vidéo au regard de la revue de la littérature reste discutable.

En effet, il convient de réfléchir de façon approfondie comment améliorer les performances scolaires des élèves, en tenant compte de la présence des salles de jeux vidéo à proximité des établissements scolaires.

De ce qui précède, il ressort que seules les activités socioéconomiques qui se déroulent autour des écoles ne suffisent pas pour justifier de manière globale les mauvaises performances scolaires des élèves. La nécessité d'aller au delà de ces facteurs se révèle incontournable pour approfondir la compréhension de la problématique présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaires. Car il se révèle aussi que ces lieux de jeu s'avèrent être des lieux d'éducatifs. C'est la raison pour laquelle nous nous sommes proposé de faire une étude afin de vérifier les influences de la présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaires sur les résultats scolaires des élèves.

CHAPITRE 5 : INTERPRETATIONS, DISCUSSION DES RESULTATS, IMPLICATIONS ET PERSPECTIVES

Après la présentation des résultats et la synthèse des données empiriques, le chapitre suivant consiste à l'interprétation des résultats, à leur discussion dans le but de faire des suggestions.

5.1. Rappel des théories

Nous avons usés de deux théories dans cette recherche à savoir : la théorie de l'écologie du développement humain de Bronfenbrenner, pour apporter des explications et significations relatives au changement de milieu que les élèves opèrent quand ils quittent les établissements scolaires pour les salles de jeux vidéos . Cette théorie explique que l'environnement de l'enfant est représenté comme une série de milieux emboîtés les uns sur les autres ,et aussi le développement de celui-ci se produit dans l'interaction de quatre types d'environnements :le microsystème ,le méso système, l'exo système et le macro système c'est ce que l'auteur appelle transitions écologiques .

La deuxième théorie quant à elle est celle de l'influence sociale qui nous a permis de saisir l'emprise de l'environnement ou du social sur les individus et, la modification de leurs comportements comme conséquences de cette influence. Ainsi à travers cette théorie nous avons pu expliquer le comportement scolaire des élèves qui fréquentent des établissements scolaires à proximité des salles de jeu vidéo, cette théorie propose que dans les relations sociales, les réactions d'un individu ou d'un groupe sont influençables. Le changement de conduite résulte d'une interaction dynamique.

5.1.1 Interprétation des résultats.

L'interprétation des résultats s'articule autour de deux principaux centres d'intérêt en fonction de nos catégories de recherche qui sont : présence des salles de jeux vidéos à proximité des établissements scolaires et les performances scolaires des élèves.

❖ présence des salles de jeux vidéos à proximité des établissements scolaires.

Le premier centre d'intérêt c'est identifier les salles de jeux vidéos (milieu informel), ainsi que les jeux qui s'y trouvent à proximité du lycée de Ngoa –Ekel qui est le milieu par excellence formel de l'éducation.

D'après la théorie du développement humain d'Urie Brofenbrenner (1979) qui est centrée sur la modélisation des emboitements de milieux qui interagissent entre eux, dans le cas de notre travail, les milieux qui s'emboîtent sont le milieu scolaire dit « formel » et celui des salles de jeux vidéo dit « informel ». Car la présence des salles de jeu à proximité des établissements scolaires se présente comme un facteur qui incite les élèves à développer des stratégies qui leur permettent d'y accéder au salle de loisir sans se faire prendre par le personnel de l'établissement, plus les points de jeu sont très proche des élèves, plus ces derniers auront tendance à opérer une transition, en opérant cette transition, l'élève change de milieu et de rôle par la suite, c'est ce que l'auteur appelle « transition écologique » car pour lui les personnes ne sont pas fixées à tout jamais dans un environnement raison pour laquelle il dira *la position d'une personne dans un système écologique est modifier parce que cette personne change de rôle, de milieux ou les deux.* IL se dégage des résultats de cette étude que sur 45 sujets constituant notre échantillon, 30 sujets enquêtés estiment qu'ils existent plus d'une dizaine de casinos, de cybercafés et de vidéos clubs à proximité du lycée de Ngoa-Ekelle. Ce qui est un facteur qui justifie à suffisance la participation au jeu des élèves. Ainsi sur un échantillon de 100% élèves interrogés, 60% des élèves de notre échantillon enlève le haut de leurs tenues de classe pour se dissimuler dans l'anonymat à l'intérieur des salles de jeu sur 40% qui répondent par la négation. C'est donc dire que la faible distance géographique qui sépare les points de jeu des établissements scolaires provoque le développement par les élèves d'un désintérêt à l'égard des enseignements, et 50% de notre échantillon déclare que d'autres élèves se permettent de demander les permissions de sortir uniquement dans le but de rendre dans les salles de jeux vidéo.

