

**UNIVERSITE CLAUDE BERNARD LYON1 – ECOLE SUPERIEURE DU
PROFESSORAT ET DE L'EDUCATION, ACADEMIE DE LYON**



**LES JEUX VIDEO ET LA VIOLENCE A L'ECOLE
PRIMAIRE.**

MEMOIRE présenté pour l'obtention du Master MEEF (Métiers de
l'Enseignement, de l'Education et de la Formation)

Mention 1^{er} degré : professorat des écoles

Par :

MALBOEUF Lauriane

Sous la direction de Madame POYET Françoise

Examineurs :

**Mme POYET Françoise
Mme NARVOR Brigitte**

Année 2018-2019

N° d'étudiant : 11711834

SOMMAIRE

| | |
|---|----|
| AVANT-PROPOS ET REMERCIEMENTS | 4 |
| INTRODUCTION | 5 |
| PARTIE 1 – Cadre théorique | 6 |
| 1.1 La violence | 6 |
| 1.1.1 Différence entre agressivité et violence : | 6 |
| 1.1.2 La violence scolaire : | 8 |
| 1.1.3 Lien entre violence et jeux vidéo : | 10 |
| 1.2 Le développement psychoaffectif des enfants : | 12 |
| 1.2.1 Développement de l'enfant : | 12 |
| 1.2.2 Développement de l'enfant et jeux vidéo : | 15 |
| 1.3 Les médias : | 17 |
| 1.3.1 Les écrans : | 17 |
| 1.3.2 Les médias et l'école : | 17 |
| 1.3.3 Les jeux : | 18 |
| 1.3.4 Les jeux vidéo : | 20 |
| PARTIE 2 - Méthodologie..... | 24 |
| 2.1 Partie théorique | 24 |
| 2.1.1 Problématique : | 24 |
| 2.1.2 Hypothèse : | 24 |
| 2.1.3 Contexte : | 24 |
| 2.1.4. Les observations à effectuer : | 25 |
| 2.1.5 Méthode de recueil de données : | 25 |
| 2.1.6 Présentation du questionnaire : | 26 |
| 2.2 Partie pratique | 29 |
| 2.2.1 Résultats : | 29 |
| 2.2.1.1 Les informations personnelles : | 30 |
| 2.2.1.1.1 Questionnaire à destination des élèves : | 30 |
| 2.2.1.1.2 Questionnaire à destination des enseignants : | 33 |
| 2.2.1.2 Les médias : | 35 |
| 2.2.1.2.1 Questionnaire à destination des élèves : | 36 |
| 2.2.1.2.2 Questionnaire à destination des enseignants : | 40 |
| 2.2.1.3 Les comportements des élèves : | 42 |
| 2.2.1.3.1 Questionnaire à destination des élèves : | 43 |
| 2.2.1.3.2 Questionnaire à destination des enseignants : | 44 |
| 2.2.2 Interprétation : | 51 |
| 2.3 Discussion : | 64 |

| | |
|---|----|
| 2.4 Les limites : | 67 |
| 2.5 Les projections et les préconisations : | 68 |
| Conclusion..... | 70 |
| BIBLIOGRAPHIE | 71 |
| ANNEXES | 73 |

AVANT-PROPOS ET REMERCIEMENTS

Le numérique est actuellement en plein essor au sein de notre société et donc dans les écoles primaires. C'est pourquoi j'ai décidé de m'inscrire lors de ma première année de master MEEF (Métiers de l'Enseignement, de l'Education et de la Formation) au séminaire « Usage du numérique ».

Dans le cadre de la réalisation de mon mémoire de fin d'études, j'ai obtenu l'aide de plusieurs personnes auxquelles je souhaiterais accorder mes remerciements.

Dans un premier temps, je tiens à remercier cordialement, ma directrice de mémoire, madame Françoise POYET pour ses précieux conseils, le dévouement et la bienveillance dont elle a fait preuve à mon égard.

Je remercie également les enseignants de l'école Louis Regard, situé à Sathonay-Camp, pour le temps qu'ils ont accordés à la passation de mon questionnaire au sein de leur classe.

Je remercie les élèves et enseignants ayant pris le temps de répondre à mes questionnaires.

Enfin, je tiens à remercier l'Université Claude Bernard Lyon 1 pour sa qualité de formation.

INTRODUCTION

Les jeux sont omniprésents dans la vie des enfants. Cependant, depuis plusieurs années, le développement des nouvelles technologies a permis aux jeux vidéo de faire leur apparition. Comme pour toutes nouveautés, des recherches sur ce thème se sont mises en place depuis les années 1980 afin de comprendre les impacts et leur évolution dans les sociétés.

À la suite d'un emploi où j'ai pu observer que de nombreux enfants sont amenés à jouer à des jeux vidéo, je me suis interrogée sur l'effet que cela pouvait avoir sur leur comportement.

J'ai décidé d'étudier le thème de l'influence des jeux vidéo sur les enfants. Pour cela, je suis partie de la question « Quel est l'influence des jeux vidéo sur la violence des enfants à l'école ? ».

J'ai pu problématiser cette question de la façon suivante : En quoi les jeux vidéo influencent-ils la violence des enfants à l'école, que ce soit dans la cour de récréation ou en classe, face à leurs pairs ou aux professionnels ?

Afin de répondre à cette problématique je vais définir dans un premier temps les notions de médias, de psychologie de l'enfant, et de violence.

Puis je ferai un recueil de données sur l'usage de jeux vidéo non adaptés à l'âge des enfants auprès d'enfants âgés de 6 à 11 ans, par le biais d'un questionnaire à remplir en classe avec l'aide d'un adulte si besoin. Ce formulaire sera composé de questions fermées et d'échelle de Likert. J'ajouterai un questionnaire à destination des enseignants afin de constater leur point de vue concernant l'évolution des violences dans le cadre scolaire et l'impact des jeux vidéo sur celle-ci.

Enfin, j'analyserai les résultats recueillis afin de mettre en relation mes observations et les théories citées auparavant. Cela me permettra de valider ou d'invalider mon hypothèse.

PARTIE 1 – Cadre théorique

1.1 La violence

Lorsque l'on recherche un synonyme de la violence, l'agressivité est un terme souvent proposé. Cependant, la violence et l'agressivité sont deux termes différents. Je vais donc, dans un premier temps, définir ces deux notions. Puis je vais centrer mes recherches sur les violences faites dans le cadre scolaire. Ainsi il sera possible d'observer les différentes formes de violences pouvant se mettre en place dans les établissements scolaires et le point de départ de ces phénomènes.

1.1.1 Différence entre agressivité et violence :

Selon Brigitte Martel, psychothérapeute en Gestalt, anciennement professeure des écoles, l'agressivité vient de l'expression latine « ad-gressere » qui signifie « aller vers ». Alors que la notion de violence a pour étymologie « violare » qui a pour sens « agir de force sur quelqu'un ou quelque chose », et « violentus » qui signifie « l'abus de force ».

Grâce à l'étymologie, nous pouvons mettre en avant deux concepts différents : la notion « d'aller vers » et celle « d'agir de force ».

Il existe deux éléments qui fondent la vie des hommes : l'amour et la haine. Ces deux éléments, mais aussi la peur, peuvent influencer sur l'agressivité des individus. Dès la naissance et dans chaque être humain, l'amour et la haine sont omniprésents. L'agressivité, est alors dissimulée par les êtres humains et dénoncée comme un facteur lié aux instances extérieures. Nous pouvons remarquer que dès la naissance les enfants ont des pulsions agressives tel que le fait de mordre, d'hurler, de donner des coups, ou encore de tirer les cheveux. Selon Winnicott les « racines de l'agressivité » seraient un lien direct ou indirect à la frustration et une source d'énergie pour l'individu.

L'agressivité est latente. Il est possible qu'elle ne survienne jamais ou qu'elle survienne à un moment puis disparaisse d'elle-même peu de temps après. Cependant, il est également possible qu'une personne doive agir avant que cette agressivité devienne destructrice.

Winnicott ajoute que l'agressivité aurait pour origine la motricité du nourrisson. En effet, déjà avant la naissance, le bébé se tourne, fait des mouvements brusques avec ses jambes ou ses bras

et heurte quelque chose, ce qui lui procure du plaisir et un bénéfice qui permet au nourrisson de découvrir le monde qui l'entoure et de marquer le début d'une relation avec les objets externes. L'agressivité est une disposition ou un potentiel de violence qui s'effectue plus ou moins.

Maintenant que nous avons défini le terme d'agressivité. Il est nécessaire de comprendre la notion de violence.

La violence est tout d'abord un terme lié à la recherche dans le domaine des sciences humaines. Selon Régis Meyran, une définition minimaliste de la violence serait quelle est « un acte consistant à user de la force (physique ou psychologique) de façon à contraindre quelqu'un (ou un groupe) à agir contre sa volonté. ». Cependant le point de difficulté de cela est que la violence physique et la violence psychologique ou morale ne peuvent pas être réellement comparables. En effet, il n'est pas possible de comparer une insulte et un coup de couteau.

La violence est définie par l'OMS en 2002 comme étant « la menace ou l'utilisation intentionnelle de la force physique ou du pouvoir contre soi-même, contre autrui ou contre un groupe ou une communauté qui entraîne ou risque fortement d'entraîner un traumatisme, un décès, des dommages psychologiques, un mal développement ou des privations ».

De plus, lorsque l'on parle de violence, il se pose le problème de la conscience et de ses limites, et donc, du « moi ». Le « moi » est défini par Freud en 1923 comme étant historiquement lié à la conscience. Cependant il est aussi inscrit dans l'inconscient étant donné qu'il fait partie intégrante du conscient et du préconscient. Il est donc important d'envisager l'acte violent sous la question du libre arbitre, du choix, ou de la volonté des personnes.

La violence ressentie ne correspond donc pas toujours à une violence objective. Parler de violence suppose de prendre en compte à la fois la « violence objective » définie par la loi contre les crimes et délits et la « violence subjective » relative à la sensibilité de chaque personne et de chaque époque. Elle désigne l'emploi de la force ayant pour objectif de contraindre autrui.

La violence peut être légitime ou illégitime. En effet, nous pouvons penser qu'alimenter de force une personne qui se laisse mourir de faim peut être une violence légitime actuellement mais cela pourrait être différent dans plusieurs années.

Nous pouvons donc observer que l'agressivité et la violence sont deux termes très proches. Cependant, nous pouvons nous dire que l'agressivité est un acte latent, qui peut être amené à se produire une fois, sans être prémédité puis qui peut disparaître d'elle-même. Alors

que la violence serait un passage à l'acte, un acte réfléchi, ayant pour but de contraindre une ou plusieurs personnes contre leur volonté. La violence est donc en lien avec les notions d'agressivités ou de pulsions. Selon Jean-Pierre Obin (2003) « avoir un comportement violent c'est d'une manière ou d'une autre de « passer à l'acte », agir sous l'emprise d'une pulsion, réaliser en action, contre soi-même ou autrui, une agressivité qui, le plus souvent, reste latente ». La violence n'est alors plus définie seulement comme étant faite aux autres, mais aussi à soi. Le code civil intègre cette notion de violence dans l'article 1112¹ « lorsqu'elle est de nature à faire impression sur une personne raisonnable et qu'elle peut lui inspirer la contrainte d'exposer sa personne ou sa fortune, à un mal considérable et présent ».

1.1.2 La violence scolaire :

La violence scolaire est omniprésente dans notre société depuis plusieurs décennies et devient une question de société. Il existe désormais un observatoire qui répertorie et analyse les actes de violence scolaire.

La violence scolaire n'est pas un phénomène nouveau. En effet, il existe de nombreuses dates prouvant cela. Au XIII^e siècle il existait déjà des actes de violences à la Sorbonne ou encore au XIV^e siècle avec des révoltes d'élèves.

La violence scolaire n'est donc pas nouvelle. Cependant, ce qui est nouveau, c'est qu'à chaque époque, de nouvelles formes de violences se mettent en place et la société réagit aussi en fonction de l'évolution des valeurs et des critères de celle-ci.

Depuis la fin des années 1970 les violences scolaires en France sont reconnues comme étant un problème de société. Afin de mesurer les actes de violence au sein des établissements scolaires, l'Education Nationale a mis en place en 2001 le logiciel Signa remplacé par SIVIS² (Système d'information et de vigilance sur la sécurité scolaire) depuis 2007.

Avec la circulaire du 16 août 2006, une des priorités gouvernementales est de lutter contre la violence en milieu scolaire.

¹ Article 1112, Code civil Dalloz, 77^e édition, Paris, 1977-1978

² <http://eduscol.education.fr/cid46847/mesurer-et-prevenir-la-violence.html>

Nous pouvons observer différentes causes de violences qui peuvent s'inscrire comme étant des causes de violences scolaires.

- Les causes économiques et sociales. La pauvreté, l'exclusion, le sentiment d'injustice. Ces éléments peuvent parfois amener les personnes qui subissent cela à avoir des réactions violentes. Mais l'on peut aussi considérer que ces facteurs sont eux-mêmes des actes de violences envers les personnes qui les subissent. A l'école, ces facteurs peuvent avoir un impact sur les parents et leur relation avec l'institution scolaire. En effet les actes de violence à l'école peuvent être menés par des élèves mais aussi des parents.
- Les pulsions agressives : l'homme, tout comme l'animal est naturellement porteur d'une agressivité permettant de conditionner la lutte pour la vie. Cela permet de structurer les relations de pouvoir. Les enfants, jusqu'à l'âge de 3 ans, sont dans ce qu'appelle Freud le « stade anal ». Les enfants sont dans une période où ils vont essayer d'exercer une relation de pouvoir. Ils pensent pouvoir faire ce qu'ils veulent, quand ils veulent. Les limites sont donc très importantes à cet âge-là afin de permettre à l'enfant de se développer au mieux et de ne pas entraîner des fixations à l'âge adulte. Si les parents « démissionnent » à ce moment-là, les enfants risquent d'entrer dans une « crise de l'autorité ». En effet, l'absence d'interdit et de repère chez l'enfant va entraîner chez lui un sentiment de toute puissance ce qui peut engendrer chez l'enfant une impression d'être lui-même un marqueur d'autorité.
- Les médias : le fait de regarder des images violentes peut engendrer des comportements violents.
- Le langage déficient : le fait de ne pas avoir la possibilité de trouver ses mots afin d'exprimer un sentiment de colère peut amener la personne à l'exprimer par des gestes et donc des actes de violence.
- L'école peut être une violence pour les élèves. En effet si un enseignant humilie un élève, celui-ci peut être amené à penser qu'il ne peut pas faire mieux. Les élèves sont sujets aux sentiments d'injustice qui est une forme de violence importante pour eux.

A l'école, l'indiscipline est considérée comme une violence pour les enseignants mais aussi pour les autres élèves qui subissent l'indiscipline de certains d'entre eux. Lorsque l'on parle d'indiscipline nous pouvons citer :

- Le bavardage et le chahut qui empêchent l'écoute des consignes ou des explications.
- Les déplacements,
- La tenue vestimentaire,
- L'impolitesse,
- Le refus de travailler,
- Le manque d'assiduité et de ponctualité.

Tous ces manquements à la discipline ont un impact négatif sur les autres élèves de la classe ou de l'école.

Il existe des comportements qui accentuent la violence de certains enfants face au pouvoir d'autorité de l'enseignant. En effet, un enseignant qui parle vite, qui répond rapidement ou de manière impulsive, qui s'acharne à convaincre un élève, qui le menace, qui donne des consignes floues ou inconstantes, qui s'éternise trop longtemps dans l'interaction ou encore qui répond avec trop d'émotion à un élève amène l'élève à entrer en conflit contre son autorité. Il est donc nécessaire, pour l'enseignant, de faire attention à son comportement face aux enfants même si ceux-ci peuvent être amenés à transgresser des règles essentielles de vie de classe.

1.1.3 Lien entre violence et jeux vidéo :

Les convictions de certains citoyens ont pour idée que si l'on consomme des images violentes alors, cela entrainera un comportement violent. De nombreuses études ont été effectuées afin de montrer cela, cependant leurs résultats ont été sévèrement critiqués selon Xavier Molenat journaliste scientifique au magazine Sciences Humaines.

Tous les jeux vidéo ne comportent pas des images violentes. Il est donc nécessaire de différencier les types de jeux, et de ne parler ici, que des jeux qui peuvent contenir des actes agressifs ou des images violentes.

Les personnages que les joueurs vont incarner lors de ces jeux peuvent être de trois natures :

- Les jeux favorisant l'acte agressif : Le joueur est récompensé lorsqu'il commet un acte de violence. Par exemple, dans un jeu où le but premier est d'éliminer des ennemis, il est nécessaire pour le joueur d'accomplir des actes de violence afin de progresser.
- Les jeux donnant la possibilité d'agir de manière violente mais dont la progression ne repose pas sur cela : Dans ce genre de jeu, l'acte de violence est présent et peut être élevé mais celui-ci est souvent « puni ». Le joueur doit donc contenir ces actes de violences afin de progresser dans le jeu.
- Les jeux où les actes de violence ne sont ni punis, ni récompensés dans la progression du joueur : Ce sont alors des violences gratuites. Celles-ci peuvent être plus graves car ces violences n'ont pas d'intérêt pour le joueur et deviennent donc immorales.

Le fait de simuler les actes de violences dans ce genre de jeu peuvent avoir deux conséquences opposables. La première serait que le joueur peut être amené à subir les effets négatifs de cette brutalité. La seconde serait que le jeu permette aux joueurs de se défouler.

Ces jeux sont destinés à un public adulte et averti. Mais il sera nécessaire, lors de notre recueil de données de demander aux enfants s'ils sont amenés à jouer à ce type de jeux.

Lorsque l'on parle du lien entre la violence et les jeux vidéo il est donc nécessaire de prendre en considération plusieurs facteurs très importants. La durée, chaque joueur ne passe pas le même nombre d'heures par jour ou par semaine sur un jeu vidéo. La forme d'agressivité du jeu. Comme nous l'avons vu précédemment, il existe trois types de jeux comportant des actes agressifs, il est donc nécessaire de les différencier. Enfin, il est également important de savoir si ce jeu est adapté au public qui l'utilise. Pour cela, des pictogrammes sont utilisés afin de fournir au joueur les éléments importants sur le jeu tel que la violence, la nudité et l'âge à partir duquel il est conseillé d'y jouer.

1.2 Le développement psychoaffectif des enfants :

1.2.1 Développement de l'enfant :

Selon René Pry « le développement concerne le passage d'un niveau d'organisation (stade) à un autre plus complexe, qui permet de comprendre des phénomènes nouveaux ou inconnus ». Le développement est rapide et se caractérise par des continuités et des discontinuités, des accélérations, des pauses, des régressions selon Thelen & Smith, 1994. Le développement passe par l'expérience qui permet l'accélération de celui-ci. Cependant, il existe des contraintes au développement, telles que les contraintes environnementales et les contraintes génétiques. De nombreux chercheurs ont mis en avant des théories développementales psycho cognitives et psycho affectives allant de la naissance à la vie adulte. Nous pouvons citer Wallon, Piaget ou encore Freud³. Pour reprendre cela je vais étudier chacune de ces théories travaillant sur des stades différents afin de les lier au jeu.

Freud distingue 5 stades :

- Stade oral : C'est le premier stade libidinal chez l'enfant. En effet, le plaisir sexuel est lié à l'excitation de la cavité buccale et des lèvres par l'alimentation. L'objet (le sein, le biberon) est alors en soi, c'est un plaisir auto-érotique.
- Stade anal : Entre 2 et 4 ans environ, la zone érogène anale est au centre de l'intérêt de l'enfant. Il existe à ce moment, une ambivalence, l'objet peut être gardé ou non. Il y a alors une consolidation entre la frontière intérieure et extérieure du corps. L'objet pulsionnel peut alors devenir « une monnaie d'échange ».
- Stade phallique : Il se situe au niveau des organes génitaux. A ce moment-là l'enfant ne connaît qu'un seul sexe (le pénis) que ce soit un garçon ou une fille. Il y a alors une prédominance du complexe de castration par rapport au complexe d'Œdipe qui l'a précédé.
- La période de latence : Entre 6 ans et le début de la puberté. Ce stade permet de se dégager du conflit œdipien. C'est une période durant laquelle la sexualité est refoulée par les enfants.
- L'adolescence : C'est le stade lié à la puberté. Les enfants découvrent un changement de leur corps, la sexualité reprend une place importante dans la vie des personnes. Il y a donc un retour de la logique œdipienne.

³ https://ressources-cemea-pdll.org/IMG/pdf/developpement_enfant_dossier.pdf

Wallon, met en place 5 stades :

- Stade impulsif et émotionnel de 0 à 1 an : L'important ici, est la motricité et les émotions. Les actions motrices sont de plus en plus nuancées grâce au milieu où l'enfant se développe. Ceci permet alors à l'enfant une adaptation plus efficace aux situations émotionnelles et affectives. Le stade impulsif, généralement caractérisé par le désordre gestuel, se situe entre 0 et 3 mois. Arrive ensuite le stade émotionnel jusqu'à 12 mois où les réponses de l'entourage permettent d'aider l'enfant à organiser ses émotions. C'est alors que le langage et la conscience apparaissent, grâce à ces réactions émotionnelles telles que la joie, la douleur, le chagrin ou encore la colère.
- Stade sensorimoteur et projectif de 1 à 3 ans : C'est grâce à la manipulation d'objets et à l'exploration de l'espace proche que le développement de l'intelligence peut se faire. Les enfants commencent alors à entrer dans l'imitation, ce qui permet de traduire une pensée naissante. L'enfant est alors tourné vers l'extérieur. Dans ce stade nous pouvons aussi trouver l'apparition du langage qui permet d'aider au développement d'une « intelligence représentative ». C'est entre 18 et 30 mois que nous voyons apparaître une intégration des contraintes et l'apparition de la jalousie et de la sympathie.
- Stade du personnalisme de 3 à 6 ans : C'est le moment du « non ». Il permet à l'enfant de « s'individualiser de sa famille en s'appuyant sur l'opposition ». L'imitation, entre encore en jeu afin de permettre à l'enfant de différencier le « pareil » du « pas pareil ». L'opposition est alors obligatoire pour la construction de l'autonomie et de la différenciation entre soi et autrui.
- Stade catégoriel Primat des activités intellectuelles de 6 à 11 ans : C'est à ce moment que l'enfant devient capable d'attention, d'effort et de mémorisation volontaire. Il est alors possible d'avoir une représentation abstraite.
- Stade de l'adolescence de 11 à 16 ans : Il voit le renouveau des investissements intellectuels. Le schéma corporel doit être réajusté à la suite de la puberté. C'est durant ce stade que se remanie et s'achève la construction de la personnalité.

Quant à Piaget, il parle de 4 stades :

- Stade sensorimoteur de 0 à 2 ans : C'est à cette période que l'enfant passe de « l'individualisme narcissique » au « choix objectal » afin d'arriver à des émotions primaires,

des sentiments différenciés et durables. Ce stade est organisé en 6 sous-stades : exercice réflexe, réaction circulaire primaire, réaction circulaire secondaire, moyens connus pour situations nouvelles, réaction circulaire, combinaison mentale.

- Stade préopératoire de 2 à 7 ans : Il met en avant l'apparition du dessin, du jeu symbolique, de l'image mentale. C'est à ce moment-là qu'entre en jeu, la socialisation et les sentiments moraux et que se mettent en place les valeurs et les intérêts. Ce stade est divisé en trois sous-stades : de 2 à 4 ans, la conquête de la fonction sémiotique, de 4 à 6 ans, la pensée égocentrique et l'organisation de la représentation et de 6 à 8 ans, l'intuition articulée par la régulation.
- Stade des opérations concrètes de 7 à 12 ans : C'est à ce moment-là que se mettent en place la sériation et la classification. Cela permet alors à l'enfant d'acquérir les notions de causalité, de comprendre les invariants du réel, et la conservation de substance, de volume et de poids. L'enfant devient alors capable de coopération, il développe la « camaraderie », le jeu se déroule grâce à des règles valables pour tous. Il se développe alors un sentiment de justice morale et d'autonomie. Ce stade est divisé en deux sous-stades : de 8 à 10 ans, les opérations concrètes simples et de 10 à 12 ans, les opérations concrètes complexes.
- Stade des opérations formelles de 12 à 16 ans : Certaines notions sont acquises telles que les notions de volume, de nombre, de poids ou encore, de structures logiques. Ce stade permet la construction de la pensée formelle, celle-ci permet l'établissement de relations entre la possibilité et la réalité. C'est le dernier stade de la pensée selon Piaget. Il correspond donc au moment où l'intelligence acquiert sa pleine maturité.

Le jeu est omniprésent dans le développement de l'enfant et dans sa vie en général. Selon H. Wallon en 1959, « entre deux et trois ans, se multiplient les occupations et les jeux où il semble prendre à tâche de distinguer entre son action et celle des autres, ou même entre les aspects actifs et passifs de sa propre activité, comme s'il lui était besoin de regrouper des réactions jusque-là mal identifiées et indistinctement distribuées entre tous les participants d'une même situation. »⁴. L'école entre dans ce phénomène car dès l'entrée en école maternelle l'enfant peut voir son « univers relationnel » élargi, ce qui lui permet de vivre des situations de jeux

⁴ L'étude psychologique et sociologique de l'enfant. In: Enfance. Tome 12 n°3-4, 1959. Psychologie et Éducation de l'Enfance. pp. 297-308. doi : 10.3406/enfan.1959.1445

mais aussi de recherches, de productions libres ou guidées, d'exercices etc. Tout ceci afin d'enrichir la formation de la personnalité des enfants et leur « éveil culturel » selon Armand Collin.