Lorsque nous effectuons donc le rapprochement de ces résultats avec ceux de notre catégorie dépendante, nous nous rassurons de la pertinence de nos résultats. Cela nous permet de confirmer avec Brofenbrenner qu'il existe emboîtement effective des milieux

❖ Performances scolaires des élèves.

Le deuxième centre d'intérêt c'est de voir la pertinence de l'impact de la présence des salles de jeux vidéo à proximité des établissements scolaires sur les performances scolaires des élèves.

Certains travaux réalisés en psychopédagogie démontrent dans ce sens que la réussite à l'école dépend non seulement de l'organisation par l'individu de son milieu de vie, mais aussi à travers l'harmonisation de ce dernier de ses rythmes biologiques et scolaires, pour une

meilleure attention et une meilleure concentration. Il sera donc difficile qu'un enfant dont l'attention est focalisée sur le plaisir que lui offre la pratique des jeux vidéos et qui développe par la suite des problèmes de concentration, à cause de son instabilité émotionnelle produisent de meilleurs résultats à l'école.

Au regard des résultats obtenus, il ressort que sur 100% de sujet constituant notre échantillon, seul 32,14% des élèves qui fréquentent les salles de jeu ont la moyenne requise par le système scolaire contre la majorité de cet échantillon c'est-à-dire 67,85% qui performe mal à l'école.

Nous pouvons donc conclure avec la théorie de l'influence sociale, en fonction de nos observations faites sur le terrain, et en nous appuyant sur les performances scolaires de nos jeunes élèves, les absences non justifiées, les cahiers de cours non actualisés révélés pendant l'analyse documentaire (carnet de note, cahier de cours) et compte tenu des informations recueillies pendant le focus group avec notre échantillon montrent à suffisance que la proximité des salles de jeu d'avec les élèves crée chez ces derniers une dépendance qui contribue à l'enregistrement des mauvaises notes aux évaluations, voire examen officiel, ce qui est un indicateur des redoublements ou des abandons scolaires.

Nous pouvons donc croire en la plausibilité de nos résultats à partir du moment où sur 100% des sujets interrogés, 22,2% ont de bons résultats, 44,4% de mauvais résultats, 33,3% performe de façon moyenne. Ceci montre que la présence des salles de jeux vidéos à proximité des établissements scolaires a une influence négative sur les performances scolaires des élèves du lycée de Ngoa-Ekelle.

5.2. DISCUSSION DES RESULTATS

Il vient d'être analysé plus haut à travers la théorie de l'écologie du développement humain, dont les résultats obtenus sont que la présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaires impacte sur les performances scolaires des élèves, cela est d'autant plus confirmé avec la théorie de l'influence sociale.

L'administration scolaire, les parents et la société doivent changer. Il est question de sortir les établissements scolaires de l'emprise ou des influences des salles de jeux vidéos quand on estime que les valeurs des salles de jeux sont contradictoires à celles des écoles, ce qui pourrait signifier qu'il existe un conflit de socialisation entre ces deux milieux éducatifs. Ce conflit de socialisation émane du fait que l'école est considérée comme un milieu formel ayant des

règles établies pendant que les salles de jeu vidéos sont perçues comme des lieux d'éducation informel ou de contre éducation. L'enfant, au mieux l'élève peut choisir et adhérer à l'un des milieux d'appartenance et dévaloriser les pratiques de l'autre milieu.

La dualité entre socialisation dans les milieux formels (écoles) et les milieux dit informels (salles de jeu vidéo) offre ainsi une illustration en ce qui concerne l'éducation de nos enfants, au delà de ce qui pourrait apparaître comme un problème banal d'interférence des milieux, d'influence des milieux dit informels sur le milieu formels au regard de l'éducation, on découvre sous jacent un véritable rejet des pratiques existantes dans les salles de jeu vidéos par les administrations scolaires. Les élèves adoptent alors des comportements doubles c'est-à-dire qu'ils intègrent et fonctionnent avec les principes des deux milieux selon les situations sociales comme elles se trouvent.

Les élèves intègrent à cet effet les salles de jeu quand l'environnement scolaire devient étouffant ou quand ceux-ci font face à de nombreuses difficultés qui créent alors des malaises à leurs épanouissements. Un tel clivage de comportement est difficile à soutenir sur une longue période.

Les élèves peuvent également rechercher des formules de compromis entre les exigences des deux milieux en adoptant des comportements intermédiaires et en trouvant à cet effet un équilibre parfait entre le temps du loisir, les horaires d'activité de jeu à celui des horaires consacrés aux études.

Le conflit peut également induire les comportements de déviances : la dépendance aux jeux (développement des addictions), la délinquance, et l'exposition à des contenus inappropriés. Ces comportements déviants semblent être une réponse à des problèmes rencontrés dans ces milieux qui sont en contradictions aux valeurs scolaires. Dans ce cas là, cela pourrait avoir des impacts sur les performances scolaires. Tous ces axes peuvent faire l'objet d'autres recherches en s'attardant sur les aspects positifs des jeux à travers les travaux de winnicot.

5 .3. IMPLICATIONS

Au terme de ce travail, il convient de dégager des suggestions, en effet nous faisons des suggestions à l'endroit de l'établissement scolaire concerné, aux parents d'élèves, et aux pouvoirs publics, à la communauté éducative, aux élèves

5.3.1. A l'établissement scolaire concerné.

A l'endroit de l'établissement concerné, le règlement intérieur du lycée prévoit que le portail s'ouvre à 6h45 et se ferme à 7h 30 pour les élèves. A partir de l'observation faite sur le terrain, nous avons constaté que les retardataires restent hors du portail, exposés à vil prix aux facteurs de déperditions scolaires et aux accidents de la route, une situation commune à la plus part des lycées. Nous leurs proposons de les faire entrer dans l'enceinte du lycée et trouver une punition approprier, visant à mieux retenir les élèves à l'intérieure du lycée.

Pour les exclusions temporaires, nous leurs proposons d'user du système de retenu, mieux encore accompagner et suivre de manière systématique, avec l'appui des parents les élèves récidivistes jusqu'à prise de conscience de ces derniers.

5-3-2. aux parents d'élèves.

Aux parents d'élèves. Nous leurs recommandons de responsabiliser les comportements de leurs enfants à l'égard des études de leurs progénitures.les parents devraient veiller à la qualité du loisir dont se livre leurs enfants.les parents devraient également connaitre les pairs sociaux que leurs enfants prennent pour model car, certains comportements peuvent s'expliquer par une imitation.

les parents devraient aussi encourager les enfants à développer l'amour des valeurs éducatives et aussi s'intéresser un temps soit peu à se que font les enfants pendant les heures libres, à l'école, la manière dont ils apprennent tout en veillant à ce qu'ils fasse toujours leurs devoirs avant d'aller se coucher.

5.3.3. Aux pouvoirs publics.

Aux pouvoirs publiques, nous leurs proposons de mettre sur pied et à la disposition des enfants toutes les conditions favorables à la fréquentation des écoles. Bien réglementer le secteur du loisir pour mieux le contrôler, éviter d'octroyer des licences d'exploitation des jeux vidéo et d'argent à tout premier venu.

Nous leurs proposons également de faire une classification pénale des types de jeu tout en revoyant les conditions d'accès aux salles de jeux vidéos et des interdits pour les enfants d'un

certaines âges. Exiger par exemple les cartes d'identité afin d'éviter l'accès des mineurs dans les salles de jeu.

Veiller aux respects scrupuleux de la loi d'orientation de l'éducation du Cameroun davantage l'article 28 alinéa 1 punir sévèrement toute violation de cette loi ; c'est à dire toutes tentatives d'implantation des vidéos clubs à proximité des écoles.

Toutes ces actions entreprises permettront de protéger les élèves des facteurs susceptibles de les mener aux décrochages scolaires et d'améliorer leurs comportements et performances scolaires.