1.2.2 Développement de l'enfant et jeux vidéo :

Les jeux vidéo font entièrement partie de la grande catégorie des « écrans ». Les écrans sont composés de la télévision, la console de jeux, les ordinateurs, les smartphones etc. Chacun de ces écrans peuvent être utilisés comme support de jeux vidéo.

Il n'a fallu que quelques années aux écrans pour se développer et prendre une place importante dans la sphère sociale et familiale.

En France, chaque année, les enfants et les adolescents passent plus de temps devant ces écrans que devant leurs enseignants selon B. Harlé et M. Desmurget.⁵

Le jeu vidéo est basé sur une relation de cause à effet qui inclut systématiquement une idée de challenge et de buts à atteindre. Il existe une notion d'apprentissage dans le jeu vidéo. En effet, les joueurs doivent progresser dans le jeu, cela se traduit par une augmentation de la difficulté. Il est donc nécessaire que le joueur ai appris ce qu'il doit faire dans le jeu afin de progresser.

Il existe différentes compétences liées aux jeux vidéo :

- Le raisonnement : quel que soit le jeu, étant donné que le joueur doit prendre une décision, qu'elle soit juste ou rapide, il est nécessaire qu'une réflexion s'opère. Ce niveau de réflexion peut être varié selon le jeu.
- La dextérité : Certains jeux font travailler la technique du joueur avec des éléments externes des supports. Par exemple avec des manettes. Grâce à cela les joueurs apprennent à augmenter leur habilité manuelle.
- La précision : Il existe des jeux qui augmentent la précision du joueur de par leur marge d'erreur.

⁵ Harlé B., Douget M. (2012). Effets de l'exposition chronique aux écrans sur le développement cognitif de l'enfant. *Archives de Pédiatrie*, Volume (19), 772-776.

L'utilisation de ces jeux vidéo vont donc permettre aux joueurs de développer certaines compétences. Dans la plupart des cas, ces compétences vont se développer de manière inconsciente et ludique. Cependant, l'ignorer voudrait dire qu'il n'a pas d'impact sur la vie réelle. Cela est un tort car, même si les apprentissages ne sont pas réinvestis dans la vie de tous les joueurs, ils sont tout de même présents chez le joueur.

De plus, selon une étude menée aux Etats-Unis⁶ sur deux groupes de personnes. Un groupe avait pour habitude de jouer alors que le second n'avait jamais joué. Cette étude a démontré, grâce à des séries d'exercices visuels, que les personnes jouant aux jeux vidéo étaient plus efficaces que les personnes n'ayant jamais joué. Cela est le cas, lorsque la pratique du jeu est régulière mais modérée. Cela a également pu être démontré sur l'apprentissage des représentations spatiales. En effet, les personnes jouant à des jeux vidéo en trois dimensions auraient une faculté plus importante en représentation spatiale.

Lorsque l'on parle du développement de l'enfant on introduit le développement affectif, social ou encore cognitif.

Harlé B. et Douget M. introduisent cette notion de développement cognitif de l'enfant en fonction des écrans. Il sera nécessaire de développer cette notion en fonction du jeu vidéo et non seulement des écrans. Lorsque l'on parle de développement cognitif, il est intéressant de parler de la réussite scolaire des enfants, d'attention mais aussi du sommeil. Ce sont deux points que les chercheurs mettent en évidence dans cet article. En effet, de nombreuses recherches épidémiologiques effectuées aux Etats-Unis dans les années 1980, ont démontré que les écrans avaient de multiples impacts sur l'apprentissage. Comstock en a conclu que « le temps passé par les enfants et adolescents américains à regarder la télévision est associé négativement avec leurs performances scolaires (...). La qualité des mesures, la taille et l'exhaustivité des échantillons, ainsi que la cohérence des résultats rend cette conclusion irréfutable »⁷.

⁶ Brain and Vision, Université de Rochester, 2007.

⁷ G. Comstock Television and the american child

C.N. Hedley, P. Antonacci, M. Rabinowitz (Eds.), Thinking and Literacy: the mind at work, LEA, New York (1995), pp. 101-123

1. 3 Les médias :

1.3.1 Les écrans :

Lorsque l'on parle de média, il est nécessaire de parler des supports qui permettent la diffusion de ces médias. En effet, grâce aux avancées des nouvelles technologies, nous pouvons remarquer qu'un grand nombre d'écrans permettent la diffusion de contenu médiatique. Les télévisions sont bien sûr les plus importantes mais il existe aussi le cinéma, les téléphones portables, les tablettes, les ordinateurs, les consoles de jeux vidéo ou encore les montres connectées qui se développent depuis quelques années. La société est marquée par des crises du fait des nouveautés et d'une expérimentation accrue de celles-ci. En effet, l'expérimentation et l'évolution de ces nouveaux supports sont liés au temps. Les générations qui sont au cœur du progrès ont une forme d'obligation de se former seuls. Les bénéfices et les dangers liés à ces médias ne sont alors pas encore connus et c'est à ces générations de les comprendre. C'est avec le temps et grâce à l'éducation que l'utilisation de ces supports deviennent plus raisonnés.

1.3.2 Les médias et l'école :

Dans les programmes officiels de l'école primaire que ce soit, en cycle 1, 2 ou 3, l'Education Nationale intègre des compétences à atteindre sur le thème des écrans et d'internet.

En effet, dès le cycle 1 (maternelle), dans le domaine d'apprentissage « explorer le monde »⁸, un item concerne l'utilisation des outils numériques. Il est expliqué qu'étant donné que les enfants sont exposés dès leur plus jeune âge aux nouvelles technologies il est nécessaire que l'école ait pour rôle de donner aux élèves des outils et des manières de les utiliser de façon responsable.

En cycle 2 (du CP au CE2), dans le domaine d'apprentissage « questionner le monde », il est demandé aux élèves de savoir « mobiliser des outils numériques » afin de

⁸ BO cycle 3 http://cache.media.eduscol.education.fr/file/programmes_2018/20/2/Cycle_3_programme_consolide_1038202.pdf

« découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher, et restituer des informations simples »⁹.

Enfin, en cycle 3 (du CM1 à la 6ème), en EMC (Education Moral et Civique) il est demandé aux élèves de construire leur esprit critique afin d'apprendre à « s'informer de manière rigoureuse ». Pour que les élèves soient à même de « réfléchir à la confiance à accorder à une source, un émetteur d'information » et de « collecter l'information »¹⁰. Dans cet item, les élèves apprendront donc, grâce à l'école, à développer leur jugement critique en traitant des informations et grâce à « l'éducation aux médias »¹¹.

De plus, les programmes d'histoire et géographie incluent le thème « s'informer dans le monde du numérique »¹². Ce thème a pour but de permettre aux élèves de découvrir et de connaître différents systèmes d'informations afin de les utiliser au mieux pour s'informer, « trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique » et « identifier la ressource numérique utilisée »¹³.

1.3.3 Les jeux :

Il existe un grand nombre de définition du jeu. Le « Larousse » le définit de 29 façons différentes. Cependant, les formes du jeu qui nous intéressent ici sont définies de 2 manières. « Activité d'ordre physique ou mentale, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir », « Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent de façon variable, les qualités physiques et intellectuelles, l'adresse, l'habileté, et le hasard. »

⁹ BO cycle 3 http://cache.media.eduscol.education.fr/file/programmes_2018/20/2/Cycle_3_programme_consolide_1038202.pdf

¹⁰ BO cycle 3 http://cache.media.eduscol.education.fr/file/programmes_2018/20/2/Cycle_3_programme_consolide_1038202.pdf

¹¹ BO cycle 3 http://cache.media.eduscol.education.fr/file/programmes_2018/20/2/Cycle_3_programme_consolide_1038202.pdf

¹² BO cycle 3 http://cache.media.eduscol.education.fr/file/programmes_2018/20/2/Cycle_3_programme_consolide_1038202.pdf

¹³ BO cycle 3 http://cache.media.eduscol.education.fr/file/programmes_2018/20/2/Cycle_3_programme_consolide_1038202.pdf

Les jeux font partie intégrante du quotidien. Cependant cette notion peut s'appliquer à de nombreuses activités, explique Maryse METRA¹⁴. Il a pour principale capacité de permettre de s'isoler de la réalité durant une période, afin d'aller vers un espace de liberté.

De nombreux psychologues se sont penchés sur cette notion du jeu. Avec des approches plus ou moins variées. En effet, dans le travail de Maryse METRA nous retrouvons un listing d'approches de psychologues issues du Vocabulaire de la Psychologie de Piéron datant de 1963.

Baldwin et Groos, pensent le jeu comme étant des activités *autotéliques*¹⁵. Le premier le décrit comme s'opposant au travail, tandis que le second le décrit comme préparant l'enfant au travail de l'homme.

St Hall et Bühler & Carr considèrent le jeu comme étant une activité sans fin particulière. St Hall dit que c'est une « activité consistant dans la reproduction d'actions actuellement inutiles, mais qui, dans le passé de l'histoire de l'humanité, ont été des travaux ». Il y avait donc une utilité à la création du jeu pour la réalisation de travaux. Cependant, cette utilité s'est perdue avec le temps.

Clapered ajoute que le jeu peut permettre à l'enfant de créer son « moi » s'il n'y parvient pas grâce aux activités « sérieuse ».

P. Janet et Huizinga définissent le jeu comme étant pour le premier une « activité inférieure, non adaptée au réel comme l'est le travail ». Pour le second « Sous l'angle de la forme, action libre sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable d'absorber totalement le joueur. Une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrit, qui se déroule avec ordre, selon des règles données, et qui suscite dans la vie des relations de groupe, s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis à vis du monde habituel. »

Cependant les ethnologues et sociologues pensent le jeu différemment. Pour les ethnologues le jeu est une création humaine et donc un phénomène culturel. Alors que les sociologues centrent leurs études sur l'aspect social du jeu. Cela permet donc une approche plus étendue.

¹⁴ http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/ain/bourg2/IMG/pdf/Approches_theoriques_du_jeu.pdf

¹⁵ Voir Glossaire.

Les ethnologues s'attachent à définir les origines du jeu. Nous pouvons donc faire apparaître ici plusieurs théories du jeu que nous avons retrouvées dans les approches théoriques du jeu de Maryse METRA :

Les théories rudimentaires de Hall (1909), idéalistes de Schiller (début du 20^{ème} siècle), cathartique de Spencer (19^{ème} siècle) éducatives de Groos (1898), fonctionnelles de Bühler, préventives de Chapple & Coon, régénératrices de Kroeber (20^{ème} siècle), psychanalytiques de Freud (débute en 1896) et phénoménologiques de Buytendijk (20^{ème} siècle) décrivent le jeu comme étant fondamental et nécessaire au développement de l'enfant. Ils permettent à l'enfant d'explorer plusieurs fonctions des facultés au niveau corporel et mental qui apparaissent par la suite. Les jeux permettraient de préparer les enfants à la vie adulte et de libérer l'homme de sa « surabondance d'énergie ». Le jeu pourrait canaliser les tensions et les conflits qu'il peut exister entre les groupes. Il serait, à l'imitation du sommeil, une source d'énergie et un fonctionnement d'emblème que l'imagination de l'enfant ou de l'adulte remplace et déplace.

La théorie réitérative de Schaller interprète le jeu comme étant la répétition d'éléments de la vie individuelle et de la culture.

La théorie autotélique de Baldwin (1895) permet d'opposer le jeu que l'on pense comme n'ayant pas de but au travail, qui lui, aurait toujours un but.

Les théories hiérarchiques de Janet et auto suggestives de K. Von Lange, expliquent que le jeu serait inférieur aux activités créatrices et une « tromperie » de soi-même.

1.3.4 Les jeux vidéo :

Selon Mathieu TRICLOT¹⁶ les jeux vidéo sont « un loisir de masse », ils désignent l'ensemble des jeux produits sur différentes plateformes. Selon lui, le jeu « engendre une forme d'expérience », « un état intermédiaire » entre l'écran et le joueur.

Selon le « Larousse », les jeux vidéo sont apparus dès le début des années 1960 grâce à des chercheurs qui se sont servis des premières générations d'ordinateurs afin de développer des programmes qui s'assimilent à des jeux de logique. C'est en 1972 qu'on considère que les jeux

¹⁶ Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. France, Paris : Zone.

vidéo sont nés. Dans les années qui suivent, les jeux vidéo et les consoles sont en plein essor. Cependant, cela n'a pas duré. L'arrivée de la micro-informatique permet aux utilisateurs d'accéder à un ordinateur personnel comme support de jeu. En 1981, ces ordinateurs portent une meilleure qualité graphique que celles des consoles de l'époque. À la suite de cela, le marché de la console s'effondre très vite mais les jeux vidéo, peu importe leur support, sont de plus en plus ancrés dans les familles.

En 1984, naît le terme de « Génération Nintendo ». En effet, Nintendo lance la première console qui tire vraiment son épingle du jeu depuis les ordinateurs personnels. En 3 ans, grâce aux jeux originaux développés par Nintendo et à la mise en avant de ces jeux dans tous les rayons jouets, Nintendo est adopté pour une très grande partie du jeune public de la planète.

Depuis, nous pouvons donc distinguer plusieurs types de jeux vidéo.

- « *Shoot them up* » : Ce sont des jeux de premières générations où le seul but est de « tirer sur tout ce qui bouge » Selon « Larousse » : qu'il faille suivre un tracé spécifique ou non.
- *Plate-forme* : Ce sont des jeux qui ont pour but de conduire un personnage à travers un décor formé d'obstacles.
- *Simulation* : Ces jeux se retrouvent plus sur les ordinateurs que sur les consoles. Il existe principalement des jeux de simulation de vol, mais aussi de chasse, de pêche...
- *Stratégie* : Ce sont des jeux dérivés des jeux de simulation. Ils ont pour but de mener une armée à la victoire.
- *Combat* : Ces jeux mettent en avant deux personnages qui s'affrontent.
- *Courses* : Ce sont des jeux qui mettent en avant tout types de courses. Vélo, voiture, formule 1, kart, ski, moto...
- *Shooters* : Grâce à un décor subjectif, le joueur a pour objectif de se déplacer dans un univers hostile, remplis de pièges et d'ennemis. Le joueur ne voit de lui-même que l'arme qu'il tient dans ses mains et dont il doit se servir afin d'abattre ses adversaires. Ce sont des jeux qui se jouent maintenant beaucoup en réseau et en 3 dimensions en temps réel. Ils sont remplis d'action, de suspense et de ruse.
- *Aventure* : Ce sont des jeux basés sur des scénarios élaborés. Le joueur représente un personnage qu'il doit mener à travers une histoire et un univers. Le but de ce jeu est

d'affronter des ennemis, de résoudre des énigmes et des « puzzles » afin d'emmener le personnage à la résolution de l'intrigue.

- *Action* : Ce sont des jeux où les joueurs sont amenés à courir d'un point A à un point B, dans un monde hostile, tout en affrontant des ennemis. Dans ces jeux nous retrouvons des éléments de jeux de combat, d'aventure, de shooter et de plate-forme.
- *Sport* : Ce sont des jeux qui peuvent reprendre tous les sports existants. Le football, le golf, le hockey sur glace...
- *Culture* : Ce sont des jeux qui ont moins de succès et qui sont plus utilisés sur ordinateur. Ils permettent au joueur de revivre une époque ou d'incarner un personnage célèbre.

Sur les boîtes de ces jeux vidéo, des pictogrammes (code PEGI) sont inscrits afin d'informer les utilisateurs du contenu du jeu et de l'âge à partir duquel il est conseillé de les utiliser.

PEGI Pan European Game Information est un code utilisé dans 38 pays européens. Ce système est donc utilisé afin d'informer les utilisateurs sur l'adaptation du jeu à l'âge de l'enfant et non sur le niveau de difficulté de celui-ci. Cette classification est utilisée pour tous les jeux sur disques pour les Xbox, les jeux téléchargés et en coffret pour les PlayStation Sony, les jeux sur disques et cartouches pour les Nintendo Wii U ou 3DS et enfin pour la plupart des jeux de PC qu'ils soient téléchargés ou en coffret.

Afin d'évaluer ces jeux et de déterminer la classification d'âge de ces jeux, Pegi utilise de nombreux critères. Avant la commercialisation des jeux, les éditeurs ont l'obligation de remplir un questionnaire afin d'évaluer le contenu de toutes les versions de leur produit. C'est dans ce formulaire que l'éditeur doit donner les informations par rapport au contenu pouvant être considéré comme n'étant pas adapté pour tout type d'âge allant de la violence à l'agressivité en passant par les grossièretés ou tout autres types de contenus n'étant pas appropriés.

Un classement Pegi provisoire est alors donné à la suite de ce questionnaire.

Dans un troisième temps, les administrateurs de Pegi reçoivent le jeu, l'évaluent et approuvent ou modifient le classement afin de délivrer une licence autorisant l'éditeur à insérer ces pictogrammes.

Après le lancement des produits numériques une méthode l'IARC (International Age Rating Coalition) permet de reprendre rapidement les pictogrammes s'il y a des erreurs ou des changements. L'IARC permet également de mettre en place un système reprenant les

pictogrammes Pegi pour de nouveaux jeux ou de nouvelles applications sur smartphones, tablettes, PC ou encore consoles.

Sur chaque boîtier de jeux vidéo nous pouvons retrouver deux types de pictogrammes.

Le premier est un système de classification par âge utilisé pour informer les utilisateurs de l'âge à partir duquel il est conseillé de jouer à ces jeux allant de 3 à 18 ans. Par exemple, pour un jeu



adapté à des enfants de 3 ans, ce pictogramme sera inscrit sur le boîtier du jeu.

Le second permet de décrire le contenu du jeu vidéo, si un jeu est violent alors un pictogramme



illustrera cela : (Cf. Annexe 3 : Les pictogrammes Pegi).

Mon hypothèse est donc que l'usage des jeux vidéo non adapté à l'âge de l'enfant va accroître la violence.

PARTIE 2 - Méthodologie

2.1 Partie théorique

2.1.1 Problématique :

Dans ce mémoire la problématique est double.

En effet, je souhaite observer à la fois l'influence des jeux vidéo sur la violence des enfants mais également la relation des enfants qui jouent à ces jeux vidéo envers leurs pairs et les professionnels de l'éducation. C'est pourquoi elle s'intitule de la manière suivante :

En quoi les jeux vidéo influencent la violence des enfants à l'école, que ce soit dans la cour de récréation ou en classe, face à leurs pairs ou aux professionnels ?

2.1.2 Hypothèse :

Je n'ai fait qu'une seule hypothèse afin de répondre à cette problématique. Celle-ci est que l'usage des jeux vidéo non adaptés à l'âge des enfants va accroître la violence de ceux-ci, tant envers leurs pairs qu'envers les professionnels de l'éducation.

2.1.3 Contexte :

Je suis professeure des écoles stagiaire au sein d'une école élémentaire située en périphérie de Lyon dans une commune comptant actuellement environ 6 000 habitants. L'école élémentaire est composée de 14 classes allant du CP au CM2, soit 374 élèves.

Le public et les catégories socioprofessionnelles des parents d'élèves de cette école sont mixtes.

Dans un premier temps j'avais décidé de mener mon expérimentation au sein de toutes les classes de l'école élémentaire et d'élargir cette recherche à l'école maternelle qui se trouve à côté. Celles-ci sont composées, en tout, d'environ 500 élèves. Cependant je me suis aperçue qu'il n'était pas possible que les élèves de maternelle comprennent les questions posées, même avec l'aide d'un adulte. J'ai donc décidé de me centrer sur les élèves allant du CP au CM2. Tous ces élèves devront répondre à un questionnaire avec

échelle de Likert allant de 1 à 5 (1 tout à fait d'accord à 5 pas du tout d'accord) et des questions avec réponses fermées. Selon l'âge des élèves le questionnaire pourra être complété par les parents ou avec l'aide d'un adulte. En CP les élèves ne pourront pas répondre seuls à ce questionnaire.

2.1.4. Les observations à effectuer :

Afin de comprendre au mieux les violences qui peuvent exister chez certains enfants à l'école et la responsabilité des jeux vidéo non adaptés à leur âge, il est nécessaire de mener plusieurs observations.

D'abord j'ai décidé de m'interroger sur les violences ressenties par les enfants et l'impact des médias sur leur vie et leur violence.

Ensuite j'ai décidé de m'interroger sur le ressenti des enseignants envers la violence des enfants face aux médias et plus précisément aux jeux vidéo. Je voulais notamment savoir s'ils observaient une évolution des comportements, s'ils ressentaient une augmentation du nombre d'élèves jouant à des jeux vidéo et principalement des jeux vidéo non adaptés à l'âge des enfants.

2.1.5 Méthode de recueil de données :

Afin de recueillir les données de tous ces élèves, j'ai décidé de mettre en place un questionnaire auto-administré avec échelle de Likert allant de 1 à 5 et des questions fermées afin que les enfants puissent répondre le plus facilement et rapidement possible. La population étudiée sera composée d'élèves de 6 à 11 ans étudiant en classe de primaire sur la commune de Sathonay Camp. Ce questionnaire sera auto-administré pour les élèves en âge de lire et de comprendre les questions ou avec l'aide d'un adulte si l'élève est trop jeune. Un adulte sera présent lors de la passation des questionnaires pour répondre au mieux aux interrogations des élèves.

Etant donné que le questionnaire est relativement long, nous le feront passer aux enfants en deux parties afin de ne pas les surcharger cognitivement.

Un second questionnaire sera mis en place à destination des enseignants. Cela permettra de recueillir leur point de vue vis-à-vis de l'évolution des médias et plus précisément des jeux vidéo et leur impact sur les élèves et la violence de ceux-ci au sein de l'école.

J'ai envoyé un mail à la directrice de l'école élémentaire où je suis en stage afin de diffuser le questionnaire à l'intention des enseignants. Cependant, après plusieurs semaines d'attente et malgré plusieurs rappels je n'ai eu qu'une dizaine de réponses. Cela n'étant pas suffisant pour analyser pleinement ce questionnaire, j'ai pris l'initiative de contacter une autre école dont je connais le directeur. Celui-ci a diffusé le questionnaire mais les réponses n'étaient toujours pas abondantes. C'est pourquoi, j'ai décidé de le diffuser sur Facebook. En effet, sur ce réseau social, des groupes réunissent quelques milliers d'enseignants. Voici les différents groupes sur lesquels j'ai diffusé mon questionnaire.

Le 18 Avril 2019 :

- « Le coin boulot des professeurs des écoles (PE) » regroupant 32 796 membres.
- « Professeurs des écoles » regroupant 14 866 membres.

Cela m'a permis d'avoir 47 662 possibilités de réponses à mon questionnaire. Cependant, au 22 Avril 2019, j'ai dû arrêter de récolter de nouveaux questionnaires afin d'analyser au mieux ceux ayant déjà été remplis (34 questionnaires).

2.1.6 Présentation du questionnaire :

Le questionnaire à destination des enfants (cf. annexe 1 : questionnaire 1) se composera de trois parties.

La première sera composée des informations générales sur les élèves tels que le sexe, que je nommerai « genre » dans le questionnaire afin que cela ne dérange pas les enfants. Je proposerai deux choix possibles filles ou garçons, plutôt que féminin ou masculin qui pourrait être plus complexe à comprendre pour les enfants. L'âge, la situation professionnelle des parents, le nombre de frères et sœurs et l'âge de ceux-ci me permettra d'analyser les réponses en fonction de l'environnement familial des enfants. Cette partie sera composée de 7 questions. La première, sur le genre de l'enfant sera une question fermée, alors que les 6 autres seront des questions ouvertes, qui permettront aux enfants de

donner le métier de leurs parents, s'ils le connaissent, sinon nous pourrions demander aux parents de répondre à cette question.

La seconde permettra d'analyser la récurrence des médias dans la vie de l'enfant et plus précisément du jeu vidéo, son utilisation et l'âge à partir duquel on conseille de jouer à ces jeux vidéo. Cette partie sera composée de 13 questions fermées portant sur les pratiques médiatiques et les jeux vidéo que les enfants utilisent.

La dernière partie sera centrée sur le niveau de violence ressentie des enfants à l'école envers leurs pairs et les professionnels de l'éducation. Cette partie sera composée de 11 questions comportant des questions avec échelle de Likert allant de 1 « jamais » à 5 « toujours » et des questions fermées permettant de comprendre ce qu'est la violence selon l'enfant, la manière dont il la ressent et la met en œuvre.

Certaines questions proviennent de questionnaires de l'académie de Rouen et de l'université de Lille.

Le questionnaire à destination des enseignants (cf. annexe 2 : questionnaire 2) sera également composé de trois parties.

La première comportera des informations générales sur les enseignants tels que le sexe, l'âge, le nombre d'enfants et le nombre d'années d'enseignement. Cette partie se compose de 7 questions ouvertes et fermées afin de pouvoir répondre le plus précisément possible aux questions posées.

La seconde permettra aux enseignants de signaler s'ils ont connaissance des jeux vidéo auxquels jouent les élèves. Cette partie est composée de 5 questions ouvertes et fermées.

La dernière partie mettra en évidence leur point de vue concernant l'évolution de la violence en école primaire depuis les 10 dernières années étant donné que ce sont les acteurs les plus proches de l'école et des enfants. Cette dernière partie est composée de 11 questions ouvertes et fermées.

Dans ce questionnaire se destinant aux enseignants, j'ai fait le choix de ne donner que des questions ouvertes ou fermées afin de répondre le plus justement possible.

L'échelle de Likert n'a donc pas été utilisée ici car elle peut être trop subjective et manquer d'informations concrètes sur le thème de ce questionnaire.

Pour toutes les questions fermées, que ce soit pour le questionnaire à destination des élèves ou celui à destination des enseignants, j'ai décidé d'inclure une réponse « autre » permettant de répondre à cette question différemment de celles que j'avais pu imaginer. Cela permet aux répondants de s'exprimer librement si les choix qui leur sont proposés ne leur correspondent pas suffisamment.