5.3.4. A la communauté éducative.

Compte tenu du rôle capital que la communauté éducative joue, tant sur le plan social que pédagogique, dans l'encadrement et le succès scolaire des jeunes afin de faciliter leur insertion socioprofessionnelle ; il convient au regard du constat qui vient d'être fait de :

- Sensibiliser les parents ainsi que la communauté sur les influences de la pratique des jeux vidéos sur les performances scolaires des élèves.
- sensibiliser les tenanciers des salles de jeu vidéo afin de travailler en collaboration avec la communauté éducative sur la qualité des jeux à mettre à la disposition des enfants.
- montrer aux enseignants que la pédagogie moderne tant à prendre en compte les aspects socio économiques du milieu dans lequel l'établissement est implanté, il convient à cet effet de parler d'une Ludo pédagogie c'est-à-dire une pédagogie qui intègre les aspects du jeu.
- l'administration devrait mettre sur pied les types de loisir pendant les temps libres à l'école afin d'éviter que l'école ne soit uniquement considérée comme un milieu de malmenage ou surmenage, et surtout de contrainte pour les enfants.
- entreprendre et soutenir des programmes de démonstration par des interventions sur le terrain afin de favoriser la participation des élèves à la lutte contre les influences des jeux vidéos sur l'éducation des jeunes.
- nouer et entretenir le partenariat avec les gouvernants, les donateurs, les ONG et les autres partenaires du secteur éducatif, pour mieux asseoir les programmes mis en œuvres pour la lutte contre les facteurs de déperditions scolaires des élèves.

- encourager les enfants qui s'adonnent aux jeux vidéos à se maintenir durablement dans le système éducatif.

5.3.5. Aux élèves.

Les élèves sont généralement perçus comme étant des modèles socio éducationnels. A cet effet, les éléments dénoncés ci-dessus devraient amener les élèves à adopter puis à garder un comportement compatible à celui de la société en perpétuel mutation tout en émettant quelques réserves.

En effet, bien que des études qualitatives démontrent que la participation au jeu vidéo améliore la motivation, procure du plaisir à apprendre et certaines compétences et aptitudes du travail en collaboration, il ne demeure pas moins opportun de voire en cette pratique un facteur considérable d'échec scolaire, et les conséquences qu'elles induisent dans la relation avec soi et avec les autres. IL convient donc aux élèves de :

- éviter les cercles d'influences susceptibles de perturber les objectifs scolaires fixés au départ ;
- éviter la pratique intensive des jeux vidéos ;
- consulter les personnes ressources en cas de difficultés d'adaptation à l'école ; notamment les conseillers d'orientation dont les missions se résument à l'écoute, à observer, de restituer les malentendus pour un consensus favorables à tous.
- mieux ajuster le temps scolaire à celui des loisirs ;

5.4. PERSPECTIVES

5.4.1. Perspectives théoriques

Au terme de notre analyse, nous avons appris dans quelle mesure la présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaires impacte sur les performances scolaires des enfants. Ceci a été soutenu par deux théories à savoir la théorie de l'écologie du développement humain qui stipule que la vie d'une personne est émaillée de « transitions écologiques» et ces transitions font partie du développement humain. Pendant que celle de l'influence sociale met en exergue l'emprise du social ou de l'environnement sur les individus et les modifications qui en découlent. Ces théories nous ont aidés à expliquer les interactions

entre l'environnement scolaire des élèves et les caractéristiques individuelles des enfants en relation avec leurs études. Ainsi cette proximité influence l'adaptation des élèves et même la rétention de ceux-ci dans le système scolaire. C'est ainsi que l'administration scolaire tente tant bien que mal de mettre sur pied des mécanismes d'encadrement à l'instar des clôtures autour de l'établissement scolaire et des textes comme le règlement intérieur et les conseils de disciplines permettant de discipliner les élèves tout en facilitant l'adaptation et la rétention de ces derniers. Cependant, d'après nos observations sur le terrain, tous ces mécanismes ne sont pas suffisants pour encadrer les élèves afin de favoriser un bon rendement scolaire, d'où la nécessité de revoir ces mécanismes appliqués par ces lycées