2.2 Partie pratique

2.2.1 Résultats :

Afin de comprendre au mieux les représentations des élèves et des enseignants sur le thème des médias mais aussi des comportements violents ou agressifs, j'ai décidé de mettre en place deux questionnaires.

Je vais présenter ci-dessous les différentes réponses obtenues. Certaines d'entre elles ne seront que peu traitées à défaut d'autres qui seront accompagnées de graphiques afin de les comprendre au mieux. Toutes les réponses aux questionnaires à destination des élèves sont regroupées dans l'annexe 4 et celles à destination des enseignants dans l'annexe 5.

Le questionnaire à destination des élèves comporte 31 questions. Celui à destination des enseignants en comporte 25. Les questions de ces deux questionnaires sont réparties de la même manière. Elles sont regroupées en trois catégories :

- Les informations personnelles, regroupant dans le premier questionnaire 7 questions et dans le second 6.
- Les médias, regroupant dans le premier questionnaire 13 questions et dans le second 5.
- Le comportement des élèves, regroupant dans le premier questionnaire 11 questions contre 14 pour le second.

Je vais donc présenter les différentes réponses aux questions qui ont été posées afin d'obtenir une vue d'ensemble tant sur les personnes ayant répondu à ce questionnaire, qu'à leurs représentations concernant les médias et le comportement des élèves.

2.2.1.1 Les informations personnelles :

Dans cette partie il me semble important d'expliciter les résultats relatifs aux informations personnelles des élèves et des enseignants. Cela nous permettra de nous rendre compte de la population ayant répondu aux questionnaires.

Dans un premier temps nous allons observer les résultats donnés par les élèves aux questions portant sur les informations personnelles de ces derniers.

Par la suite nous observerons les informations personnelles des enseignants ayant répondu au questionnaire.

2.2.1.1.1 Questionnaire à destination des élèves :

Question 1. Genre :

Genre :

92 réponses

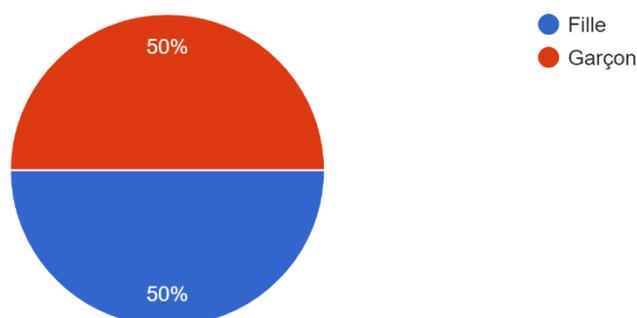


Figure 1: Répartition par sexe

Sur 92 réponses d'élèves nous pouvons observer qu'il y a un pourcentage parfaitement égal entre les filles et les garçons, soit de 50%. Ce pourcentage est assez représentatif d'un pourcentage égalitaire lié au nombre de filles et de garçons dans les écoles. En effet, lors de la rentrée 2017, en France, 6 783 300 élèves étaient scolarisés dans le 1^{er} degré dont environ 49% de filles et 51% de garçons¹⁷.

¹⁷ https://cache.media.education.gouv.fr/file/RERS_2018/22/6/depp-2018-RERS-chap-03_1018226.pdf

Question 2. Age :

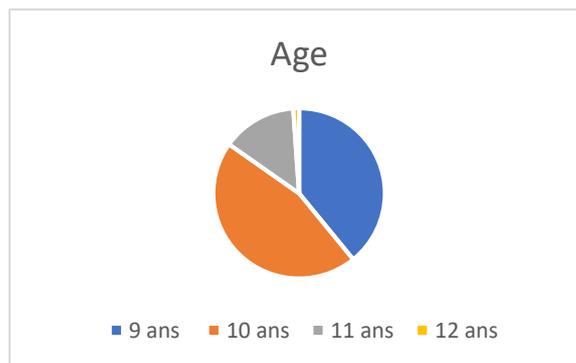


Figure 2: Répartition par âge

L'âge des élèves varie entre 9 et 12 ans soit allant du CM1 au CM2. Nous pouvons remarquer qu'il y a une part plus importante d'élèves de 9 et 10 ans. Sur 92 élèves, l'âge moyen est d'environ 9,77 ans.

Questions 4 et 6 : Nombres de frères et/ou sœurs :

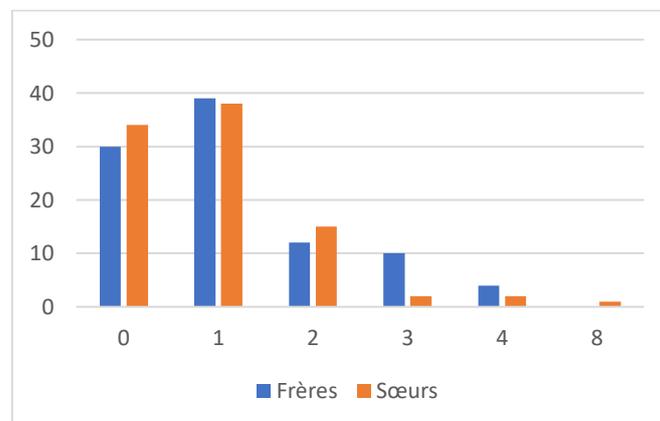


Figure 3: Représentation du nombre de frères et sœurs

En moyenne, les élèves ayant répondu à ce questionnaire ont environ 1,18 frères et 0,89 sœur. Nous pouvons donc constater que les élèves ont plus souvent des frères que des sœurs.

Questions 5 et 7 : Age des frères et sœurs :

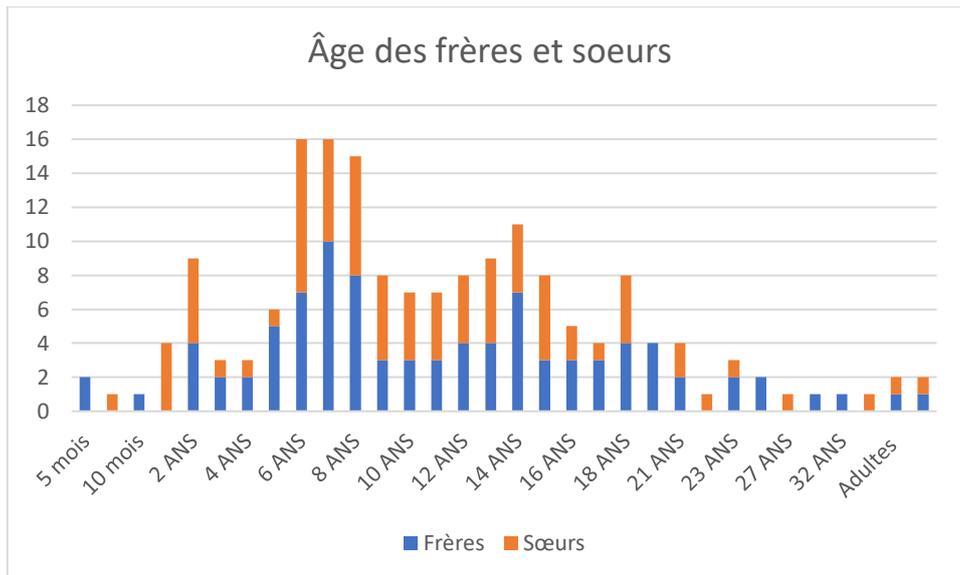


Figure 4 : Répartition des âges des frères et sœurs

Sur le nombre de frères et sœurs des élèves ayant répondu au questionnaire, les âges de ceux-ci vont de 5 mois à l'âge adulte. Cependant nous pouvons observer qu'il y a un plus grand nombre d'élèves ayant des frères âgés de 7 ans et des sœurs âgées de 6 ans.

En moyenne, les élèves ont des frères âgés d'environ 11 ans et des sœurs âgées d'environ 9 ans. Nous pouvons donc remarquer que les élèves ont en moyenne des sœurs plus jeunes qu'eux et des frères ayant environ le même âge qu'eux.

Dans cette partie, nous avons pu observer que les élèves ayant répondu au questionnaire étaient des filles et garçons âgés de 10 à 12 ans avec en moyenne 1,18 frères et 0,89 sœur.

Nous allons maintenant pouvoir observer les réponses liées aux enseignants.

2.2.1.1.2 Questionnaire à destination des enseignants :

Question 1 : Sexe

Sexe :

34 réponses

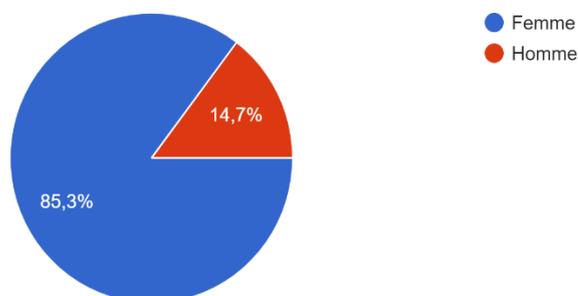


Figure 5 : Répartition des participants selon leur sexe

Sur 34 personnes ayant répondu au questionnaire à destination des enseignants 85,3% sont des femmes. Cela représente plutôt bien le pourcentage d'enseignantes au sein de l'Education Nationale dans le premier degré. En effet, en France au 31 décembre 2016, sur 342 126 enseignants du premier degré (public), 83,1% sont des femmes¹⁸.

2. Âge :

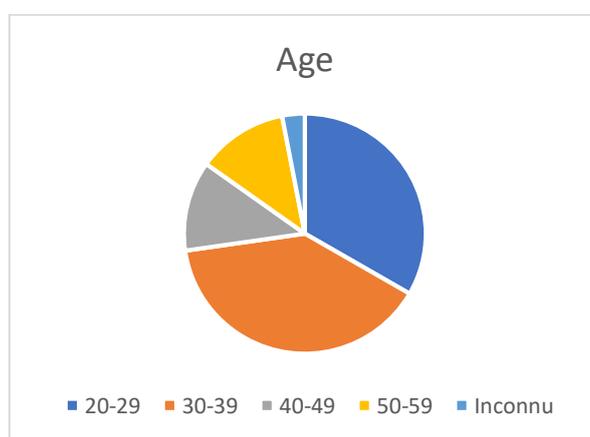


Figure 6 : Répartition des participants selon leur tranche d'âge

¹⁸ https://www.fonction-publique.gouv.fr/files/files/statistiques/rapports_annuels/2018/FT2-Agents_FP-2018.PDF

70,6% des enseignants ayant répondu au questionnaire sont âgés de moins de 40 ans dont 54,2% âgés de 30 à 39 ans.

Question 3 et 4 : Avez-vous des enfants ? et combien ?

Avez vous des enfants

34 réponses

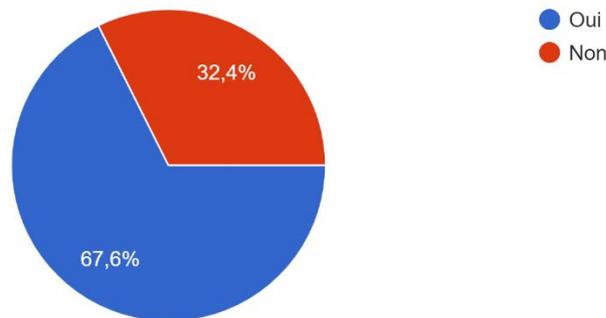


Figure 7 : Répartition des participants ayant des enfants ou non

67,2% des répondants disent avoir des enfants dont 65,2% sont parents de deux enfants alors que 17,4% sont parents de 1 ou de 3 enfants.

Question 5 et 6 : nombre d'année(s) d'enseignement et classe(s) pour l'année actuelle :

Nombre d'année(s) d'enseignement

34 réponses

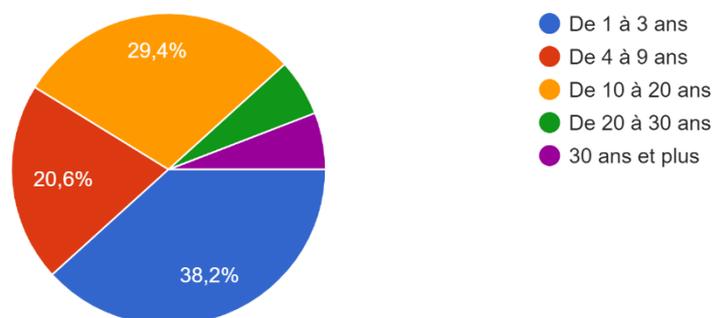


Figure 8 : Répartition des participants selon le nombre d'années d'enseignement

Sur 34 enseignants, 88,2% enseignent depuis moins de 20 ans. En moyenne, ils sont plus nombreux (38,2%) à enseigner depuis 1 à 3 ans. Cela pourra avoir une incidence sur

les représentations de ces enseignants concernant l'évolution des médias et des comportements des élèves à l'école. En effet, ces enseignants n'auront pas le recul nécessaire pour répondre à certaines questions telles que « trouvez-vous qu'il y a une augmentation de l'agressivité des élèves depuis les 10 dernières années ? » Il sera donc nécessaire d'analyser les résultats à ces questions en fonction du nombre d'années d'enseignement des participants.

De plus, un enseignant travaille au lycée. Cela pourrait donc biaiser le questionnaire étant donné que je cherche à recueillir les représentations des enseignants du premier degré. Il serait intéressant, dans un prochain travail, d'observer les différences de représentation entre les enseignants du premier et du second degré concernant les médias et l'évolution du comportement des élèves. Pour l'analyse des résultats de ce questionnaire, je supprimerai donc la réponse de l'enseignant du second degré sur les questions relatives à l'évolution du comportement des enfants à l'école.

Grâce aux résultats exposés dans cette partie nous avons pu nous rendre compte que plus de 80% des personnes ayant répondu au questionnaire sont des enseignantes âgées de moins de 40 ans.

2.2.1.2 Les médias :

J'ai choisi de présenter dans cette partie les résultats des questionnaires élèves et enseignants relatifs aux questions liées aux médias. Cela nous permettra d'une part, de nous rendre compte de la façon dont les médias sont utilisés par les élèves et d'autre part, des méthodes d'enseignement mis en place au sein des classes par les professeurs des écoles.

2.2.1.2.1 Questionnaire à destination des élèves :

Questions 8 et 9 : « Je regarde la télévision »

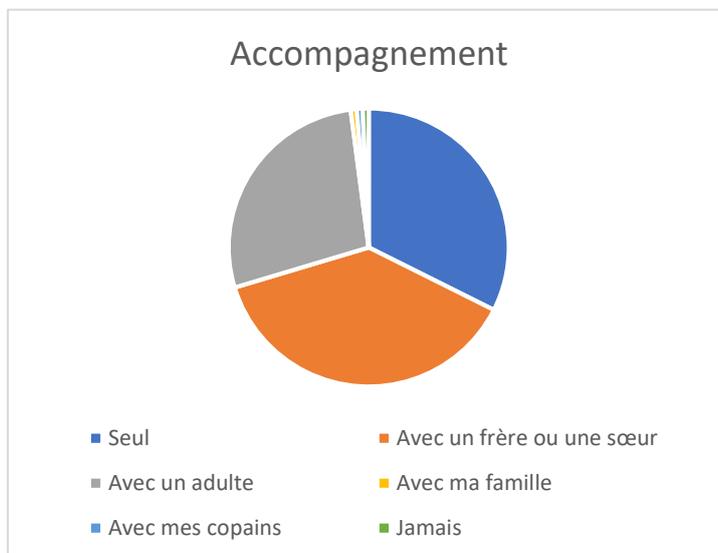
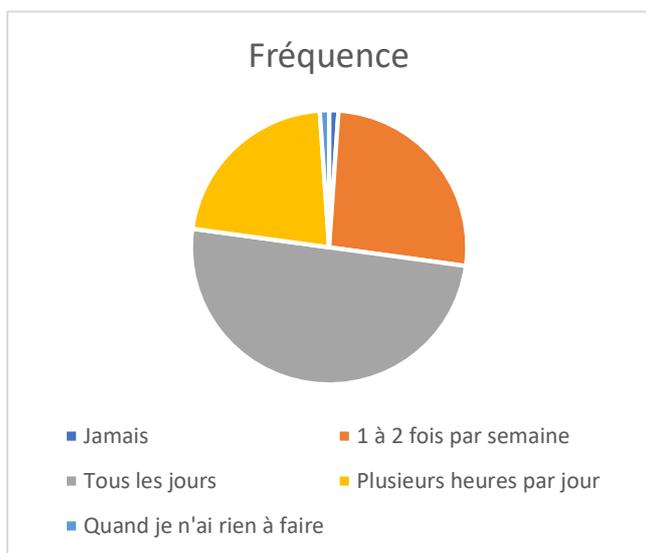


Figure 9: Répartition de la fréquence à laquelle les élèves regardent la télévision

Figure 10 : Accompagnement des élèves lorsqu'ils regardent la télévision

Nous pouvons observer que les élèves sont plus nombreux à regarder la télévision tous les jours et accompagnés d'un frère ou d'une sœur. Ils sont aussi nombreux à regarder la télévision seul et avec un adulte. Cependant ils sont très peu à ne jamais regarder la télévision.

Questions 10 et 11 : « Je vais sur l'ordinateur »

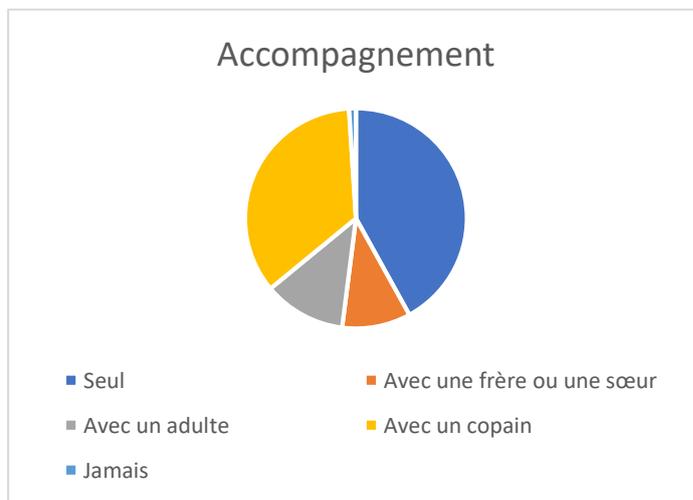
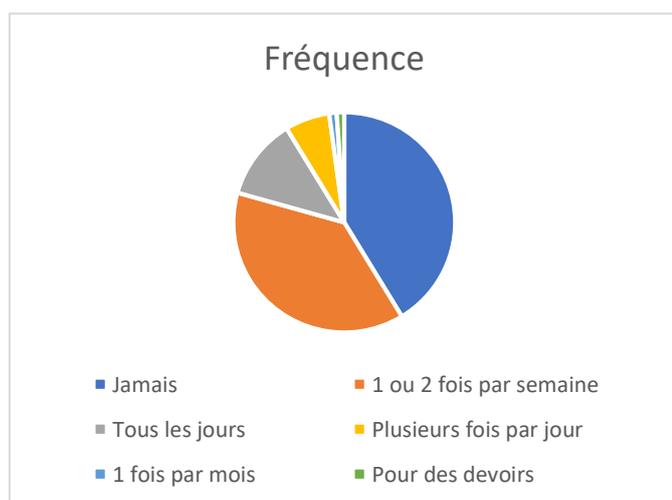


Figure 11: Répartition des élèves qui utilisent l'ordinateur

Figure 12: Répartition de l'accompagnement des élèves qui utilisent l'ordinateur

Nous pouvons observer que les élèves utilisent très rarement voire jamais l'ordinateur. Cependant lorsqu'ils l'utilisent c'est plutôt seul ou avec un copain.

Questions 12 à 17 : L'utilisation des jeux vidéo

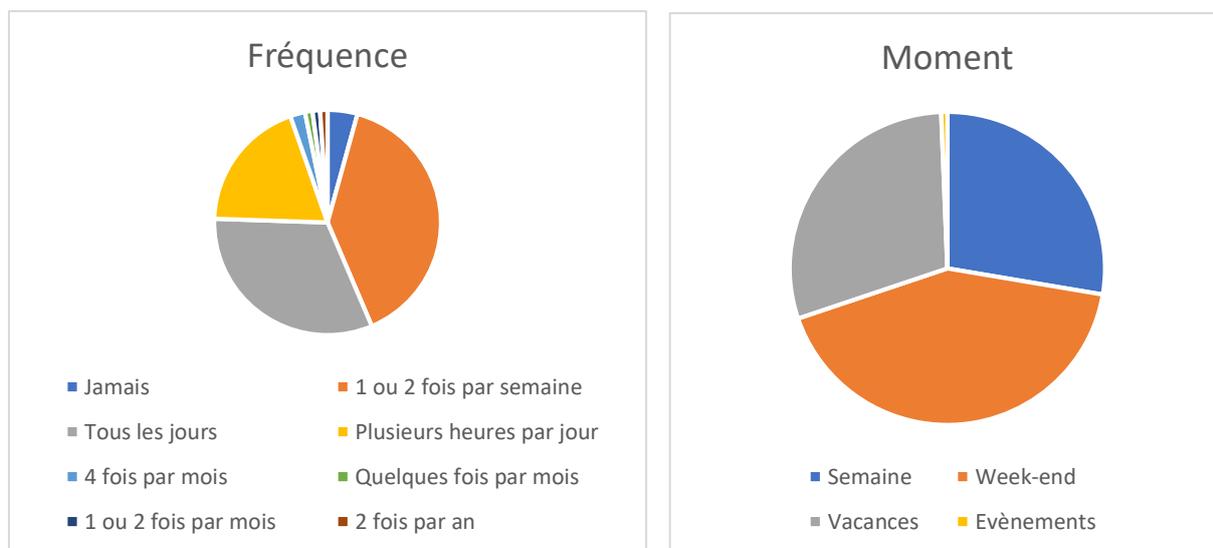


Figure 14 : Répartition de la fréquence à laquelle les élèves jouent aux jeux vidéo

Figure 13 : Répartition des moments auxquels les élèves jouent aux jeux vidéo

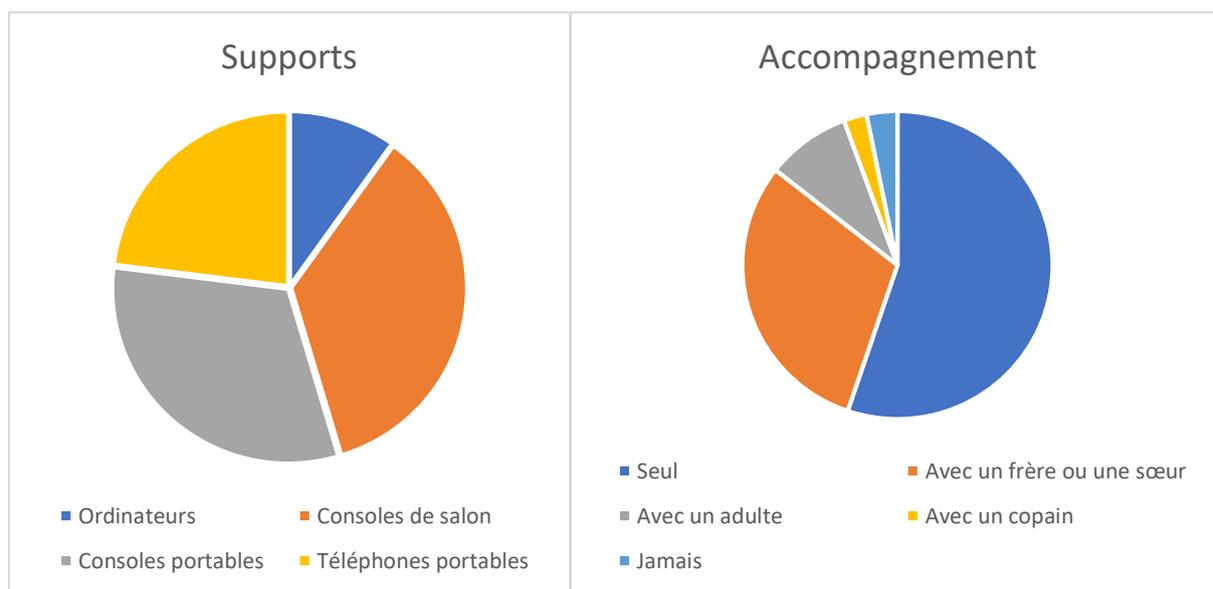


Figure 15: Répartition des supports sur lesquels les élèves jouent aux jeux vidéo

Figure 10 : Répartition de l'accompagnement des élèves qui jouent aux jeux vidéo

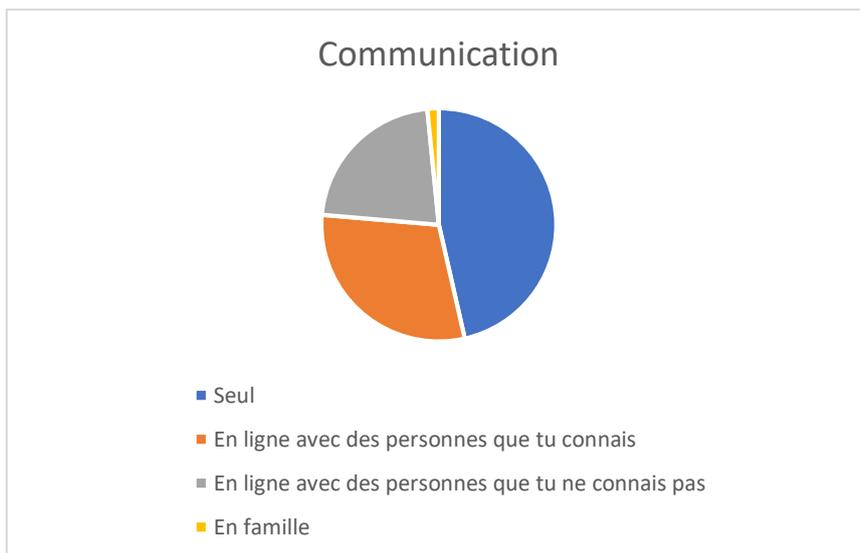


Figure 16 : Répartition des moyens de communication des élèves qui jouent aux jeux vidéo

Grâce à ces résultats nous pouvons observer que les élèves sont plus nombreux à jouer aux jeux vidéo seul, 1 à 2 fois par semaine, principalement en week-end, sur des consoles de salon ou des consoles portables. Cependant il est très rare que les élèves ne jouent pas ou très peu aux jeux vidéo. Les supports les moins utilisés sont les ordinateurs. Cela confirme les réponses aux questions précédentes sur la fréquence d'utilisation des ordinateurs.