Dans le cadre de notre recherche, nous nous sommes uniquement attardés à montrer les répercussions de la proximité des salles de jeu vidéo sur les performances scolaires des élèves à travers les appréciations relatives aux notes scolaires obtenues à la fin des évaluations, les consultations de carnets de notes des élèves qui ont constitué notre échantillon. Tout ceci constitue une limite de notre travail car il serait possible d'étendre cette recherche en s'intéressant par exemple aux inconvénients des jeux vidéo sur le plan psychologique, ou encore la proximité des salles de jeu des écoles comme facteurs de la perte des effectifs scolaires à travers les travaux de Deble (1964) et ceux de Gupta et Derevensky (1998) car selon l'expression de Bourdieu ET Passeron (1970) l'école exerce dans une certaine mesure une violence symbolique qui enfonce davantage les enfants fragiles dans l'échec scolaire, cause de l'abandon scolaire.

5.4.2. Perspectives pédagogiques

Le problème de l'influence de la présence des salles de jeu vidéo des établissements scolaires interpelle tous les acteurs de l'éducation, tous les spécialistes en éducation à l'instar des administrateurs scolaires, psychologues scolaires, les enseignants et les affaires sociales devraient intervenir dans le processus de rétention et de l'avancé de la politique éducative du pays au regard des objectifs du millénaire pour l'éducation pour tous exigé par L'O.N.U. c'est dans ce sens que nous proposons la mise sur pied des mécanismes d'encadrement bien organisés pour la réussite de la politique éducative de notre pays, tous ces acteurs devraient donc avoir un même objectif, poursuivant un but commun, ayant un public cible, et disposant des ressources pour le bon fonctionnement de nos établissements scolaires.

CONCLUSION GENERALE

La problématique sur l'influence de la présence des salles de jeu vidéo à proximité des établissements scolaires sur les performances scolaires des élèves est un débat sans dénouement au regard de la littérature existante sur ce sujet (Brougere, 1995). Notre étude s'inscrit dans l'optique de l'amélioration du cadre scolaire des élèves et la prise en compte de l'aspect du loisir dans notre système scolaire. Or les recherches actuelles sur le loisir montrent que les établissements scolaires n'accordent pas trop d'importance aux loisirs dans le processus du développement des apprentissages des enfants. Au lycée de Ngoa-Ekelle par exemple, les statistiques sur les performances scolaires des élèves montrent que les élèves font face à des influences des milieux de toute sorte. Cette analyse permet de comprendre qu'il ne s'agit pas d'une affaire à prendre à la légère par la communauté éducative, on observe dès lors qu'il y'a là une réelle nécessité de mettre sur pied un processus de construction d'une pédagogie et d'un encadrement des enfants, qui tient compte du loisir basé sur une coopération entre différents milieux de socialisation à l'instar des cadres de jeux vidéos. Ainsi la question que nous nous sommes posée est celle de savoir si la présence des salles de jeux vidéo à proximité des établissements scolaires influence véritablement les performances scolaires des élèves. Cette question a donné lieu à deux centres d'intérêts qui sont : le comportement des élèves qui s'adonnent au jeu vidéo et la motivation à apprendre des élèves qui jouent.

Notre travail s'est inscrit dans une approche compréhensive car nous avons non seulement décrit les comportements, mais aussi expliquer les causes des mauvaises performances des élèves. La recherche s'est adressée à un échantillon de 41 sujets auxquels nous avons appliqué la technique d'échantillonnage. Les données collectées à travers le focus group ont été traitées par une analyse qualitative. Les résultats de cette analyse laissent apparaître que la présence des salles de jeux vidéo à proximité des établissements scolaires a

véritablement une influence sur les performances scolaires des élèves, ce qui confirme nos idées de départ, mettant ainsi en exergue la théorie de l'écologie du développement humain de Brofenbrenner et celle de la théorie de l'influence sociale, aussi nous avons proposé qu'il ait des changements de regard sur la pratique des jeux vidéos.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Acktouf Oumar ; *Méthodologie des sciences sociales et approche qualitative des organisations* .P.U.Q .QUEBEC.1987.

Akoulouze,R(1991) *Formation permanente des chercheurs : comment conduire la recherche en éducation* 25 P . Non publier.

Bourdieu, p et Passeron, j. C. (1964) *les héritiers : les étudiants et la culture*. Paris : éd minuit.

BOURDIEU, p. l'école conservatrice, l'inégalité sociale devant l'école et devant la culture. *Revue française de sociologie*.

BROUGERE (G) *Jeu et éducation*, harmattan, 1995 sur le site [http /book, Google](http://book.google.com) ;

Brofenbrenner, *L'écologie du développement humain*, thousandOaks, CA : sage publication, 2004, 336P.

Fanka Hubert, *Contexte situationnel et participation aux jeux d'agent*. Yaoundé UY1.1997 (mémoire) p.28 Huizinga (homoludent) : *essai sur la fonction sociale du jeu*. PARIS, Gallimard, 1951

Gravitz, *Méthode de recherche en sciences*, Dalloz, paris, 1967 ,9^E édition.

Grossman(d), la tuerie ;

Jonoz .M . (2000). *L'abandon scolaire chez les adolescents : perspective nord –américaine* .VEI enjeu, N°122.

Landchere : *Faire réussir –faire échouer la compétence minimale et son évaluation*, paris, puf, 1988.

Muchielli (R), *Comment ils deviennent délinquant*, paris éd. ESF ,1972.

Ntebe Bomba G (1991) ; *L'étudiant, le chercheur, l'enseignant face à la rédaction des travaux académiques*, Yaoundé, pusc, 12

Olson, Cheryl k. Review of general psychology, vol 14(2), juin 2010,

Children's motivations for video game play in the context of normal development, review

Onguengue Ebo'o(2004) étude comparative de la simple vacation et de la double vacation sur les performances scolaires des élèves du primaires ; mémoire de l'ENS ;dipco85P .

Sillamy ,n(1980) dictionnaire de psychologique. PARIS BORDAS ,1287P .

UNESCO (1979). *L'enfant et le jeu, Approche théorique et application pédagogiques .étude des documents d'éducation ; n°34.*

UNESCO(1998) occasions perdues. Quand l'école faillit à sa mission. Paris.

TEXTES DE LOIS

Décret n°92/050/pm du 17 fevrier1992 fixant les modalités d'autorisation, d'exportation et du contrôle des jeux de divertissement et jeu de hasard.

La loi d'orientation de l'éducation au Cameroun n°98/004 du 14 avril 1998.

DICTIONNAIRE

Grand robert, (2008)

Univers de la psychologie. *VOCABULAIRE DE PSYCHOLOGIE. INDEX GENERAL.*
PARIS: éd.Lidis

WEBOGRAPHIE

- [www .eduscol.org](http://www.eduscol.org) « en ligne », consulté le 9 JANVIER 2016 ;
- [www .minesec.gov.com](http://www.minesec.gov.com) « en ligne », consulté en 29 décembre 2015 ;

ANNEXES

ANNEXE1

GUIDE D'ENTRETIEN.

THEME1 : PRESENCE DES SALLES DE JEUX VIDEOS A PROXIMITE DES ETABLISSEMENTS SCOLAIRES.

SOUS THEME 1: CYBERS CAFÉS.

SOUS THEME2 : CASINOS

SOUS THEMES 3 : VIDEOS CLUBS

THEME 2 : PERFORMANCES SCOLAIRES

SOUS THEME1 : BONNE.

SOUS THEMES 2 : MAUVAISES

SOUS THEME 3 : MOYENNES

➤ QUELQUES QUESTIONS CENTRALES ;

-La présence des salles de jeu vidéo à coté de l'école influence telle positivement ou négativement les performances scolaires des élèves ?

- quels sont les représentations que se que fait l'administration scolaires autour des cybers clubs présent autour de l'établissement scolaire ?

- Quels sont les types de jeux vidéos qui vous intéressent ?
- Vos parents s'adonnent –il aux jeux vidéos ?
- sachant que les élèves en tenue de classe ne sont pas admis dans les salles de jeu, comment faites vous pour y entrer ?

- quels sont les mécanismes d'encadrement développés par le lycée pour limiter les influences des milieux externes au lycée ?
- quelles sont les mesures que le lycée utilise pour encadrer les élèves qui jouent.