Lorsque les élèves jouent, ils ont tendance à jouer seul. Environ 41% des élèves jouent en ligne avec des personnes qu'ils connaissent et environ 30% des élèves jouent en ligne avec des personnes qu'ils ne connaissent pas.

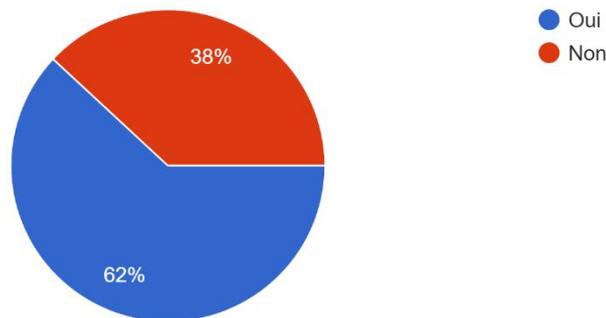
En moyenne, les élèves qui jouent aux jeux vidéo, jouent plus à des jeux tels que :

- Fifa : jeu de football.
- Fortnite : jeu de survie et de construction.
- Call of duty: jeu de guerre.
- Jeux de voitures

Question 18 : Âge à partir duquel il est conseillé de jouer aux jeux vidéo

Sais-tu à quel âge on peut commencer à jouer à ce jeu ?

92 réponses



62% des élèves qui jouent aux jeux vidéo pensent connaître l'âge à partir duquel il est conseillé de jouer à ceux-ci. Il sera donc intéressant, lors de l'analyse des résultats, de reprendre les âges que les élèves ont donnés et les âges qui sont réellement inscrits sur les boîtiers de jeux vidéo.

Les élèves sont très nombreux à utiliser les médias (télévision et jeux vidéo) dans leur environnement personnel.

Nous allons maintenant observer l'investissement des enseignants sur ce thème ainsi que les observations réalisées concernant l'utilisation des jeux vidéo par leurs élèves.

2.2.1.2.2 Questionnaire à destination des enseignants :

Question 7 et 8 : Le travail en classe sur les médias :



En classe, moins de la moitié des enseignants expriment travailler sur les médias avec leurs élèves (47,1%). Sur ces enseignants, la majorité travaillent sur Internet. Parler d'internet est assez vague. En effet, lorsque l'on aborde en classe internet il est possible d'amener les élèves à faire des recherches internet plus approfondies, à améliorer leurs compétences en terme de vérification des sources et donc de ce que l'on appelle aujourd'hui les « fake news » ou « infox ». Mais il est également possible d'amener les élèves à s'interroger sur les dangers d'internet, sur les réseaux sociaux (6% des enseignants disent travailler sur ce thème).

Sur internet il est possible de retrouver différents médias. Les réseaux sociaux, comme nous avons pu l'observer précédemment mais aussi les jeux vidéo, la radio ou même des sites de télévision en direct ou en replay. C'est pourquoi il est difficile de savoir de quoi parlent les sondés lorsqu'ils indiquent travailler sur Internet avec leurs élèves.

Question 9 à 11 : Entendez-vous parler de jeux vidéo et quel type ?

Les enseignants sont 97,1% à entendre parler de jeux vidéo dans les écoles, par les élèves.

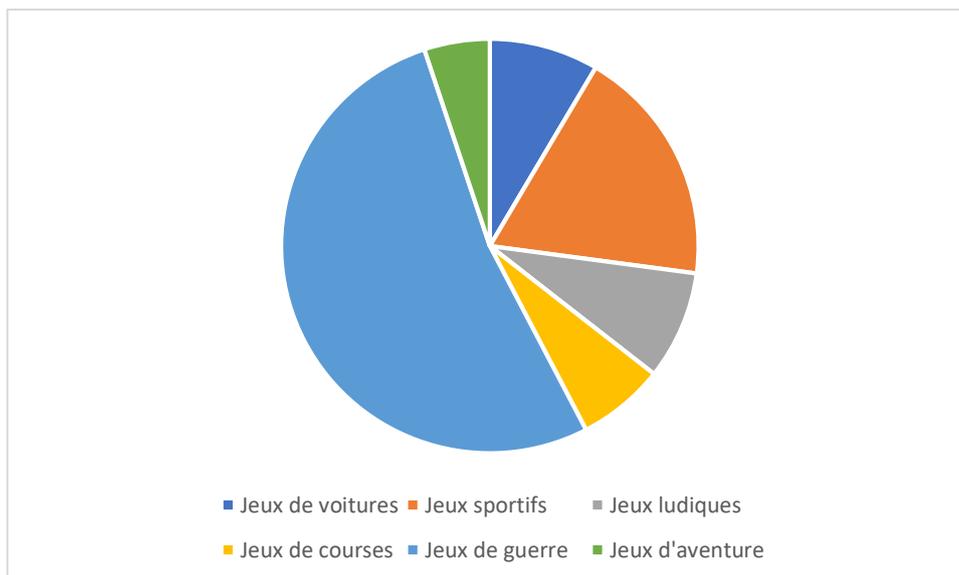


Figure 17: Répartition des jeux dont parlent les élèves selon les enseignants

Grâce à ce graphique, il est possible d'observer que les enseignants entendent principalement parler de jeux de guerre par les élèves. En effet, 53% des enseignants entendant parler de jeux vidéo dans leurs écoles, disent que le type de jeux que cela concerne est lié à des jeux de guerre. Sur les 6 catégories de jeux cités par les enseignants, une est majoritaire sur la totalité des cinq autres (les jeux de guerre). Cela nous prouve à quel point les jeux de guerre sont importants aujourd'hui dans les discussions d'élèves à l'école.

De plus, le nom du jeu qui revient très souvent dans les questionnaires est celui de « Fortnite ». En effet, 92,6% des enseignants qui entendent parler de jeux vidéo dans leurs écoles, entendent parler de Fortnite. Fortnite est un jeu vidéo de survie et de construction qui se joue en ligne. Ce jeu est disponible sur plusieurs supports multimédias (ordinateur, Playstation, ou encore Xbox). Il se joue en réseaux. Un mode spécifique du jeu peut permettre aux joueurs (jusqu'à 100) de s'affronter lors de batailles dont le gagnant est le dernier survivant. Des mises à jour importantes pour continuer de jouer pleinement à ce jeu se font régulièrement ce qui permet de garder un attrait important pour celui-ci.

Selon le code PEGI il est déconseillé aux enfants de moins de 12 ans de jouer à ce jeu. Les enfants de l'école primaire, âgés en moyenne de 10 à 11 ans maximum ne devraient donc pas être amenés à jouer ou parler de celui-ci. Cependant, grâce aux résultats que nous avons déjà obtenus, nous pouvons observer que cela n'est pas respecté. De nombreux enfants jouent ou discutent de ce jeu vidéo alors qu'il n'est pas conseillé pour cette tranche d'âge.



Figure 18 : Image tiré du jeu Fortnite

Les enseignants ne sont que peu nombreux à travailler sur le thème des médias avec leurs élèves. Cependant il est demandé dans les programmes de l'Education National d'introduire ce thème dès le plus jeune âge. Nous pourrions nous demander pourquoi cela n'est pas mis en place. Est-ce un problème de temps ou bien de formation ?

Malgré tout ils sont 97% à entendre leurs élèves parler de jeux vidéo. Ces jeux faisant partie intégrante des médias actuels il pourrait être intéressant d'en enseigner les bienfaits et les dangers à nos enfants.

2.2.1.3 Les comportements des élèves :

Cette partie nous permettra d'étudier le ressenti des élèves vis-à-vis de leur comportement en classe et dans la cour de récréation mais également de recueillir le point de vue des enseignants sur ce sujet.

2.2.1.3.1 Questionnaire à destination des élèves :

Questions 19 à 23 : Comportement des élèves (échelles de Likert)

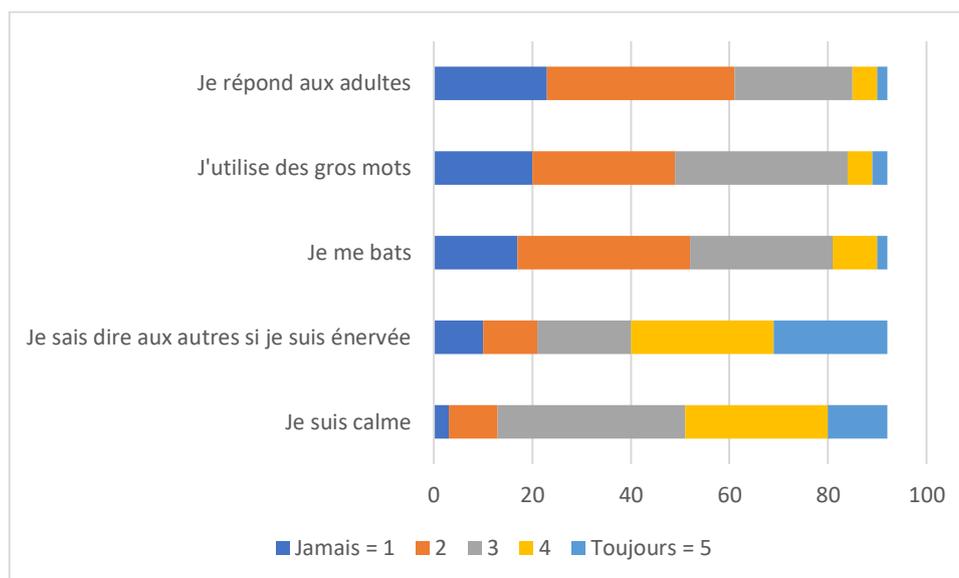


Figure 19: Représentation des élèves sur leur comportement

Ces questions nous permettent de comprendre quels peuvent être les comportements des élèves lorsqu'ils sont contrariés en classe ou dans la cour de récréation. Les élèves ont plutôt eu tendance à répondre entre 2 et 3 sur l'échelle de Likert pour les comportements violents tels que « je me bats » et entre 3 et 4 sur cette même échelle pour des comportements sereins tels que « je sais dire aux autres si je suis énervé ».

Questions 24 à 29 : Définition de la violence et comportement à tenir.

Les élèves ont tendance à penser qu'être violent c'est se battre (60,9%), taper (59,8%) et insulter (53,3%). Le fait d'être violent provient principalement du fait d'avoir des problèmes (28,3%), de répondre aux provocations (28,3%) ou d'être méchant (22,8%).

Les élèves pensent également que lorsque l'on subit des violences il est nécessaire d'en parler à sa famille (43,5%) et d'en parler à des adultes (42,4%). Cependant, 72,1% des élèves qui pensent être amenés à être violent le sont envers leurs camarades.

Lorsque les élèves sont fâchés en classe, ils ont tendance, à 31,5%, à ne plus écouter et lorsqu'ils sont fâchés contre un(e) camarade 27, 2% en parlent à leurs parents, 26,1% en parlent à un adulte de l'école et 26,1% disent du mal de lui.

2.2.1.3.2 Questionnaire à destination des enseignants :

Questions 12 et 13 : l'évolution du comportement des élèves :

73,5% des sondés pensent avoir observé une évolution du comportement des élèves de l'école primaire. Cette évolution est diverse. En effet, certains trouvent que les élèves de cycle 3 (CM1, CM2) semblent moins innocents avec des comportements de « pré-ados » qui relevaient plutôt du collège il y a quelques années. D'autres ont l'impression que les enfants jouent de plus en plus à des jeux dangereux. Il revient régulièrement que les enfants sont moins attentifs, moins concentrés, qu'ils sont de plus en plus agités et impatients et que l'écoute est de plus en plus difficile.

Il revient également que les élèves ont des attitudes insolentes et violentes qu'ils n'avaient pas ou peu auparavant.

Question 14 : Définition de la violence :

Nous pouvons retrouver certains mots-clés dans les réponses obtenues à cette question. En effet, nous pouvons observer l'utilisation de mots tels que « pulsion », « agression » ou « comportement agressif », « verbale », « physique », ou encore « psychologique », « envers soi », « envers les autres ». Grâce à un graphique lié à l'utilisation de ces différents mots-clés pour définir la violence nous pourrions mettre en évidence les termes les plus utilisés afin de définir cette notion selon les enseignants.

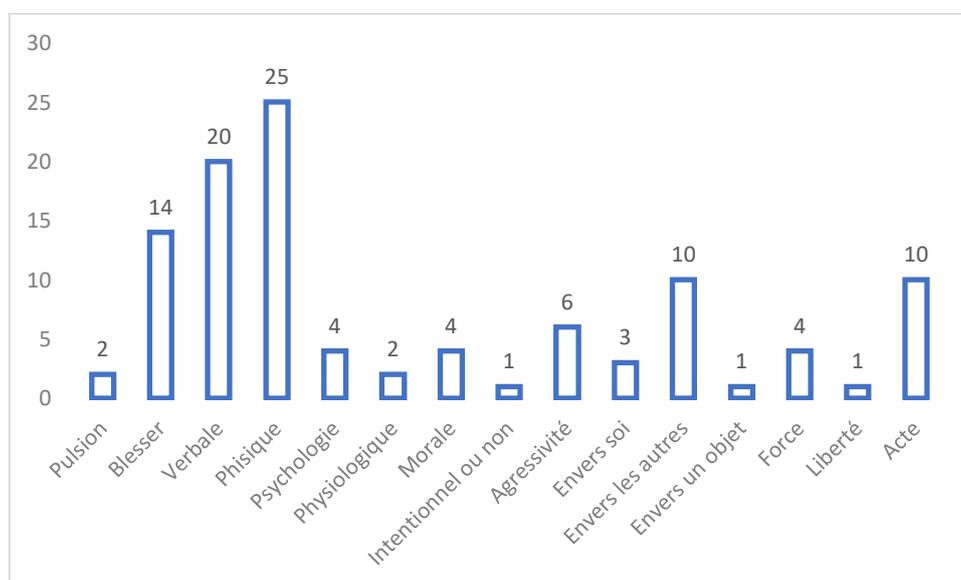


Figure 20 : Répartition des mots clés liés à la définition de la violence

Nous pouvons remarquer, grâce à ce graphique, que selon les enseignants ayant répondu à ce questionnaire, le moyen le plus utilisé afin de définir le terme de violence est de le définir par les différents types de violences qui peuvent exister. En effet, il revient régulièrement que la violence est physique ou verbale mais nous pouvons aussi nous rendre compte que certains pensent qu'elle peut aussi être psychologique, morale ou encore physiologique.

De plus, 29,5% des répondants pensent que la violence est un acte et qu'elle est dirigée principalement envers les autres personnes même si certains pensent qu'elle peut également se diriger envers soi-même ou envers des objets.

41,2% pensent que la violence a pour but de blesser l'autre, soi-même ou l'objet visé.

Enfin, lorsque l'on parle du terme « violence » 17,6% la définissent grâce au terme d'agressivité, de comportement agressif ou d'agression.

Nous allons donc pouvoir observer maintenant si les répondants différencient les notions de violence et d'agressivité. En effet, la question suivante se rapporte à l'agressivité.

Question 15 : Définition de la notion d'agressivité :

A cette question, les enseignants ont formulé des phrases ou ont exprimé leur opinion grâce à des mots-clés. Ici encore, nous allons relever les mots-clés utilisés afin de définir le terme d'agressivité et de comprendre au mieux comment définir cette notion selon les enseignants.

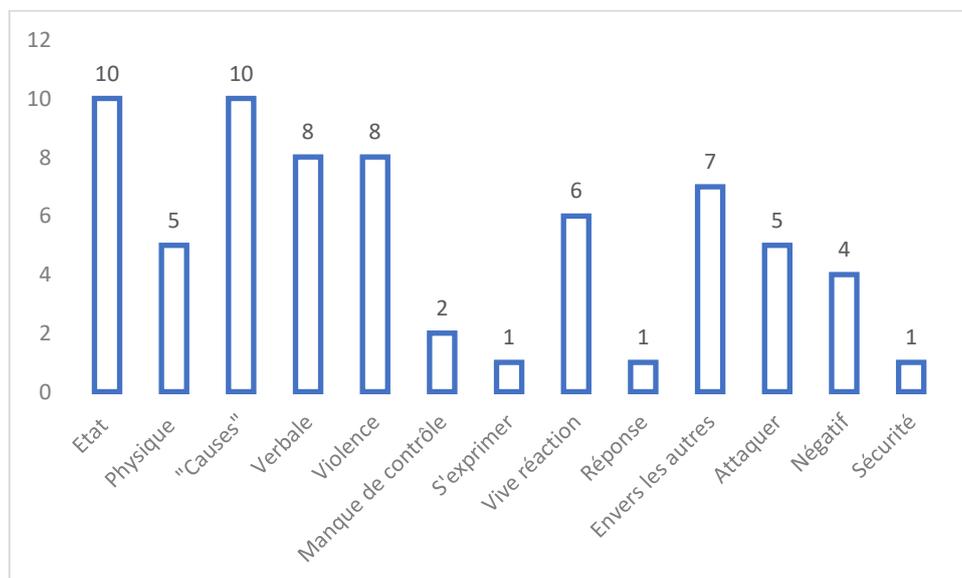


Figure 21: Répartition des mots clés liés à la définition de l'agressivité

Grâce à ce graphique il nous est possible d'observer les mots qui sont les plus fréquemment utilisés lorsque l'on parle de la notion d'agressivité.

Nous pouvons observer que certains termes sont semblables aux termes utilisés pour définir la notion de violence, telle que verbale, physique, ou encore envers les autres. Cependant nous pouvons observer de nouveaux termes tels que « état ». Ce mot revient à 29,4%. Afin de définir la notion d'agressivité 29,4% des sondés l'on définit en expliquant les causes de celle-ci tel que « l'énervement », « l'excitation » ou encore « l'intolérance ».

Enfin, lorsque l'on parle d'agressivité, il n'y a plus de doute concernant la personne que cela vise. Lorsque l'on parlait de la violence, les répondant pensaient qu'elle pouvait se diriger envers autrui mais aussi envers soi-même ou envers les objets. Cependant, lorsque l'on parle de l'agressivité, les enseignants ne la définissent que comme un acte se dirigeant envers les autres.

Questions 16 et 17 : Les attitudes violentes des élèves en classe :

76,5% des répondants affirment que les élèves ont des attitudes violentes en classe.

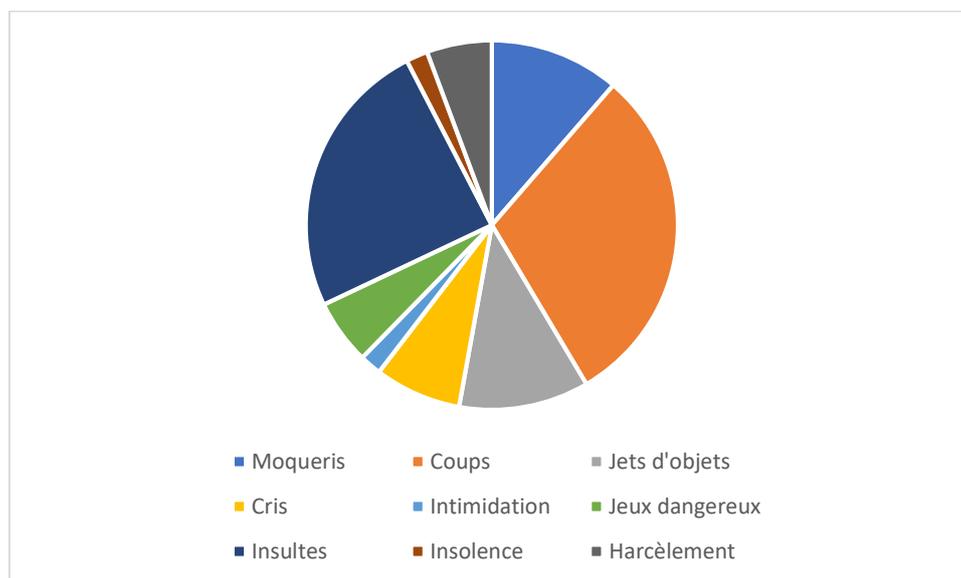


Figure 22 : Répartition des attitudes violentes des élèves en classe

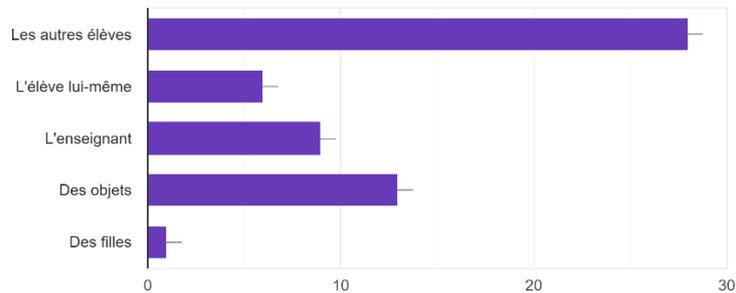
Cette répartition nous permet de distinguer différentes attitudes mises en avant par les enseignants lors de leurs réponses. Neuf termes reviennent régulièrement dans les réponses. Nous pouvons observer grâce à ce graphique que certains comportements sont plus présents dans les classes que d'autres. Les coups (30%) et les insultes (25%) sont les attitudes les plus fréquemment rencontrées en classe dans les écoles primaires. Au contraire, l'intimidation et

l'insolence ont été très faiblement utilisés afin de définir les attitudes violentes des élèves en classe.

Question 18 : Ces attitudes se dirigent envers :

Ces attitudes se dirigent envers :

28 réponses



Les enseignants sont d'accord à 100% pour dire que les attitudes violentes ou agressives qu'ils sont amenés à rencontrer en classe par leurs élèves se dirigent envers les autres élèves. Nous pouvons constater qu'elles sont aussi amenées à se diriger envers des objets à 46,4%, envers l'élève lui-même à 21,4% et 3,6% envers des filles exclusivement mais aussi à 32,1% envers l'enseignant. Les mots-clés que les enseignants ont utilisés afin de définir les notions de violence et d'agressivité peuvent donc être amenés à définir à 32,1% ce que les enseignants peuvent subir dans leur classe par des élèves.

Suite aux réponses obtenues vis-à-vis des comportements violents ou agressifs des élèves en classe j'ai souhaité recueillir des résultats sur le comportement de ces élèves dans la cour de récréation.

Questions 19 à 22 : les attitudes agressives ou violentes des élèves dans les cours de récréation :

97,1% des enseignants disent rencontrer des attitudes violentes de la part de leurs élèves dans la cour de récréation.

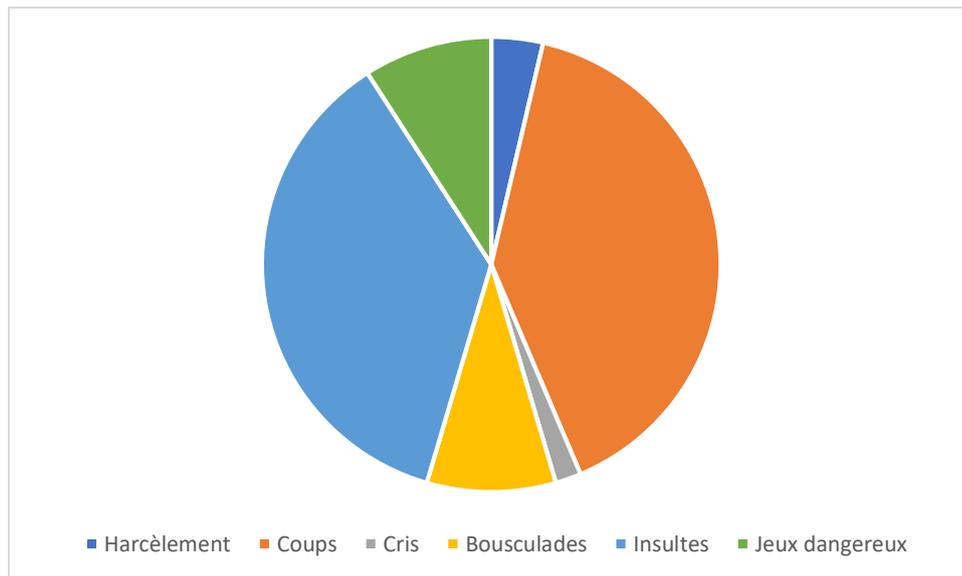


Figure 23: Répartition des attitudes agressives ou violentes des élèves dans la cour de récréation

Les attitudes agressives ou violentes sont très présentes dans les cours de récréation. Il est donc important de savoir de quels types d'attitudes nous parlons. Grâce à ce schéma il est possible de distinguer six attitudes décrites par les enseignants afin d'expliquer ce qu'il est susceptible de se produire dans une cour de récréation à l'école primaire. Les coups et les insultes sont les plus importantes. Elles représentent respectivement 40% et 36% des attitudes agressives ou violentes dans les cours de récréation. Le harcèlement n'est que très peu décrit ici. Cependant, cela ne peut pas signifier qu'il n'existe pas. Nous pouvons penser qu'étant donné que l'on avance dans le questionnaire, les répondants commencent à comprendre le sens de celui-ci et y répondent en fonction de ce que l'on est susceptible d'attendre de leur part. Le harcèlement n'est pas forcément ce qui vient naturellement en tête lorsque l'on parle d'attitudes violentes ou agressives tandis que les coups et les insultes sont plus facilement relatives à ces deux notions. Enfin, le fait que cette question n'ait pas fait l'objet de réponses fermées et qu'elle limitait la réponse à deux attitudes, cela amenait les enseignants à se questionner plus longuement sur les attitudes violentes et agressives qu'ils sont amenés à rencontrer au sein des cours de récréation et à écrire celles qui leur venaient instinctivement et qu'ils rencontraient donc plus régulièrement.

Les attitudes violentes et agressives rencontrés dans les cours de récréations se dirigent à 100% envers les autres élèves contre 21,2% envers les enseignants ou 12,1% envers les autres professionnels travaillant dans les écoles.

L'observation de ces cas de violence ou d'agressivité se retrouve principalement chez les garçons (58,8%), les élèves de cycle 3, CM1 et CM2 (35,3%) et les élèves qui disent utiliser des médias (35,3%).

Questions 23 et 24 : Augmentation de la violence et de l'agressivité dans les écoles depuis 10 ans.

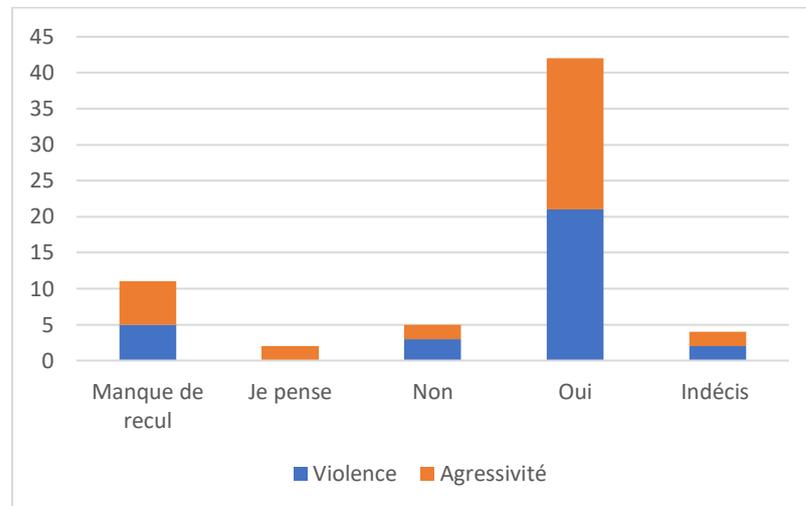


Figure 24 : Répartition des réponses des enseignants sur l'augmentation de la violence et de l'agressivité à l'école depuis 10 ans

Sur le panel d'enseignants interrogés, un nombre significatif exerce depuis moins de 10 ans. C'est pourquoi nous pouvons retrouver plusieurs personnes disant manquer de recul ou être indécis au sujet de l'augmentation de la violence et de l'agressivité des élèves de l'école primaire depuis 10 ans. Nous pouvons tout de même observer que la majorité des personnes ayant répondu à ce questionnaire pensent observer une augmentation tant de l'agressivité que de la violence dans les écoles primaires en 10 ans tandis que très peu de ces personnes affirment ne pas voir d'évolution à ce sujet.

Enfin, j'ai décidé de poser une dernière question, afin de recueillir le sentiment des sondés concernant l'évolution de la violence dans les écoles en lien avec l'augmentation de l'usage des jeux vidéo par les enfants.

Question 25 : Les jeux vidéo et le comportement des élèves :

Pensez-vous que les jeux vidéo ont une incidence sur le comportement des élèves ?

33 réponses

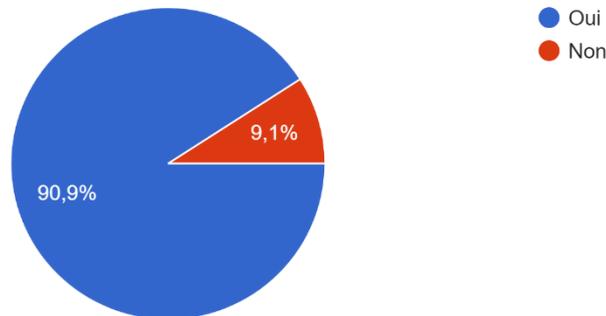


Figure 25 : Pourcentage des sondés pensant que les jeux vidéo influencent le comportement des élèves

90,9% des enseignants ayant répondu au questionnaire pensent que les jeux vidéo sont susceptibles d'avoir une incidence sur le comportement des élèves. Néanmoins, cette question ne permet pas de savoir s'ils pensent que cette incidence est positive ou négative pour les élèves. Cela sera donc à lier aux questions précédentes afin d'analyser au mieux les réponses à cette question et ce fort pourcentage.

Suite à cette partie, nous pouvons donc nous demander comment interpréter la relation entre les médias et plus précisément les jeux vidéo, ainsi que les comportements violents que nous avons pu observer ci-dessus.

2.2.2 Interprétation :

Après avoir présenté les différents résultats obtenus lors de la passation des questionnaires il est nécessaire de les lier afin de répondre au mieux à notre problématique : En quoi les jeux vidéo influencent-ils la violence des enfants à l'école, que ce soit dans la cour de récréation ou en classe, face à leurs pairs ou aux professionnels ?

2.2.2.1 : Questionnaire à destination des élèves :

Afin de catégoriser les jeux vidéo auxquels jouent les élèves j'ai décidé de mettre en place 7 catégories :

- Rien : pour les élèves ne jouant pas aux jeux vidéo.
- Inconnu : les jeux auxquels les élèves ne connaissent ni le nom, ni la catégorie à laquelle ils appartiennent.
- Les jeux familiaux tels que Mario.
- Les jeux sportifs comme Fifa.
- Les jeux de guerre tels que Fortnite ou Call of Duty.
- Les jeux de voiture.
- Les jeux ludiques.

Pour commencer l'interprétation des résultats liés aux réponses fournies par les élèves dans le questionnaire j'ai décidé de mettre en relation le sexe et le type de jeux vidéo. Par ce biais, je souhaite me rendre compte des tendances de jeux selon le sexe pour ensuite les lier aux différents types de comportements.

2.2.2.1.1 : L'utilisation des jeux vidéo une histoire de genre ?

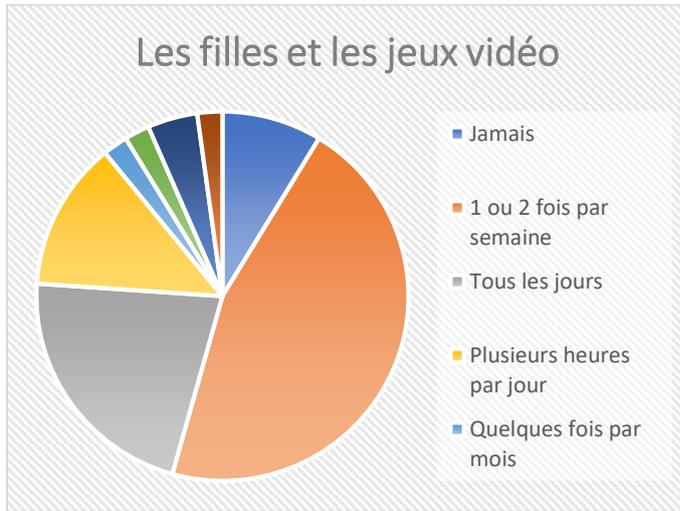


Figure 26: Répartition de l'utilisation des jeux vidéo par les filles

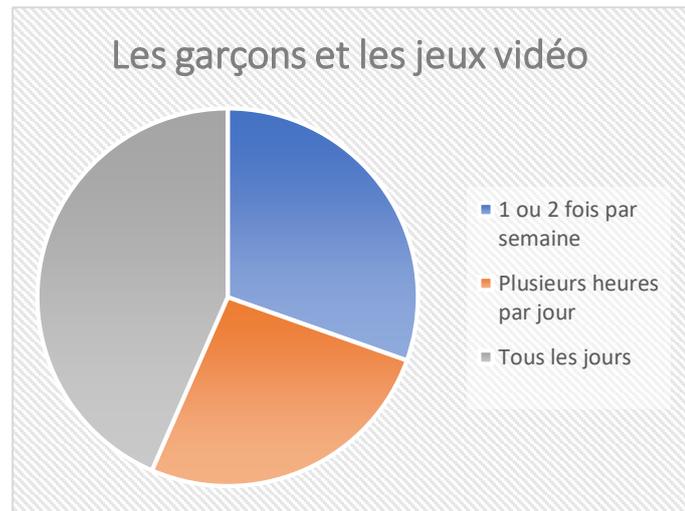


Figure 15 : Répartition de l'utilisation des jeux vidéo par les garçons

En moyenne, les filles ont tendance à se servir des jeux vidéo 1 à 2 fois par semaine voire tous les jours pour 21,7 % d'entre-elles. Certaines n'utilisent pas du tout ce type de jeux alors que tous les garçons ayant répondu au questionnaire disent être amenés à utiliser les jeux vidéo. Il y a même 43,5% des garçons qui utilisent ces jeux vidéo tous les jours.

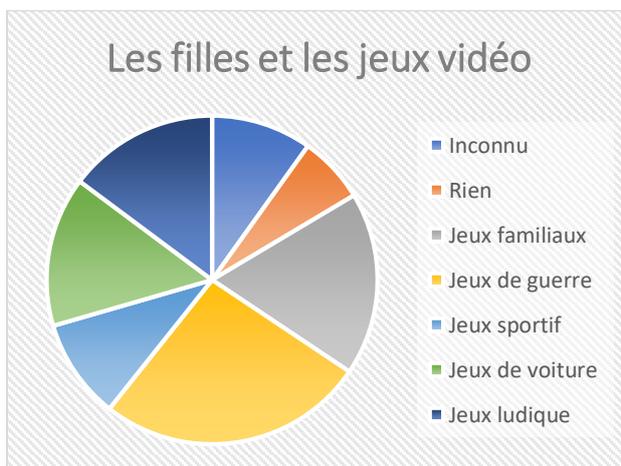


Figure 28 : Répartition des filles selon le type de jeux vidéo

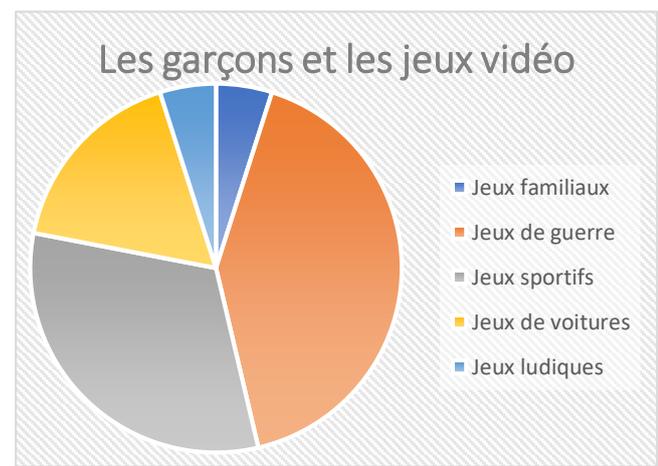
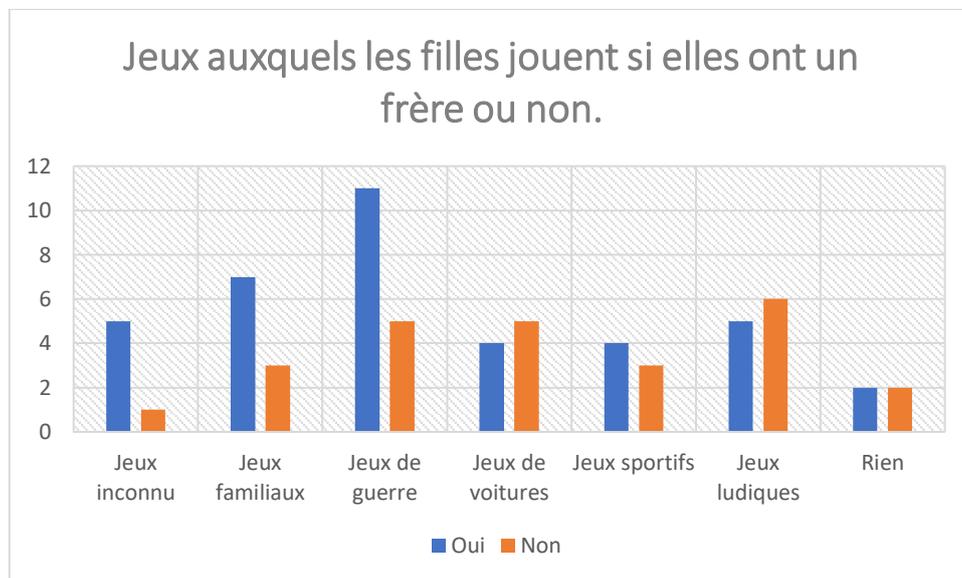


Figure 27: Répartition des garçons selon le type de jeux vidéo

Les filles, comme les garçons, sont amenés à jouer à des jeux vidéo. Les types de jeux utilisés selon le sexe ne sont pas tout à fait semblables. Nous pouvons remarquer que 26% des filles disent utiliser des jeux de « guerre » contre plus de 40% du côté des garçons. A contrario,

les jeux familiaux et les jeux ludiques ont tendance à être plus utilisés par les filles. 15% des filles utilisent les jeux ludiques contre 5% des garçons et 18% des filles utilisent les jeux familiaux contre 5% des garçons.

Grâce à ces graphiques nous pouvons nous rendre compte que les pratiques liées aux jeux vidéo diffèrent selon le sexe. Nous pouvons nous demander si les filles qui jouent à des jeux vidéo sportifs ou de guerre sont celles qui ont des frères plus ou moins âgés qu'elles.



Les filles ayant des frères sont plus nombreuses à jouer à des jeux vidéo sur le thème de la guerre à 39,3% contre 27,7% pour celles n'ayant pas de frères. Cela nous prouve que des filles n'ayant pas de frères sont aussi amenées à jouer à des jeux de guerre même si elles sont moins nombreuses.

Lorsque l'on observe le graphique, nous constatons que les filles qui ont un ou plusieurs frères ont tendance à jouer légèrement plus aux jeux sportifs que celles n'en ayant pas. Toutefois, lorsque l'on fait une moyenne sur le nombre de filles ayant un ou plusieurs frères et le nombre de filles n'en ayant pas, ces nombres étant différents, nous observons que 14,3% des filles ayant un frère jouent à ce type de jeux contre 16,7% des filles n'en ayant pas.

Nous constatons ici que le fait d'avoir ou non un frère n'engendre aucune incidence sur l'utilisation des jeux sportifs par les filles.

Grâce à ces analyses nous pouvons dire que les jeux vidéo restent plus ou moins genrés de par leur utilisation selon le sexe. Cependant, malgré des jeux plus utilisés par un sexe que par l'autre, il n'y a aucun type de jeux qui ne soit pas utilisé du tout par un sexe.

2.2.2.1.1 : L'utilisation des jeux vidéo et la violence :

Afin d'utiliser au mieux les questions avec échelles de Likert j'ai décidé de donner un nombre de points pour chaque réponse à ces questions. Pour les questions « Je suis calme » et « Je sais dire aux autres si je suis énervé » l'échelle allait de 1 « jamais » à 5 « toujours ». Je considère donc qu'un enfant qui se dit comme étant calme et qui pense savoir exprimer ses émotions est moins susceptible d'être violent ou agressif. Il obtiendra donc un score plus faible. C'est pourquoi, lorsque la réponse était de 1 j'attribuais 5 points, et inversement lorsqu'elle était de 5 j'attribuais 1 point.

Au contraire, pour les questions « Je me bats », « J'utilise des gros mots » et « Je réponds aux adultes », les réponses qui étaient de 1 valaient 1 point et les réponses qui étaient de 5 valaient 5 points.

Cette notation m'a permis de créer une note allant de 5 (pas du tout agressif ou violent) à 25 (très agressif ou violent). Nous pouvons considérer grâce à cette échelle qu'un élève ayant un score supérieur à la moyenne, soit 12,5 points, pourrait être considéré comme susceptible d'être agressif voire violent et les élèves ayant un score égal ou supérieur à 16 pourraient très certainement avoir des comportements violents. Ce système sera mis en place à chaque fois que j'analyserai les échelles de Likert.

Je vais lier les échelles de Likert à différentes questions afin de savoir si la violence peut provenir de la fréquence à laquelle les élèves sont exposés aux jeux vidéo, à la manière dont ils jouent, et aux types de jeux.

Lorsque l'on calcule le nombre de points des élèves lié à l'agressivité et à la violence (cf annexe 6 : tableau des scores lié à l'agressivité et la violence des élèves) nous pouvons observer que plus de 40% des garçons ont un score inférieur à 12,5 (moyenne du nombre de points pouvant être obtenus) contre 76,1% des filles. 58,7% des garçons ont un score supérieur à la moyenne, dont 33% supérieure ou égale à 16 points. Les filles, elles, ne sont que 24% à avoir un score supérieur à la moyenne et moins de 10% d'entre elles ont un score supérieur ou égal à 16 points.

En général, plus de 58% des élèves obtiennent un nombre de points inférieur à 12,5 contre 41,3% supérieur à 12,5. Nous pouvons donc observer que l'écart est assez faible. Cependant, 26,3% des scores supérieurs à la moyenne sont aussi supérieurs à 16 points.

Grâce à cela nous pouvons observer qu'un nombre relativement important d'élèves obtiennent un score supérieur à la moyenne de points représentant l'agressivité et la violence des élèves à

l'école. Nous allons donc pouvoir observer le lien entre ce nombre de points élevé et la fréquence d'utilisation des jeux vidéo.

Le tableau ci-dessous permet de mettre en évidence cela.

| | Quelques fois par an | Quelques fois par mois | 1 à 2 fois par semaine | Tous les jours | Plusieurs heures par jours | Jamais |
|---|-----------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|---------------|
| Points inférieurs à 12,5 | 1 | 4 | 22 | 13 | 10 | 4 |
| Points supérieurs à 12,5 | 0 | 0 | 15 | 16 | 7 | 0 |
| Points supérieurs ou égaux à 16. | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 | 0 |

Titre : Nombres de points par élèves selon la fréquence à laquelle ils jouent aux jeux vidéo.

Grâce à ce tableau, nous pouvons observer que les élèves n'utilisant pas les jeux vidéo ou les utilisant très rarement (quelques fois par an ou par mois) ne sont pas concernés par un nombre de points supérieurs à la moyenne (12,5).

Les élèves qui ont un score supérieur à la moyenne sont plus importants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo tous les jours (55,2%). Il y a tout de même plus de 40% des élèves utilisant les jeux vidéo 1 à 2 fois par semaine qui ont aussi un score supérieur à celle-ci. De plus, près de 30% des élèves jouant aux jeux vidéo plusieurs heures par jour sont amenés à avoir des comportements agressifs voire violents contre 17,2% qui y jouent tous les jours et 0% pour les élèves n'y jouant jamais, ou bien y jouant quelques fois par mois ou par an ou 1 à 2 fois par semaine.

Nous pouvons donc, grâce à ce tableau et aux échelles de Likert, nous rendre compte que l'agressivité voire la violence décrite dans les échelles sont nettement plus importantes chez les élèves jouant aux jeux vidéo tous les jours voire plusieurs heures par jour.

Il est maintenant important d'observer l'impact du type de jeux vidéo utilisé sur le score d'agressivité et de violence des élèves.

Le tableau ci-dessous va nous permettre cela.

| | Jeux sportifs | Jeux de guerre | Jeux ludique | Jeux de voiture | Jeux familiaux | Inconnu | Aucun |
|--|----------------------|-----------------------|---------------------|------------------------|-----------------------|----------------|--------------|
| Points inférieurs à 12,5 | 14 | 20 | 11 | 15 | 12 | 4 | 4 |
| Points supérieurs à 12,5 | 19 | 30 | 3 | 9 | 3 | 2 | 0 |
| Points supérieurs ou égales à 16. | 5 | 9 | 2 | 5 | 0 | 0 | 0 |

Titre : Elèves ayant un nombre de point inférieur ou supérieur à la moyenne (12,5) et supérieur ou égale à 16 points en fonction du type de jeux vidéo auxquels ils jouent.

Comme nous avons pu le voir auparavant, il existe différentes catégories de jeux vidéo. Selon les jeux, la violence peut être plus ou moins élevée. Les jeux familiaux ou ludiques n'ont pas de caractéristiques liées à la violence alors que les jeux de guerre sont souvent accompagnés de sang ou d'arme. Dans certains jeux de voiture, il est possible de retrouver sang, arme ou encore drogue. Pour ces jeux un code PEGI est attribué en fonction de leur violence. Ces jeux sont donc déconseillés au moins de 10 ans et certains le sont même au moins de 18 ans. Cependant, de nombreux élèves disent y jouer tout de même. Pour certains enfants, un jeu, même ludique, peut devenir addictif, alors des risques de comportements non adaptés peuvent apparaître.

Grâce au tableau ci-dessus nous pouvons observer que les élèves ne jouant pas, ne sachant pas à quoi ils jouent ou jouant à des jeux familiaux ne sont pas amenés à obtenir un score très élevé d'agressivité et de violence alors que plus de 42% des élèves obtenant un score égal ou supérieur à 16 points jouent à des jeux vidéo de guerre. Ces jeux étant eux-mêmes très violents, nous pouvons penser qu'un lien peut être mis en évidence ici. Nous observons également que 45,5% des élèves obtenant un score supérieur à la moyenne sont ceux qui disent jouer à des jeux de guerre. Il y a tout de même 25% des élèves jouant à des jeux vidéo de guerre qui obtiennent un score inférieur à la moyenne et sont donc moins susceptibles d'être violents.

Les jeux vidéo sportifs et de voitures regroupent chacun près de 24% des élèves ayant un score supérieur ou égal à 16 et 2 élèves disant jouer à des jeux ludiques aussi. Il est donc nécessaire d'observer si ces élèves sont ceux disant jouer à d'autres jeux vidéo tels que des jeux de voitures ou de guerre et/ou passant beaucoup de temps sur ces jeux vidéo.

Le tableau qui suit va nous permettre d'analyser cela. Il reprendra les différents jeux auxquels jouent les élèves ayant un score supérieur à 16 points et la fréquence à laquelle ils jouent à ces jeux.

| | Tous les jours | Plusieurs heures par jour | 1 à 2 fois par semaine |
|-------------------------|-----------------------|----------------------------------|-------------------------------|
| Jeux de guerre | 5 | 3 | 2 |
| Jeux de voitures | 4 | 2 | 0 |
| Jeux ludiques | 1 | 1 | 0 |
| Jeux sportifs | 3 | 2 | 0 |

Titre : Elèves ayant un score supérieur ou égale à 16 points selon le type de jeux et la fréquence à laquelle ils y jouent.

Grâce à ce tableau nous pouvons observer que les élèves ayant un score supérieur ou égal à 16 points sont à 56,5% ceux jouant aux jeux vidéo tous les jours contre seulement 8,7% qui y jouent 1 à 2 fois par semaine. Ces résultats nous prouvent, dans un premier temps, que les élèves jouant aux jeux vidéo très régulièrement sont ceux qui sont les plus susceptibles d'avoir des comportements agressifs voire violents. Les élèves jouant aux jeux de guerre et ayant un score supérieur ou égal à 16 points sont 43,5% tandis qu'ils ne sont que 8,7% pour ceux jouant à des jeux ludiques sachant que les 2 élèves jouant aux jeux ludiques et ayant un score supérieur ou égal à 16 points jouent également plusieurs heures par jour pour l'un et aux jeux sportifs, de guerre et de voitures tous les jours pour l'autre.

Les deux scores les plus élevés sont de 21 points pour une fille jouant aux jeux de guerre tous les jours et de 24 points pour un garçon jouant également aux jeux de guerre tous les jours.

Cela nous prouve donc qu'un élève jouant aux jeux vidéo très régulièrement et en plus à des jeux qui ne sont pas adaptés à son âge est plus susceptible d'adopter des comportements dits agressifs voire violents.

Cependant afin d'être certain du comportement violent ou agressif que les élèves peuvent avoir en fonction des jeux vidéo auxquels ils jouent et de la fréquence de cela, il est

nécessaire d'observer les réponses aux questions « penses-tu qu'il t'arrive d'être violent », « que fais-tu lorsque tu es fâché en classe » et « que fais-tu lorsque tu es fâché contre un camarade ».

Dans un premier tableau nous mettrons en lien la question « penses-tu qu'il t'arrive d'être violent » avec le type et la fréquence à laquelle les élèves jouent aux jeux vidéo.

Dans un second tableau nous mettrons en lien les réactions des élèves en classe avec le type et la fréquence à laquelle les élèves jouent aux jeux vidéo.

Enfin, dans un dernier tableau, nous mettrons en lien les réactions des élèves envers leurs camarades lorsqu'ils sont fâchés contre ceux-ci avec, ici encore, le type et la fréquence à laquelle les élèves jouent aux jeux vidéo.

| | Jeux sportifs | Jeux de guerre | Jeux familiaux | Jeux de voitures | Jeux ludiques | Inconnu | Aucun |
|----------------------------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|-------------------------|----------------------|----------------|--------------|
| Plusieurs heures par jour | 2 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Tous les jours | 3 | 7 | 2 | 2 | 2 | 1 | 0 |
| 1 à 2 fois par semaine | 4 | 1 | 3 | 4 | 2 | 1 | 0 |
| Quelques fois par mois | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Quelque fois par an | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Jamais | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |

Titre : Elèves ayant répondu ne jamais avoir de comportements violents en fonction du type de jeux et de la fréquence à laquelle ils jouent.