ANNEXE 2 :

➤ Sujet 1

- Rodrigue

Données idiographiques

Sexe : masculin

Âge : 13 ans

Vécu familial

Type de famille : monoparental

Rang dans la fratrie : dernier né d'une famille de 5 enfants, de père inconnu, contact difficile avec ses frères, et sa mère n'est pas toujours présente, occupée par ses activités commerciale.

Vécu scolaire

Classe fréquentée 6^{ème}

Statut dans la classe, redoublant et présentant des performances scolaires irrégulières, traduit au conseil de discipline pour port d'une console de jeu vidéo en classe, il a eu 3 entretiens avec les conseillers et poursuit les sessions de formations.

Vécu relationnel

Bon rapport avec ses camarades de jeux, et aussi de mauvais rapport avec les enseignants.

Enquêteur : Qu'est ce qui justifie vos mauvaises performances scolaires ?

Consultant : Mes performances scolaires irrégulières se justifient par le fait que je sois tout le temps absent des cours, et le plus souvent je ne recopie pas les cours perdus.

➤ **Sujet 2**

- Paul

Données idiographiques.

Sexe : masculin

Age : 15 ans

Vécu familial.

Type de famille biparentale

Rang dans la fratrie : 1^{ER} né d'une famille de deux enfants

Vécu scolaire :

Niveau scolaire 5^e E

Statut dans la classe : redoublants, récidiviste au retard, et mauvaise performances, traduit au conseil de discipline pour tricherie.

Vécu relationnel :

Avec ses camarades de jeu, il a de bon de rapport pendant que les relations avec les enseignants et ses parents sont conflictuelles.

Enquêteur : Quels sont les jeux qui existent à proximité de votre établissement scolaire ?

Consultant : Nous avons les jeux d'aventure et les jeux de combat.

➤ **Sujet 3 :**

- JULES

Données idiographiques

Sexe : masculin

Age : 16 ans

Vécu familial

Type de famille : recomposée

Rang dans la fratrie : 5^{ème} enfant sur 7, vivant avec sa mère divorcé depuis 1an. Contact permanent avec son père.

Vécu scolaire :

Classe fréquentée : 4^e ESP

Statut dans la classe : nouveau avec des performances scolaires régulière ; traduit au conseil de discipline pour participation au jeu video pendant les heures de cours.

Vécu relationnel :

Bon rapport avec ses camarades

Bon avec ses enseignants

Bon rapport avec ses parents.

Enquêteur : Jules comment faites-vous pour étudier et gérer les jeux ?

Consultant : Je participe aux jeux vidéos, j'ai de bons résultats à l'école car je travaille régulièrement, je fais des exercices, je travaille beaucoup avec les bords et le net.

➤ **Sujet 4**

- Serge

Données idiographiques

Sexe : masculin

Age : 18 ans

Vécu familial

Type de famille : polygamique

Rang dans la fratrie. 5^{EME} d'une fratrie de 10 enfants, vivant avec ses parents.

Vécu scolaire ;

Classe fréquentée : 2^{nde} c

Statut dans la classe : redoublant avec des performances scolaires médiocres, traduit au conseil de discipline pour récidive de port de jeu vidéo en classe, il a eu des entretiens avec les surveillants généraux.

Vécu relationnel ;

Bon rapport avec ses camarades.

Rapport conflictuel avec les enseignants ;

Rapport conflictuel avec les parents.

Enquêteur : Quels sont vos sentiments à l'égard de l'école ?

Consultant : ça va mal pour les notes et les enseignants ne nous facilité pas la vie. Ils me mettent tout le temps dehors sous prétexte que je perturbe le cours, pour cela je suis désespéré.

➤ **Sujet 5**

-Freddy

Données idiographiques

Sexe : masculin

AGE : 24 ANS

vécu familial

Type de famille : monoparentale

Rang dans la fratrie : 6^{Emme} d'une fratrie de 6 enfants. vivant avec son père ;

vécu scolaire.

classe fréquentée ; Tle A

Statut dans la classe : redoublant, ayant des performances scolaires moyenne et traduit au conseil de discipline pour participation au jeu vidéo pendant les heures de cours.

vécu relationnel

violent envers ses camarades et les enseignants, rapport conflictuel avec son père.

Enquêteur : Comment vous sentez-vous à l'école ?