Ce tableau nous permet de nous rendre compte de la quantité d'élèves ayant répondu ne jamais avoir de comportement violent, que ce soit envers leur camarade, leur famille, leur

professeur ou encore leur matériel, en fonction du type de jeux et de la fréquence à laquelle ils jouent. Grâce à ce tableau je vais pouvoir observer le pourcentage des élèves disant ne pas être violents par rapport à tous les élèves ayant répondu au questionnaire.

Plus de 46% des élèves affirment ne pas avoir de comportements violents. La majorité de ces élèves (près de 40%) jouent aux jeux vidéo tous les jours et 28% affirment jouer à des jeux de guerre. Cependant, afin que ces pourcentages soient réellement analysables il est nécessaire de les comparer au nombre d'élèves disant jouer à ce type de jeux et à cette fréquence.

Le nombre d'élèves jouant aux jeux vidéo tous les jours et aux jeux de guerre est plus important que le nombre d'élèves disant jouer aux jeux vidéo quelques fois par mois et à des jeux ludiques ou familiaux par exemple.

Sur le nombre d'élèves disant jouer aux jeux vidéo plusieurs heures par jour 35,3% affirment ne jamais être violent contre 100% pour les élèves ne jouant que quelques fois par mois. Les élèves jouant aux jeux vidéo de guerre sont 24,5% à ne pas avoir de comportements violents contre 30,8% jouant aux jeux ludiques. Ces pourcentages sont assez proches, cependant, il faut inclure le fait que 61,5% des élèves jouant aux jeux ludiques jouent également aux jeux de guerre, de voiture ou aux jeux sportifs. A contrario, les élèves ne jouant qu'à des jeux familiaux sont 70% à affirmer ne jamais avoir de comportements violents.

| | Jeux de voitures | Jeux de guerre | Jeux ludique | Jeux familiaux | Jeux sportifs | Inconnu | Rien |
|--|-------------------------|-----------------------|---------------------|-----------------------|----------------------|----------------|-------------|
| Comportements violents en classe | 4 | 10 | 1 | 1 | 7 | 0 | 0 |
| Comportements violents envers leurs camarades | 9 | 27 | 7 | 5 | 19 | 0 | 0 |

Titre : Elèves ayant un comportement violent (entrent en conflit avec l'enseignant, violents verbalement) lorsqu'ils sont contrariés, en fonction du type de jeux auxquels ils jouent.

Les élèves ayant un comportement violent envers leurs camarades sont plus nombreux que ceux ayant des comportements violents en classe. Lorsque l'on parle de comportements violents, ici nous mettons en avant le fait d'entrer en conflit avec l'enseignant, d'être violent verbalement ou physiquement ou encore de dire du mal de leurs camarades.

Grâce à ce tableau nous pouvons constater que les élèves qui ne savent pas à quoi ils jouent ou qui ne jouent pas du tout aux jeux vidéo ne sont pas concernés par des comportements dit violents. Les comportements violents sont majoritaires dans les jeux de guerre et jeux sportifs. 67,5% des élèves ayant des comportements violents envers leurs camarades jouent à des jeux de guerre contre 12,5% de ceux qui sont amenés à jouer à des jeux familiaux. Les élèves ayant des comportements violents en classe sont également ceux jouant à des jeux vidéo de guerre à près de 77% contre 7,6% des élèves jouant à des jeux familiaux. Il est nécessaire de prendre en considération les autres jeux auxquels jouent ces élèves et la fréquence à laquelle ils y jouent.

Nous allons donc pouvoir observer ces comportements en fonction de la fréquence à laquelle les élèves jouent à des jeux vidéo.

| | Plusieurs heures par jour | Tous les jours | 1 à 2 fois par semaine | Quelques fois par mois | Quelques fois par année | Jamais |
|--|----------------------------------|-----------------------|-------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|---------------|
| Comportements violents en classe | 1 | 8 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| Comportements violents envers leurs camarades | 11 | 16 | 12 | 1 | 0 | 0 |

Titre : Elèves ayant un comportement violent (entrent en conflit avec l'enseignant, violent verbalement) lorsqu'ils sont contrariés en fonction de la fréquence à laquelle ils jouent aux jeux vidéo.

Suite au type de jeux vidéo auxquels les élèves ayant un comportement violent jouent nous pouvons nous rendre compte grâce à ce tableau de la fréquence à laquelle les élèves jouent à ces jeux et des comportements violents qu'ils peuvent avoir en fonction de cela. Nous observons ici que les élèves ayant un comportement violent en classe sont en majorité ceux qui jouent à des jeux vidéo tous les jours (62,5%) contre 0% pour les élèves jouant très rarement voire jamais à ces jeux.

Les élèves ayant un comportement violent envers leurs camarades sont également en majorité ceux qui jouent à des jeux vidéo tous les jours (40%) voire 1 à 2 fois par semaine (30%) mais très rarement des élèves ne jouant pas ou peu à ce type de jeux (2,5%).

Il est nécessaire de lier ces réponses au nombre d'élèves disant jouer tous les jours aux jeux vidéo et ceux disant y jouer très rarement. En effet, le nombre d'élèves n'étant pas le même cela pourrait biaiser les résultats.

Au total 29 élèves affirment jouer aux jeux vidéo tous les jours. Il y a donc 27,6% de ces élèves qui sont amenés à avoir un comportement violent en classe et plus de 55% à avoir un comportement violent face à leurs pairs. A contrario, ils sont 9 à affirmer jouer à ces jeux très rarement (quelques fois par mois ou par an) voire jamais. Sur ces 9 élèves aucun n'a une attitude violente en classe et seulement 1 (11%) est amené à avoir un comportement violent face à ses camarades.

2.2.2.2 : Questionnaire à destination des enseignants :

Afin d'analyser au mieux le questionnaire à destination des enseignants j'ai décidé de supprimer les réponses de l'enseignant du secondaire. Cela me permet de ne garder que les représentations des enseignants du primaire.

J'ai décidé de me concentrer sur la liaison entre les questions « entendez-vous parler de jeux vidéo ? » avec les questions liées aux attitudes violentes des élèves en classe et dans la cour de récréation et l'évolution de l'agressivité et de la violence à l'école.

Puis, concernant les questions liées au type de jeux vidéo utilisés par les élèves et le ressenti des enseignants sur les attitudes violentes en classe et dans la cour de récréation et l'évolution de l'agressivité et de la violence à l'école.

2.2.2.2.1 : Le ressenti des enseignants sur l'évolution des attitudes violentes des élèves et l'évolution de l'agressivité et de la violence de ceux-ci :

Les enseignants sont plus de 97% à entendre leurs élèves parler de jeux vidéo.

Ceux pensant que des élèves ont des attitudes violentes en classe sont plus de 78% de ceux qui disent entendre leurs élèves parler de jeux vidéo contre 0% qui n'entendent pas parler de cela. De même, les enseignants qui entendent parler de jeux vidéo dans leurs écoles ne sont que 21% à penser que leurs élèves ne sont pas amenés à avoir des attitudes violentes en classe.

Lorsque l'on parle de la violence des élèves dans la cour de récréation, plus de 96% des enseignants entendant leurs élèves parler des jeux vidéo pensent observer des comportements violent dans ce lieu contre seulement 3% pensant ne pas rencontrer d'attitudes violentes dans la cour de récréation de la part de leurs élèves.

Les enseignants qui entendent parler des jeux vidéo par leurs élèves sont 63,6% à penser qu'il y a une évolution de la violence à l'école et 66,6% à penser qu'il y a une évolution de l'agressivité à l'école.

Cela nous permet de nous rendre compte que les enseignants pensent que les élèves ont des attitudes violentes en classe ou dans la cour de récréation et qu'il existe une évolution de cette violence.

Suite à cette constatation il est important de définir les jeux vidéo dont ces enseignants parlent. Les graphiques ci-dessous nous permettront d'observer les représentations des enseignants concernant les attitudes violentes de leurs élèves en classe comme dans la cour de récréation et l'évolution de l'agressivité et de la violence en fonction du type de jeux vidéo utilisé. Pour cela, je vais reprendre certaines catégories citées auparavant pour l'analyse du questionnaire à destination des élèves. Ces catégories seront : les jeux ludiques, les jeux sportifs, les jeux de voitures, les jeux de guerre, les enseignants qui n'entendent pas parler de jeux vidéo.

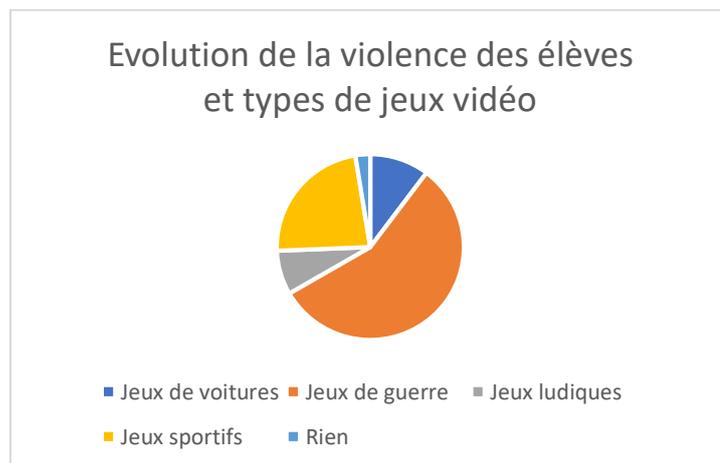


Figure 29: Enseignants pensants qu'il y a une évolution du comportement des élèves depuis plusieurs années en fonction du type de jeux vidéo dont les enseignants entendent parler par les élèves

Les jeux de guerre représentent 91% des jeux vidéo dont les enseignants entendent parler par leurs élèves. Sur ces enseignants près de 71% trouvent qu'il existe une évolution du

comportement de leurs élèves depuis plusieurs années. Cette évolution se manifeste par de la fatigue, une augmentation de la violence et une diminution de la concentration par exemple.

Nous pouvons observer, grâce au graphique ci-dessus, que la majorité des enseignants qui observent une évolution du comportement de leurs élèves entendent également parler de jeux vidéo de guerre par ceux-ci à 56% et de jeux sportifs à 23%. Ils ne sont que 3% à n'entendre parler d'aucun jeux vidéo et à observer tout de même une évolution du comportement des élèves.

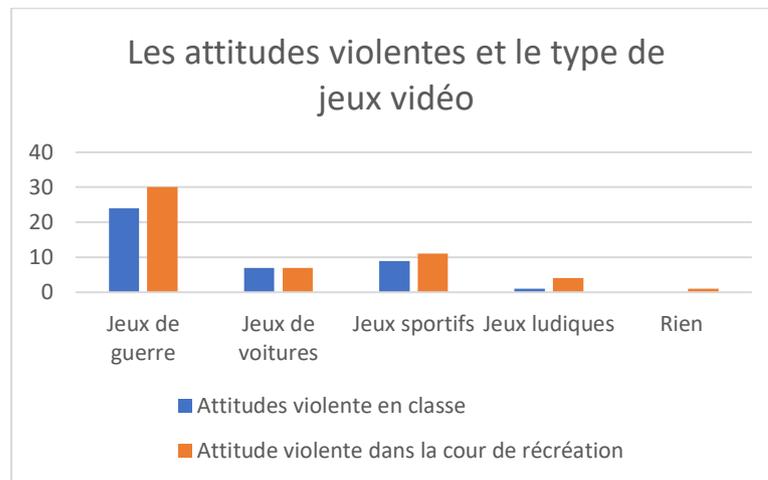


Figure 30: Nombre d'enseignants pensant que les élèves ont des attitudes violentes en classe ou dans la cour de récréation en fonction du type de jeux vidéo dont ils entendent parler par leurs élèves

97% des enseignants du premier degré pensent que leurs élèves ont des attitudes violentes dans la cour de récréation contre 78,8% pensant que leurs élèves ont également des attitudes violentes en classe.

La majorité des enseignants pensant que leurs élèves ont des attitudes violentes en classe ou dans la cour de récréation sont également ceux entendant leurs élèves parler de jeux de guerre (78,8%). A contrario, moins de 1% de ces enseignants entendent parler de jeux ludiques ou d'aucun jeu dans leur classe.

Nous pouvons constater, grâce à ces graphiques et tableaux, que l'évolution des comportements et attitudes violentes des élèves en classe et dans la cour de récréation est liée principalement aux enseignants qui pensent entendre leurs élèves parler de jeux de guerre. Cela peut nous amener à penser que les jeux de guerre, et donc les jeux vidéo non adaptés à l'âge des enfants ont une influence négative sur l'évolution de leurs comportements et augmentent les attitudes violentes en classe et dans la cour de récréation.

2.3 Discussion :

Pour donner suite aux recherches effectuées, à l'observation et à l'interprétation des résultats obtenus, il nous est possible de revenir sur notre interrogation de départ : En quoi les jeux vidéo influencent-ils la violence des enfants à l'école, que ce soit dans la cour de récréation ou en classe, face à leurs pairs ou aux professionnels ?

Afin de répondre à cette problématique nous avons émis une hypothèse :

- L'usage des jeux vidéo non adaptés à l'âge des enfants va accroître la violence de ceux-ci, tant envers leurs pairs, qu'envers les professionnels de l'éducation.

Grâce aux résultats obtenus et aux recherches effectuées nous pouvons constater que les élèves jouant à des jeux vidéo de guerre, donc à des jeux vidéo non adaptés à leur âge sont plus susceptibles d'avoir des comportements violents en classe comme dans la cour de récréation.

Nous avons appris que Régis Meyran définit la violence comme étant « un acte consistant à user de la force (physique ou psychologique) de façon à contraindre quelqu'un (ou un groupe) à agir contre sa volonté. ». Cette définition aborde donc les notions de force qu'elle soit physique ou psychologique, d'action et des personnes visées (une personne ou un groupe).

Lors de la passation des questionnaires, j'ai décidé d'introduire des questions liées au prérequis des élèves et des enseignants au sujet de la violence.

J'ai pu constater qu'élèves et enseignants, rapportent la violence aux notions de force physique et psychologique tout comme le définit Régis Meyran. Cependant, ils ajoutent à cela les violences verbales, morale, ou encore physiologique.

Les enseignants introduisent également des notions semblables à la définition citée ci-dessus telles que le fait que ce soit une action qui peut se diriger envers les autres. Ils sont nombreux à ajouter que cette action peut également se diriger envers soi-même ou envers des objets.

Suite aux informations recueillies concernant la vision des élèves et des enseignants sur la notion de violence. Il nous est maintenant possible de la lier aux écrans et plus précisément aux jeux vidéo.

Les écrans sont extrêmement présents dans la vie des enfants. Télévision et jeux vidéo sont très utilisés par les élèves que ce soit seuls ou accompagnés, quelques fois par semaine ou plusieurs heures par jour.

Nous savons, suite aux recherches effectuées, que les nouveautés peuvent amener des crises au sein de notre société. L'inconnu oblige les personnes à se former seuls et à en comprendre les bénéfices et les dangers que plus tard. Il n'y a qu'avec le temps et grâce à l'éducation que l'utilisation de ces nouveautés pourront devenir plus raisonnées.

Lors de la passation de mon questionnaire auprès des élèves et des enseignants, je me suis rendu compte qu'un jeu vidéo en particulier (Fortnite) revenait très régulièrement dans les réponses. Celui-ci est sorti en France en juillet 2017. L'engouement autour de ce jeu peut nous amener à penser que cette nouveauté doit être confrontée au temps et à l'éducation pour que son utilisation devienne plus raisonnée.

Cette éducation passe par des enseignements au sein de l'école. Le programme officiel de l'Education National demande aux enseignants du premier degré, peu importe le cycle d'apprentissage, d'intégrer des compétences à atteindre sur le thème des écrans et d'internet.

Dans mon questionnaire, j'ai donc demandé aux enseignants s'ils pratiquaient cette éducation. Cela n'est mis en place que par 47% des sondés, avec pour un grand nombre d'entre eux, une éducation à internet et non aux écrans en général. Ce manque d'éducation peut se ressentir sur l'usage des médias et plus précisément des jeux vidéo par les élèves.

Nous avons distingué différentes catégories de jeux vidéo. Les jeux violents sont ceux qui nous intéressent principalement. Ceux-ci sont généralement des jeux de guerre. Nous avons montré dans la partie théorique que ces derniers étaient destinés à un public averti et n'étaient pas adaptés à l'âge des enfants scolarisés à l'école primaire. Nous souhaitons donc observer si certains élèves étaient tout de même amenés à les utiliser. Grâce aux réponses recueillies nous savons maintenant que 54% des élèves interrogés sont amenés à jouer à des jeux de guerre.

Nous savons que ces jeux peuvent comporter différents points de vue de la violence et donc amener les joueurs à ressentir la violence de différentes manières. C'est pourquoi, les résultats nous ont permis d'observer que 45,5% des élèves susceptibles d'être violents sont amenés à jouer à ce type de jeux.

L'âge des élèves ayant répondu à ce questionnaire est compris entre 9 et 12 ans. Cet âge peut se situer, selon Wallon, au stade catégoriel Primat des activités intellectuelles. C'est à ce moment que les enfants deviennent capables d'attention, d'effort et de mémorisation volontaire. Cependant, lorsque nous avons fait passer le questionnaire à destination des enseignants, nous avons pu constater que grand nombre d'entre eux, observent une évolution du comportement des élèves, principalement quant à leurs possibilités de concentration et d'attention. Cela mis en lien avec l'évolution des jeux vidéo depuis plusieurs années et le grand nombre d'enfants ayant accès à ces jeux, nous pouvons constater que les caractéristiques de ce stade sont en train d'évoluer. En effet, l'augmentation d'utilisation des jeux vidéo chez les enfants pourrait diminuer leurs capacités d'attention. Cela pourrait être intéressant à observer dans une prochaine étude.

Le stade de Piaget lié à cette tranche d'âge correspond au stade des opérations concrètes. Ce stade permet aux enfants de devenir capable de coopération et de développer la « camaraderie ». Lorsque l'on observe le nombre d'enseignants disant constater une augmentation des attitudes violentes dans les cours de récréation et les réponses des élèves concernant leur réaction face à un camarade contre lequel il serait fâché, nous pouvons constater que cette « camaraderie » n'est plus aussi présente. En effet, les élèves ont tendance à être violents face à leurs pairs mais aussi, dans certains cas, aux professionnels de l'éducation. Ces élèves sont majoritairement ceux disant jouer à des jeux vidéo, d'autant plus s'ils jouent à des jeux de guerre, et donc, des jeux vidéo non adaptés à leur âge.

Les différentes théories qui m'ont servi à la réalisation de ce mémoire m'ont permis de comprendre les résultats obtenus lors du recueil de données.

Des limites à ce recueil peuvent être mises en lumière. C'est pourquoi, nous allons maintenant les observer.

2.4 Les limites :

Grâce à cette partie nous allons pouvoir observer les différentes limites liées à la méthode de recueil des données utilisées qui est les questionnaires.

2.4.1 Limites liées aux questionnaires

Les questionnaires ont été créés avec google forms. Ce site permet de créer des questionnaires avec des questions ouvertes ou fermées, des échelles de Likert, des questions à choix multiples etc. C'est un outil intéressant afin de recueillir des réponses.

Cependant, cet outil a ces limites. Tout d'abord, pour lier les questions entre elles. Etant donné qu'elles étaient nombreuses à être à choix multiples, il m'a fallu reprendre individuellement chaque questionnaire.

De plus, les graphiques ont été refaits afin d'être simplifiés. Certaines réponses pouvaient être distinguées en plusieurs catégories si les sondés n'écrivaient pas une réponse tout à fait de la même manière (exemple : pour les âges, si une personne inscrivait 9 ans et une autre 9 le graphique prenait en compte les deux réponses séparément).

Enfin, les réponses aux questionnaires peuvent être moins abouties que celles fournies lors d'un entretien. Lors d'un entretien, il est plus facile d'expliquer ses réponses, de les argumenter. De même, si le sondé ne comprend pas une question il nous est possible de la reformuler ou de la réexpliquer, ce qui n'est pas le cas lorsque l'on répond à un questionnaire.

2.4.2 Limites liées aux caractéristiques de l'échantillon d'élèves interrogés :

J'avais pour objectif de recueillir les réponses d'élèves étant scolarisés dans des classes allant du CP au CM2 soit de 6 à 11 voire 12 ans. Malheureusement je n'ai pas eu l'occasion de recueillir les résultats concernant les élèves du CP au CE2 car les enseignants de ces classes n'avaient pas suffisamment de temps pour faire passer les questionnaires.

Les élèves ayant répondu à ce questionnaire étaient donc uniquement des enfants de CM1 et CM2. J'ai pu recueillir 92 réponses de ces élèves ce qui est assez représentatif du nombre de CM1/CM2 dans les écoles primaires.

De plus, lors de la passation des questionnaires, quelques élèves n'ont pas remarqué qu'il était possible de répondre plusieurs choix pour certaines questions. Cela a donc pu biaiser les réponses.

2.4.3 Limites liées aux caractéristiques de l'échantillon des enseignants interrogés :

La passation du questionnaire à destination des enseignants s'est faite en plusieurs étapes. Dans un premier temps, j'ai demandé aux collègues de deux écoles d'y répondre. Comme je n'arrivais pas à obtenir un nombre suffisant de réponses, j'ai fait passer ce questionnaire sur les réseaux sociaux. Grâce à cela j'ai pu augmenter le nombre de réponses obtenues à 34. Cependant, je trouve ce nombre assez faible et aurais aimé avoir près de 100 réponses afin que celles-ci soient réellement significatives.

Un nombre important de ces enseignants avaient moins de 10 ans d'expérience. Cela pouvait donc biaiser les résultats de certaines questions pour lesquelles il était nécessaire d'avoir un recul important sur l'évolution de la violence des élèves à l'école.

2.5 Les projections et les préconisations :

A la suite des recherches effectuées et des différentes réponses recueillies grâce aux questionnaires, il m'est plus facile de me projeter dans le métier d'enseignant. Tout comme la plupart des actuels ou futurs professeurs des écoles, je n'ai que peu été formé lors de mes années de formation à l'ESPE (Ecole Supérieure du Professorat et de l'Education) tant au sujet de la violence des élèves au sein des établissements scolaires que de l'impact des médias sur les apprentissages et le comportement des enfants.

Ces sujets étant des problèmes de société, il est important d'amener les enseignants à se former sur ces thèmes afin d'être à même de comprendre et de guider au mieux l'élève dans ses apprentissages.

En effet, un enfant qui ne pense qu'aux jeux vidéo qu'il va pouvoir retrouver lorsqu'il sera rentré chez lui, ne pourra pas se concentrer pleinement sur ses apprentissages. De même, un élève qui vient de se battre lors de la récréation n'est pas capable de se mettre au travail

sereinement. C'est pourquoi, il me paraît important de mettre en place des temps d'EMC (Education Morale et Civique) afin de prévenir les dangers des jeux vidéo, ou bien de mettre en place des systèmes de messages clairs pour permettre aux élèves d'apprendre à s'exprimer calmement ainsi que d'expliquer leurs émotions ou encore de proposer aux élèves des tableaux des émotions.

Le fait d'apprendre à mettre des mots sur des émotions pourrait permettre aux élèves de diminuer leurs actes de violence.

Former les enseignants sur le thème des violences, des émotions des enfants et des jeux vidéo est selon moi très important pour comprendre au mieux ce que vivent nos élèves en classe ou à l'extérieur.

Enfin, l'enseignement de l'EMC dans les classes est primordial pour permettre aux enfants d'échanger et d'apprendre à communiquer. De plus, sensibiliser les élèves à la problématique des jeux vidéo permet de les amener à comprendre que certains jeux ne sont pas adaptés à leur âge et le seront donc plus tard, lorsqu'ils seront à même d'analyser que les comportements violents présents dans ceux-ci ne sont que des fictions et non des choses à reproduire.

Conclusion

Au cours de ce mémoire, nous avons pu constater que les médias sont aujourd'hui inscrits pleinement dans les habitudes des élèves, les jeux vidéo étant les plus appréciés de ces derniers. Ils permettent aux joueurs de développer différents apprentissages tels que le raisonnement, la dextérité ou encore la précision. Cependant, l'utilisation de certains jeux vidéo non adaptés à l'âge des enfants et/ou une utilisation excessive de ceux-ci peuvent engendrer des comportements violents.

Les résultats que nous avons pu étudier nous prouvent cela. Sur une population d'enfants âgés de 9 à 12 ans, ceux jouant à des jeux vidéo tous les jours et/ou jouant à des jeux violents et non adaptés à leur âge sont plus souvent amenés à avoir des comportements violents en classe ou dans la cour de récréation.

Nous pouvons donc dire que les jeux vidéo non adaptés à l'âge des enfants ont tendance à augmenter la violence de ceux-ci. Nous pouvons également ajouter que plus un enfant passe du temps sur des jeux vidéo et principalement des jeux vidéo non adaptés à son âge plus il sera susceptible de développer des actes de violence.

A la suite de ce mémoire, portant sur les jeux vidéo et la violence, il pourrait être intéressant de se demander : en quoi les médias en général (télévision, ordinateur, téléphone...) peuvent amener les élèves à avoir des comportements violents ?

Dans un monde où les jeux vidéo et les actes de violence sont omniprésents, ne serait-il pas intéressant de nous questionner sur les méthodes mises en place au sein des classes, telles que la méditation et la relaxation, dans le but de retrouver un climat serein au sein des écoles ?

BIBLIOGRAPHIE

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Winnicott, W. D. (2004). *Agressivité, culpabilité et réparation*. Paris, France : Payot & Rivages.

Freud, S. (1923). *Le moi et le ça*. Paris, France : Payot & Rivages.

Meyran, R. (2006). *Les mécanismes de violence : Etats, Institutions, Individu*. Auxerre, France : Sciences Humaines Editions.

Carra, C. (2009). *Violences à l'école élémentaire : L'expérience des élèves et des enseignants*. Paris, France : Presse universitaire de France.

Obin, J.P. (2003). *L'école contre la violence*. Lyon, France : Centre régional de documentation pédagogique de Lyon.

Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. France, Paris : Zone.

RICHARD, Maxime. APPRENTISSAGE ET JEU VIDEO : Comment le jeu vidéo permet-il d'assimiler des compétences en géographie ? 98p. Mémoire : Master MEEF : Lyon : 2016-2017 ;

Chambler-Dubosson, M. *Comprendre l'impact des jeux vidéo Potentiels + dangers = Responsabilités nécessaires*. Lyon, France : Chronique sociale.

L'étude psychologique et sociologique de l'enfant. In: *Enfance*. Tome 12 n°3-4, 1959.

Psychologie et Éducation de l'Enfance. pp. 297-308. doi : 10.3406/enfan.1959.1445

http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/enfan_0013-7545_1959_num_12_3_1445

Brisset Christine, « Entre recherche sur le développement du jeune enfant et prescriptions officielles pour la maternelle », *Carrefours de l'éducation*, 2010/2 n° 30, p. 57-90. DOI : 10.3917/cdle.030.0057

REFERENCES WEBOGRAPHIQUES

<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887> consulté le 28/02/2018.

Metra. M (2006) Approche théorique du jeu. Support d'animation en ligne sur le site de l'académie de Lyon.

http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/ain/bourg2/IMG/pdf/Approches_theoriques_du_jeu.pdf
consulté le 29/02/2018

https://ressources-cemea-pdll.org/IMG/pdf/developpement_enfant_dossier.pdf consulté le 19/04/2018.

<http://www.grappa.univ-lille3.fr/traitementdenquete/2010/Formulaires/jeux.html> consulté le 24/01/2019

<http://cpe.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article298> consulté le 24/01/2019

<https://pegi.info/fr/page/comment-les-jeux-sont-ils-evalues> consulté le 31/01/2019

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/programmes_2018/20/2/Cycle_3_programme_consolide_1038202.pdf consulté le 13/02/2019

https://www.fonction-publique.gouv.fr/files/files/statistiques/rapports_annuels/2018/FT2-Agents_FP-2018.PDF Consulté le 22/04/2019.

<https://fortnite.fr/> Consulté le 22/04/2019.

<http://eduscol.education.fr/cid46847/mesurer-et-prevenir-la-violence.html> Consulté le 08/05/2019.

ANNEXES

Annexe 1 : Questionnaire 1 :

Questionnaire à destination des élèves

Bonjour, je suis étudiante en Master 2 professeur des écoles.

Dans le cadre de cette formation je fais une recherche concernant les habitudes des élèves de 6 à 11 ans vis à vis des jeux vidéo.

Ce questionnaire permettra de répondre à mes interrogations. Il est anonyme, et ne sera utilisé que dans le cadre de ma recherche.

Je vous remercie pour votre participation.

*Obligatoire

Informations générales :

Genre : *

Une seule réponse possible.

- Fille
- Garçon

Âge : *

Profession des parents : *

Nombre de frère(s) : *

Âge de ce/ ces frère(s) :

Nombre de sœur(s) : *

Âge de cette/ces sœur(s) :

Les médias :

Je regarde la télévision : *

Une seule réponse possible.

- Jamais
- 1 à 2 fois par semaine
- Tous les jours
- Plusieurs heures par jours

- Autre :

Je regarde la télévision : *

Une seule réponse possible.

- Seul
- Avec un frère ou une soeur
- Avec un adulte
- Autre :

Je vais sur l'ordinateur : *

Une seule réponse possible.

- Jamais
- 1 ou 2 fois par semaine
- Tous les jours
- Plusieurs fois par jour
- Autre :

Je vais sur l'ordinateur : *

Une seule réponse possible.

- Seul
- Avec un frère ou une soeur
- Avec un adulte
- Autre :

Je joue à des jeux vidéo : *

Une seule réponse possible.

- Jamais
- 1 ou 2 fois par semaine
- Tous les jours
- Plusieurs heures par jour
- Autre :

A quel moment joues-tu à des jeux vidéo ?

Une seule réponse possible.

- Durant la semaine
- Durant le week-end
- Durant les vacances
- Autre :

Quels sont les supports que tu utilises pour jouer aux jeux vidéo ?

Une seule réponse possible.

- Ordinateur
- Console de salon (xbox, playstation, wii ...)
- Console portable (nintendo ...)
- Téléphone portable
- Autre :

Je joue à des jeux vidéo : *

Une seule réponse possible.

- Seul
- Avec un frère ou une soeur
- Avec un adulte
- Autre :

Je joue à : *

Une seule réponse possible.

- Fifa
- Call of duty
- Fortnite
- Jeux ludiques
- Jeux de voitures
- Autre :

Tu joues :

Une seule réponse possible.

- Seul
- En ligne avec des personnes que tu connais
- En ligne avec des personnes que tu ne connais pas
- Autre :

Sais-tu à quel âge on peut commencer à jouer à ce jeu ? *

Une seule réponse possible.

- Oui
- Non

Si oui, à quel âge ? *

Penses-tu que ces jeux sont violents ? *

Une seule réponse possible.

- Oui
- Non

Mon comportement

Je suis calme : *

Une seule réponse possible.

1 2 3 4 5

| | | | | | | |
|--------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------|
| Jamais | <input type="radio"/> | Toujours |
|--------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------|

Je sais dire aux autres si je suis énervé : *

Une seule réponse possible.

1 2 3 4 5

| | | | | | | |
|--------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------|
| Jamais | <input type="radio"/> | Toujours |
|--------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------|

Je me bats : *

Une seule réponse possible.

1 2 3 4 5

| | | | | | | |
|--------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------|
| Jamais | <input type="radio"/> | Toujours |
|--------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------|

J'utilise des gros-mots *

Une seule réponse possible.

1 2 3 4 5

| | | | | | | |
|--------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------|
| Jamais | <input type="radio"/> | Toujours |
|--------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------|

Je réponds aux adultes *

Une seule réponse possible.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
|--------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------|
| Jamais | <input type="radio"/> | Toujours |

Etre violent c'est : *

Une seule réponse possible.

- Se moquer
- Dire du mal des autres
- Se faire respecter
- Voler
- Se sentir fort
- Mal parler
- Taper
- Se battre
- Insulter
- Entre garçons
- Entre filles
- Entre fille et garçon
- Autre :

Si on est violent c'est parce que : *

Une seule réponse possible.

- On souffre
- On est méchant
- On n'est pas bien dans sa peau
- On a envie d'être écouté
- On a des problèmes

- On répond aux provocations
- Autre :

Quand on subit des violences on doit : *

Une seule réponse possible.

- Se taire
- En parler à sa famille
- En parler à des camarades
- Se venger
- En parler à des adultes
- Autre :

Penses-tu qu'il t'arrive d'être violent :

Une seule réponse possible.

- Avec tes camarades
- Avec ta famille
- Avec tes professeurs
- Avec le matériel mis à ta disposition

Que fais tu lorsque tu es contrarié en classe ? *

Une seule réponse possible.

- Tu boudes
- Tu pleures
- Tu en parles auprès de tes parents
- Tu es violent verbalement
- Tu n'écoutes plus
- Tu rentres en conflit avec le professeur
- Tu en parles à un autre adulte de l'école
- Autre :

Que fais tu lorsque tu es fâché(e) contre un(e) camarade ? *

Une seule réponse possible.

- Tu boudes
- Tu pleures
- Tu es violent verbalement avec lui
- Tu es violent physiquement avec lui
- Tu abîmes ses affaires
- Tu dis du mal de lui
- Tu en parles à tes parents
- Tu te plains à un adulte de l'école
- Autre :

Questionnaire à destination des enseignants

Bonjour,

Je suis étudiante en Master 2 professeur des écoles. Dans le cadre de mon mémoire d'étude je souhaite recueillir des informations sur le comportement des élèves dans le cadre de l'école.

Les réponses à ce questionnaire sont anonymes et seront utilisées uniquement dans le cadre de mes recherches.

Merci par avance pour votre temps et vos réponses.

***Obligatoire**

Informations générales

Sexe : *

Une seule réponse possible.

- Femme
- Homme

Âge : *

Avez vous des enfants *

Une seule réponse possible.

- Oui
- Non

Si oui, combien ?

Nombre d'année(s) d'enseignement *

Une seule réponse possible.

- De 1 à 3 ans
- De 4 à 9 ans
- De 10 à 20 ans
- De 20 à 30 ans
- 30 ans et plus

Classe(s) dans laquelle/lesquelles vous enseignez cette année : *

Les médias

Internet, télévision, téléphone, jeux vidéo, radio.

Travaillez vous sur les médias avec les élèves ? *

Une seule réponse possible.

- Oui

- Non

Si oui, de quels médias parlez-vous ?

Entendez-vous parler de jeux vidéo dans votre classe ? *

Une seule réponse possible.

- Oui
- Non

Si oui, quel type de jeux ?

Plusieurs réponses possibles.

- Jeux de voitures
- Jeux de foot
- Jeux ludiques
- Jeux de courses
- Jeux de guerre
- Autre :

Si vous connaissez le nom exact du (ou des) jeu(x) utilisé(s) merci de le(s) inscrire ici :

Comportements des élèves

Avez vous vu une évolution du comportement des élèves depuis plusieurs années ? *

Une seule réponse possible.

- Oui
- Non

Si oui, de quel type d'évolution s'agit-il ?

Comment définiriez vous le terme de violence ? *

Comment définiriez vous le terme d'agressivité ? *

Pensez vous que des élèves ont des attitudes violentes dans la classe ? *

Une seule réponse possible.

- Oui
- Non

Si oui, donner 2 exemples d'attitudes violentes.

Ces attitudes se dirigent envers :

Plusieurs réponses possibles.

- Les autres élèves
- L'élève lui-même
- L'enseignant
- Des objets
- Autre :

Pensez-vous que des élèves ont des attitudes violentes dans la cour de récréation ? *

Une seule réponse possible.

- Oui
- Non

Si oui, citer deux attitudes violentes que vous avez pu observer.

Cette attitude se dirige envers :

Plusieurs réponses possibles.

- Les autres élèves
- L'enseignant
- L'élève lui-même
- Les personnels travaillant dans l'école

Ces cas de violences observées viennent : *

Plusieurs réponses possibles.

- De tous les élèves en général
- Plus des garçons
- Plus des filles
- Plus des élèves de cycle 2
- Plus des élèves de cycle 3
- Des élèves qui disent utiliser des médias

- Autre :

Trouvez-vous qu'il y a une augmentation de l'agressivité des élèves depuis les 10 dernières années ? *

Trouvez-vous qu'il y a une augmentation de la violence des élèves depuis les 10 dernières années ?

Pensez-vous que les jeux vidéo ont une incidence sur le comportement des élèves ? *

Une seule réponse possible.

- Oui
 - Non
-

Annexe 3 : Les pictogrammes PEGI :



Pegi 3 signifie que le contenu du jeu est adapté à toutes les classes d'âge à partir de 3 ans. Les jeux vidéo comportant ce pictogramme ne doivent pas comporter de sons ou d'images pouvant faire peur ou effrayer de jeunes enfants mais peuvent inclure des formes de violences comiques et enfantines très faibles. De plus, ils ne doivent pas comporter de mots grossiers.



Pegi 7 est utilisé lorsque dans les jeux des scènes ou des sons peuvent être effrayant. Ces scènes de violences sont cependant modérées grâce à des violences implicites ou n'étant pas réaliste.



Pegi 12 inclue des formes de violences « plus graphiques » par rapport à des personnages imaginaires et « moins graphique » concernant des personnages non imaginaires entrant dans la classe d'âge des 12 ans et plus. De plus, dans ces jeux, il peut y avoir des insinuations ou des postures sexuelles. Cependant les jeux classés dans cette catégorie restent légers au niveau des grossièretés utilisées. A partir de cette classe d'âge les jeux d'argent et de hasards qui se déroulent de la même manière que dans des casinos sont autorisés.



Pegi 16 est inséré sur les jeux vidéo incluant des actes de violences ou des actes sexuelles tel qu'ils pourraient se produire dans la réalité. Dans cette catégorie le langage est plus grossier et une consommation de tabac, d'alcool ou de drogue peut être représentée.



Pegi 18 permet d'informer les utilisateurs que ces jeux vidéo sont destinés à un public adulte. Dans ces jeux, la violence est représentée de manière « crue », des meurtres peuvent être commis sans raison, contre des personnages sans défense. De plus, les drogues et les actes sexuels étant explicites peuvent être présent.



Dans ces jeux des scènes de violences sont représentées. Celles-ci sont plus ou moins importantes et réaliste selon les classes d'âges.



Un langage grossier est utilisé dans ces jeux.



Ce pictogramme est utilisé pour des jeux de classe d'âge allant de Pegi 7 à Pegi 12. Si les jeux contiennent des sons ou des images horribles ou susceptible de faire peur à des jeunes enfants.



Des contenus enseignent ou encouragent des jeux de hasards tel qu'ils peuvent être vécus dans les casinos.



Des positions sexuelles ou des insinuations sont présentes lors du jeu. Selon la classe d'âge cela peut aller de scènes de nudité aux rapports sexuels explicites.



Dans ces jeux, des incitations de drogues, d'alcool ou de tabac.



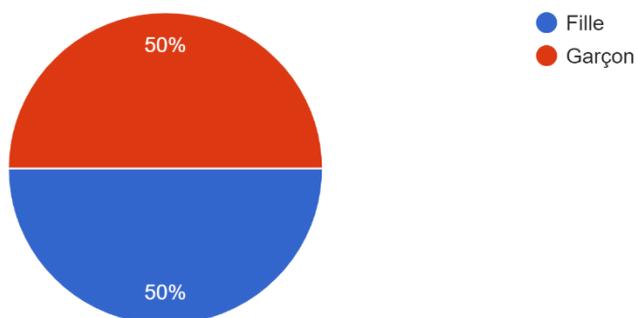
Des représentations de genre, de religion, ethnique ou tous types de stéréotypes pouvant encourager la haine.

Annexe 4 : Réponses des questionnaires à destination des élèves :

Informations générales :

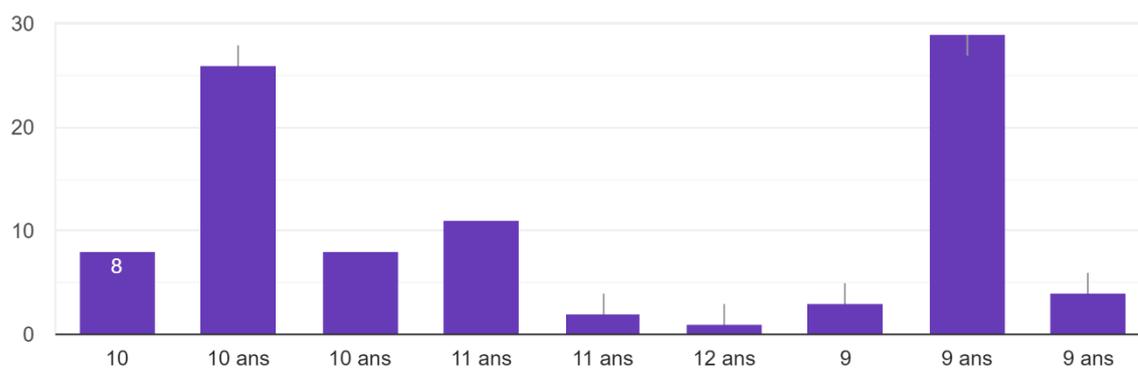
Genre :

92 réponses



Âge :

92 réponses



Profession des parents :

92 réponses

Inconnu

inconnu

secrétaire

gendarme

gendarme, aide soignante

livreur

Chef d'entreprise, infirmier

Assistante marketing, gendarme

gendarme, conducteur de gru

Gendarme, assistante maternelle

Psychologue

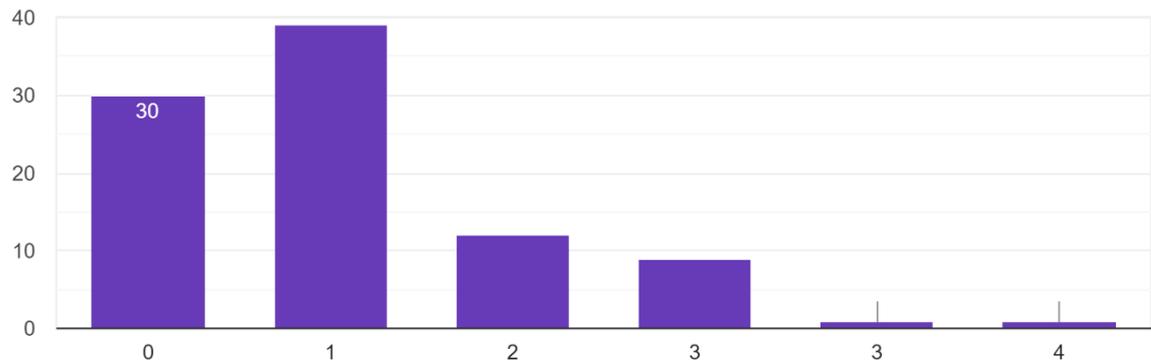
Musée d'art contemporain

Poissionner, assistante maternelle
Gendarme, pâtissier
Maçon, congé parental
Garde d'enfant, fabrique des produits
taxi
Distribue des pubs
Professeur, vendeur
course à pied
Secrétaire, commerciale
travail à l'usine
auxiliaire de vie ; usine.
Conducteur de tramway
Père : Ingénieur commercial, Mère : sans emploi
Policier
vendeur, travail dans une boîte d'intérim
Agent de sécurité
Femme de ménage et restaurateur
Conducteur de bus
Police scientifique
Psychiatre, gendarme
Professeur de biologie et d'arabe
Infirmière et ouvrier
Camion de pizza, gendarme
Justice
travail en usine
Entrepreneur
Informatique et enseignante
aide soignant
vendeur
Travail dans une usine et une crèche
gendarme, vendeur dans une concession automobile
auxiliaire de vie
Mère au foyer, livreur
nourrice, peintre
gendarme, nourrice
chargée de communication dans une université, chargé d'organiser des forums
mère au foyer, fait des travaux
cuisinier
gendarme, assistante de vie
nourrice
Maçon, Atsem
gendarme et restauratrice
Militaire dans l'armée de l'air et gestionnaire
INCONNU
Nourrice
électricien
aide-soignante
femme de ménage, maçon
comptable
Ingénieur informatique, directrice adjointe de crèche
infirmière, ingénieur en bâtiment
Professeurs
Femme de ménage, éboueur

Assistante de vie, gendarme
 femme de ménage et jardinier
 gendarme, vendeur
 Crèche, usine
 charpentier

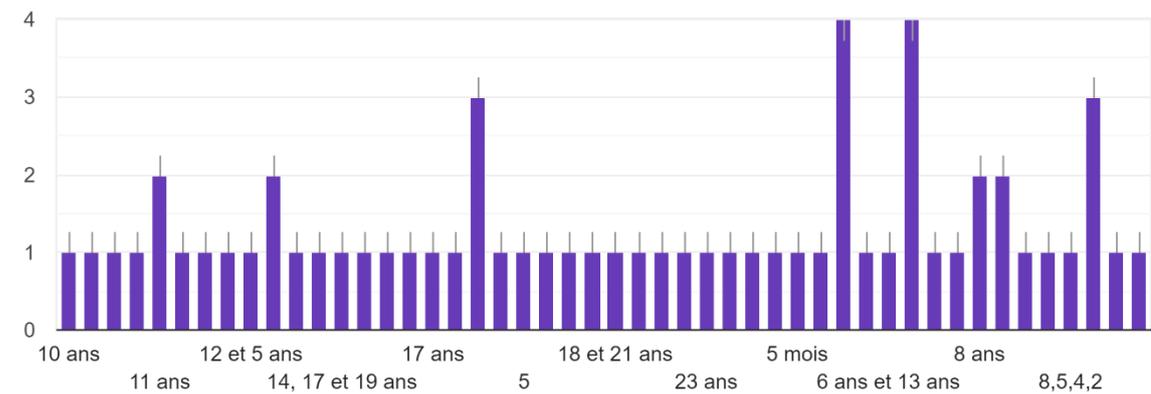
Nombre de frère(s) :

92 réponses



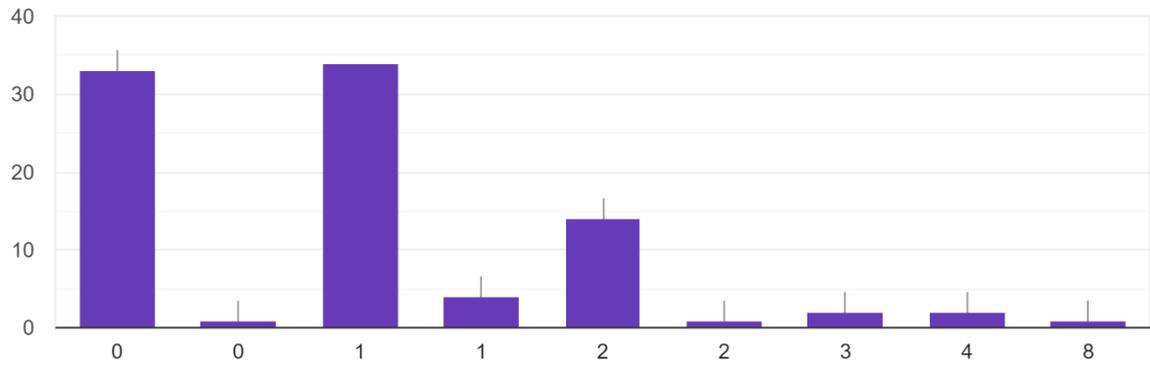
Âge de ce/ ces frère(s) :

62 réponses



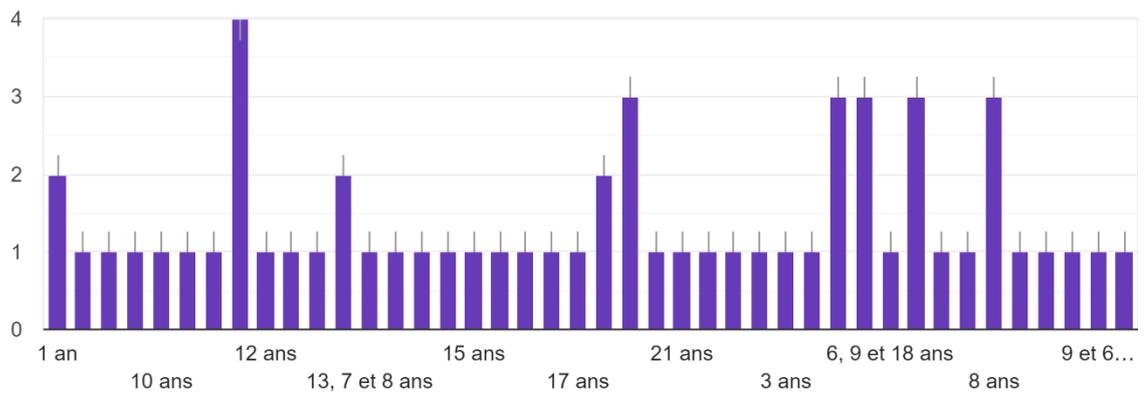
Nombre de sœur(s) :

92 réponses



Âge de cette/ces sœur(s) :

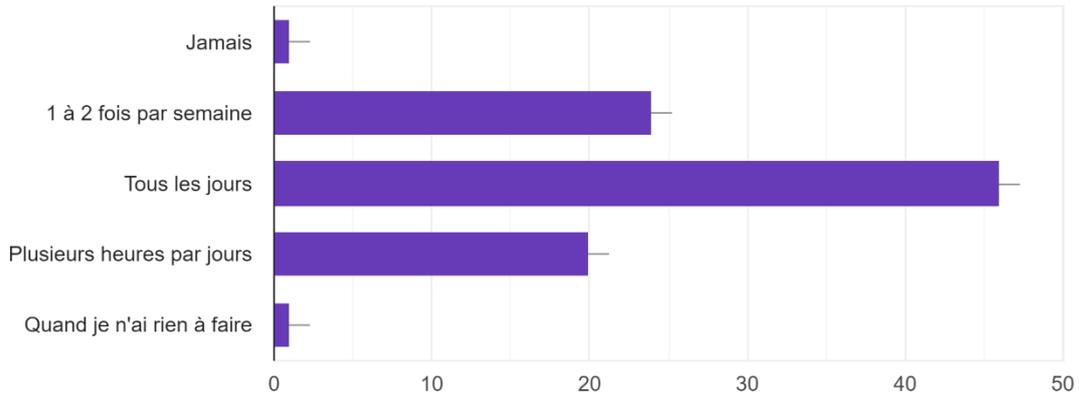
58 réponses



Les médias :

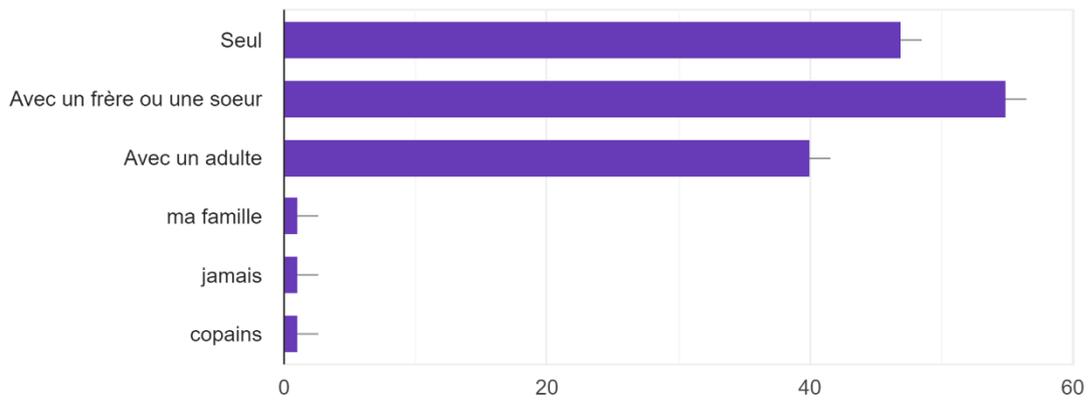
Je regarde la télévision :