Consultant : L'école me fatigue et je préfère aller jouer, là-bas nous sommes à l'aise et personne ne nous dérange.

ANNEXE 3

Tableau: Synthèse des faits saillants du discours des sujets ayant participé à l'entretien

Thème	catégories	Sous-catégories	Faits saillants du discours
Présence des salles de jeux vidéos à proximité des établissements scolaires et performances scolaires	Présence des salles de jeux vidéo à proximité des établissements scolaires	Cybers café	<p><i>« je préfère les jeux sensoriels à l'exemple de du wargame parce que cela me procure une sensation de domination dans ses relations car je veux toujours se comporter en héro et avoir le dessus sur tout le monde. »</i></p> <p>Rodrigue</p> <p><i>ce jeu m'excite tellement que je ne puis passer une journée sans jouer. Même le matin, avant de quitter mon lit, je me livre à un jeu téléchargé à partir de mon téléphone si bien que je ne me rends pas compte du temps qui passe .ce qui explique mes multiples retards à l'école ».</i> Paul</p> <p><i>« quant à moi je préfère le Game boy parce que c'est un jeu actif qui stimule mon imagination, tout en me faisant éprouver des sensations fortes »</i>serge</p> <p><i>« quant à moi je préfère le Game boy parce que c'est un jeu actif qui stimule mon imagination, tout en me faisant éprouver des sensations fortes ».</i>serge</p> <p><i>« je préfère ces ceux parce qu'ils permettent de réfléchir, d'improviser, de comparer et de susciter la curiosité. Ce qui me donne l'envie de comprendre le jeu d'un niveau à un autre »</i> Jule</p>

		Vidéo-club	<p><i>« il existe à l'intérieur de ces salles, une multitude de jeu. Mais ses camarades et lui préfère les jeux de combats plus précisément le Streets fighter parce qu'ils permettent d'acquérir des connaissances sur les méthodes de défenses. » paul</i></p> <p><i>que « le jeu de rally qui est la course des voitures me permet de sortir de ma timidité, car à travers ce jeu, je me surprends le plus souvent à communiquer avec aisance.de même, je fais des commentaires sur mes performances de jeux sans avoir peur du regard des autres. Contrairement à quand je suis en classe où j'ai du mal à m'exprimer devant mes camarades de classe ».serge</i></p> <p><i>« contrairement aux autres jeux, le rally est moins violent et prend moins de temps en fonction des stades d'évolution. Le jeu de rally lui permet d'être moins stressé et oublier les difficultés rencontrées à l'école » Freddy</i></p> <p><i>« qu'il préfère les jeux de sport au reste parce ce sont des jeux de compétition qui stimulent toujours l'envie de gagner ; il confirme que ses jeux de prédilection sont des jeux qui ont trait au foot a l'instar du NB A2K fiffa »freddy</i></p>
		Casino	<p><i>« qu'il lui arrive souvent de s'intéresser au autre jeux a l'instar des jeux</i></p>

			<p><i>de hasard et la loterie juste pour faire l'expérience de la chance ».</i>freddy</p> <p><i>« je vais dans les salles de jeu juste pour vérifier les nouvelle sortie de jeu surtout pes pro évolution soccer afin de les télécharger et aller jouer à la maison »</i>paul</p>
		<p>Performances scolaires</p>	<p><i>« mes performances scolaires irrégulières se justifie par le fait que je suis tout le temps absent au cours ; et le plus souvent je ne copie pas les cours perdus. »</i> .rodrigue</p> <p><i>« le premier trimestre s'est mal passe ; et le second est assez stressant, j'étudie quand je peux et je fais avec, je ne me sens plus capable de poursuivre mes études devant ces échecs à répétition ; car c'est la troisième fois que je refais le baccalauréat. »</i>freddy</p> <p><i>:« je participe au jeu vidéo mais j'ai de bon résultats à l'école car je</i></p>

			<p><i>travaille régulièrement, je fais des exercices, je travail davantage avec les bord et le net . »jules</i></p> <p><i>« l'école me fatigue, je préfère aller jouer, Là-bas je suis avec une trentaine d'élèves venant de différentes salles de classes et lycées, je suis à l'aise et personne ne me dérange. »freddys</i></p>
--	--	--	--