92 réponses



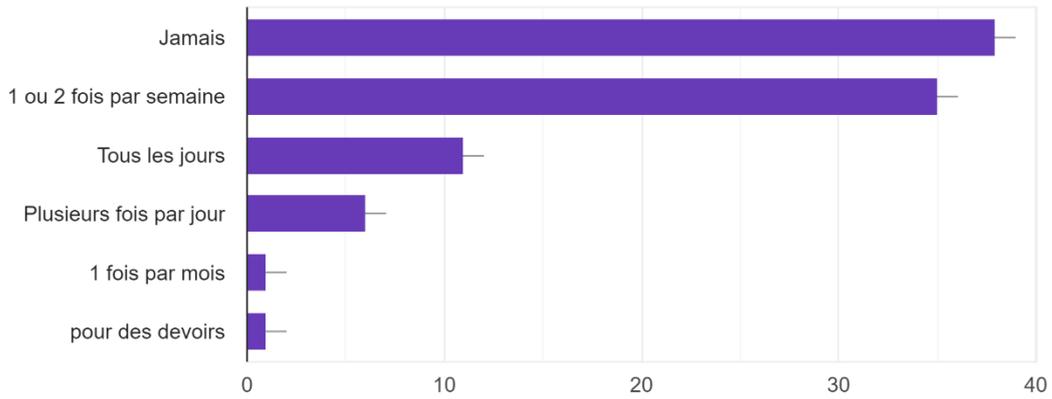
Je regarde la télévision :

92 réponses



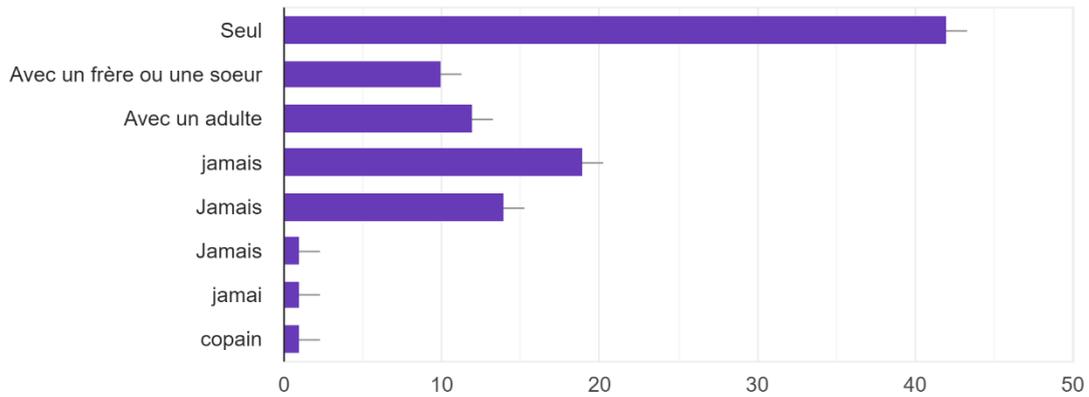
Je vais sur l'ordinateur :

92 réponses



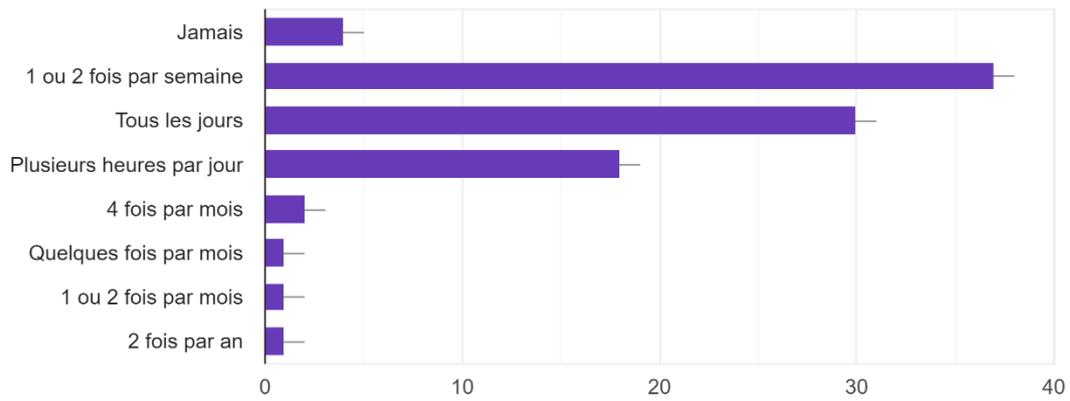
Je vais sur l'ordinateur :

92 réponses



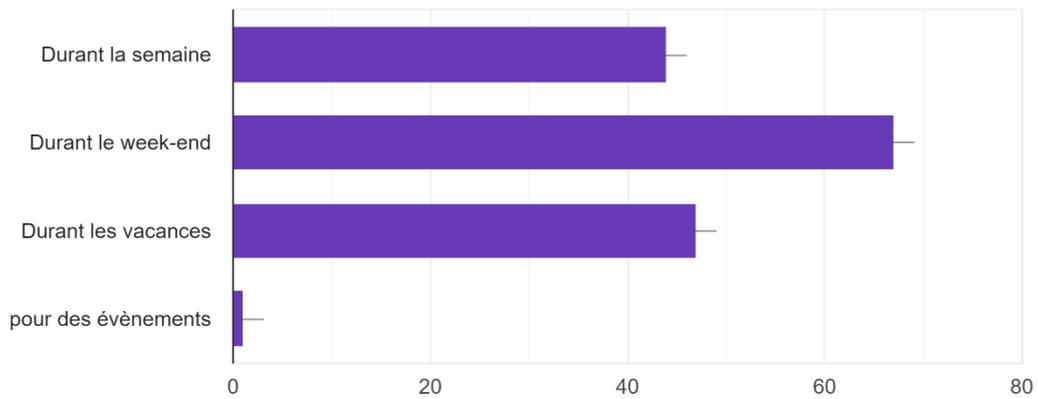
Je joue à des jeux vidéo :

92 réponses



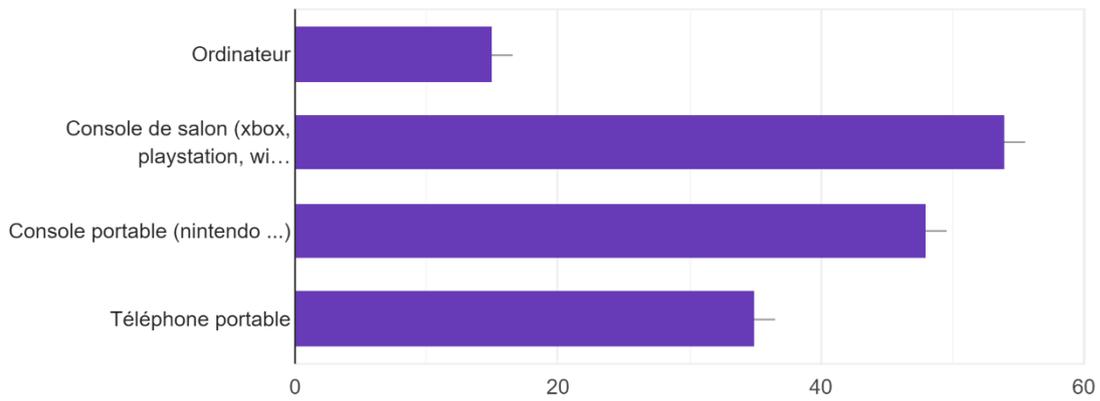
A quel moment joues-tu à des jeux vidéo ?

88 réponses



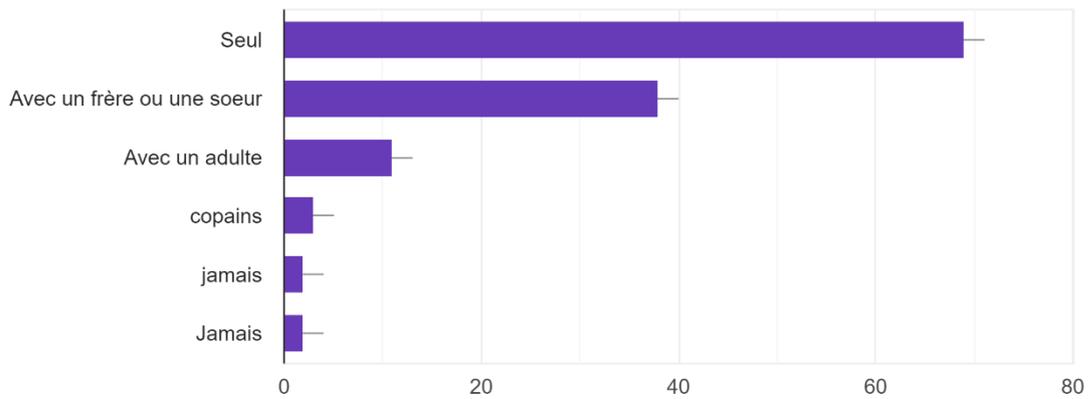
Quels sont les supports que tu utilises pour jouer aux jeux vidéo ?

88 réponses



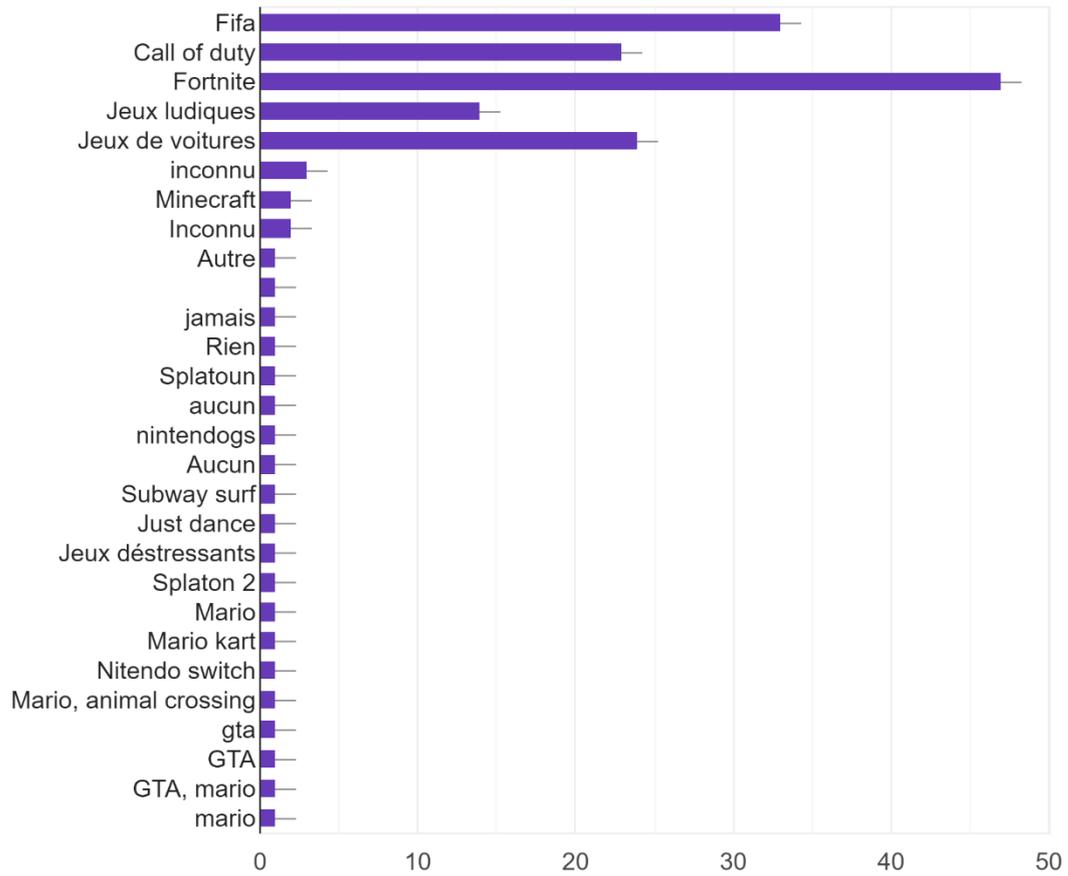
Je joue à des jeux vidéo :

92 réponses



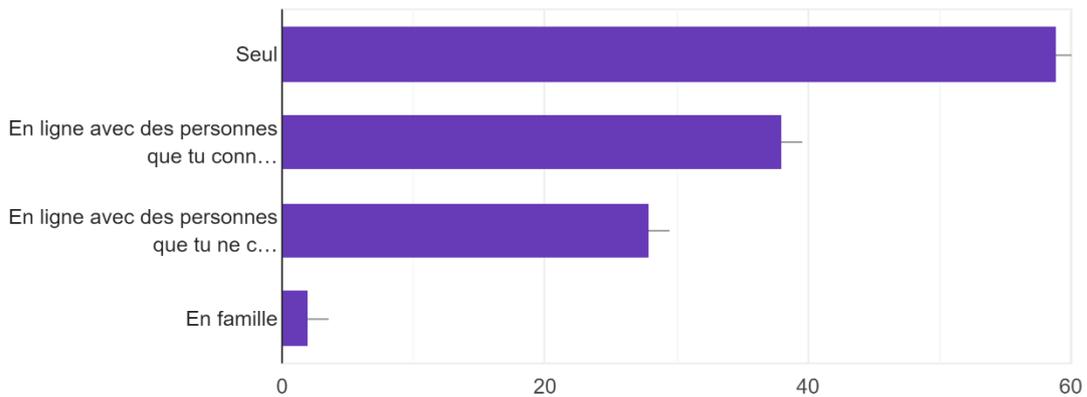
Je joue à :

92 réponses



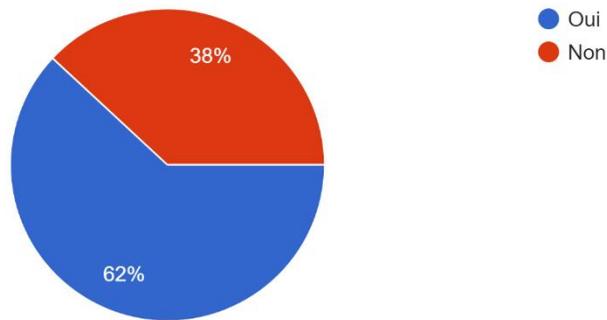
Tu joues :

88 réponses



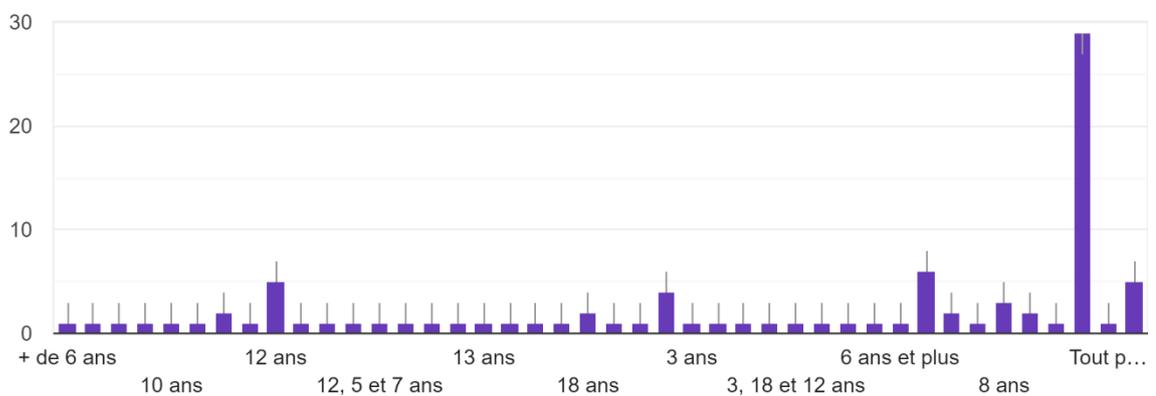
Sais-tu à quel âge on peut commencer à jouer à ce jeu ?

92 réponses



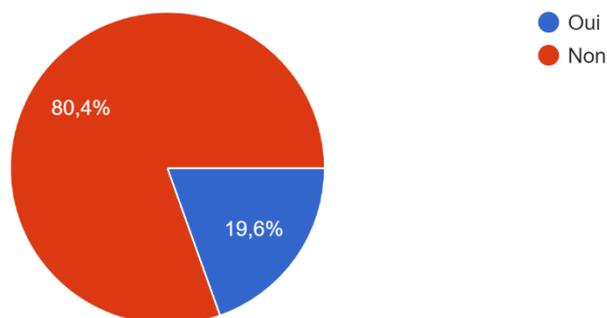
Si oui, à quel âge ?

92 réponses



Penses-tu que ces jeux sont violents ?

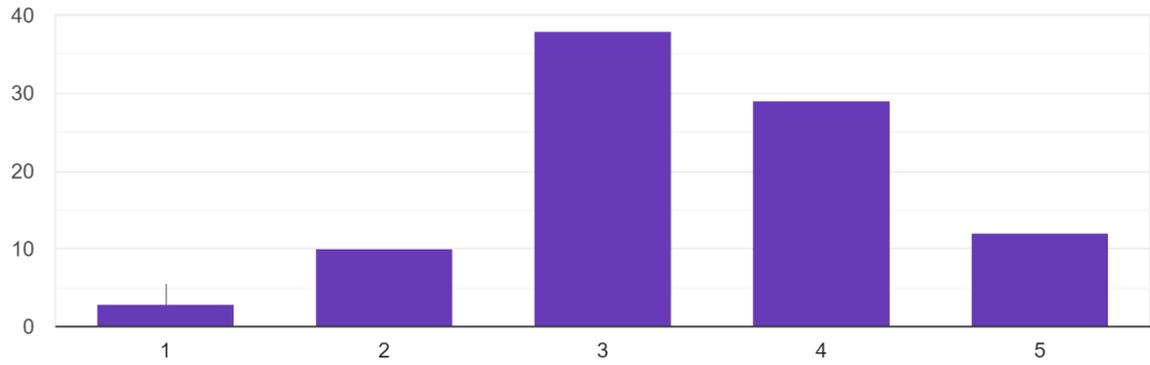
92 réponses



Mon comportement :

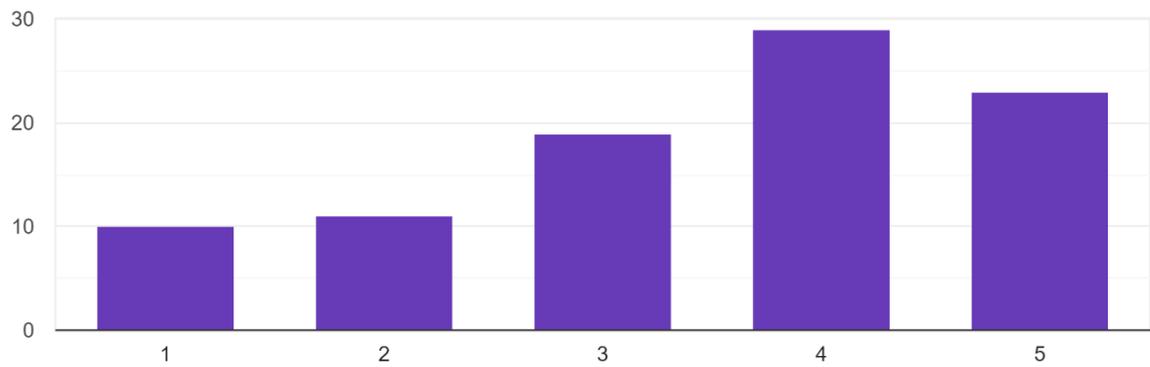
Je suis calme :

92 réponses



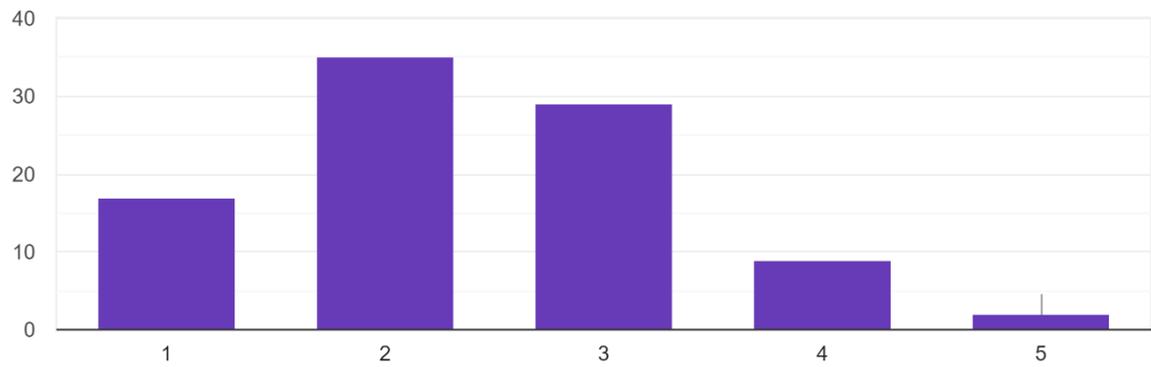
Je sais dire aux autres si je suis énervé :

92 réponses



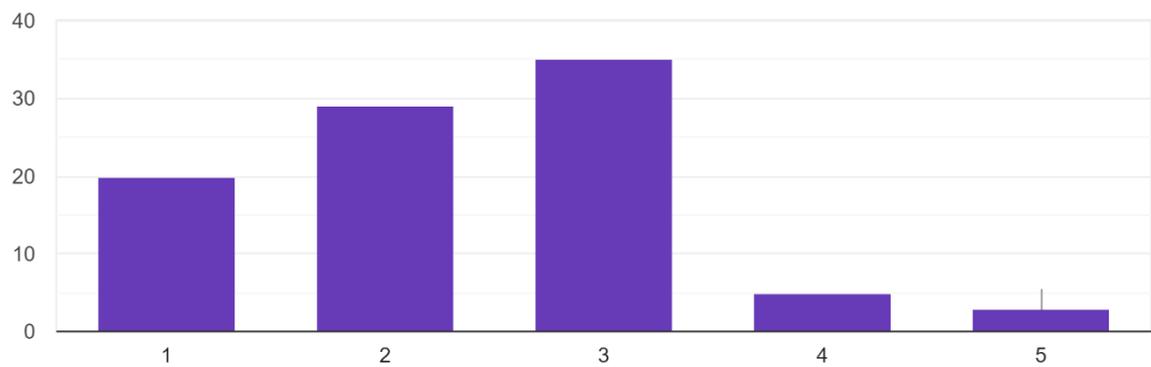
Je me bats :

92 réponses



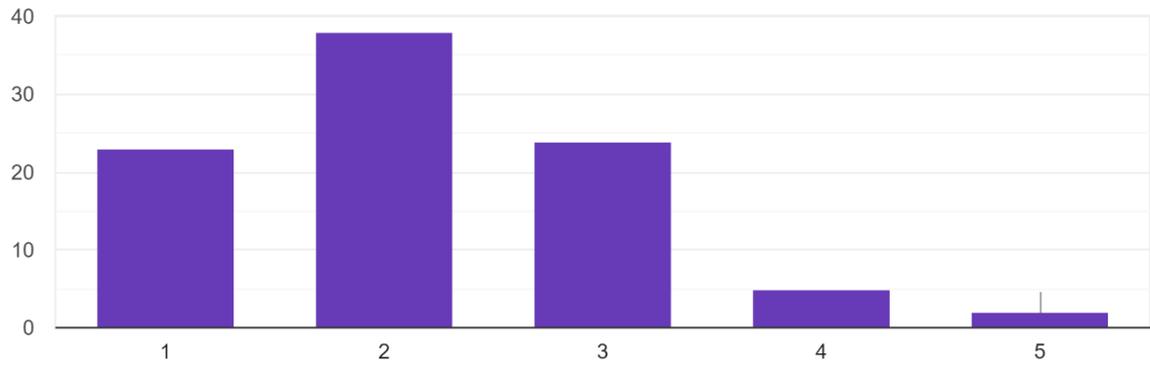
J'utilise des gros-mots

92 réponses



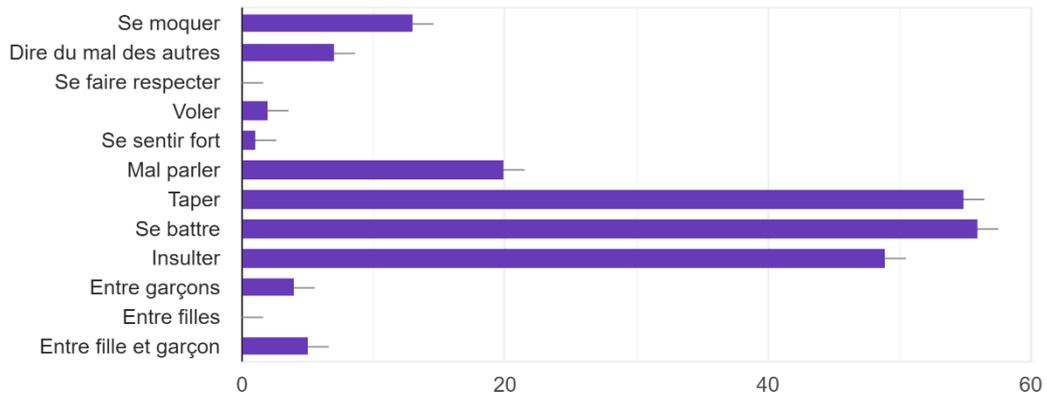
Je réponds aux adultes

92 réponses



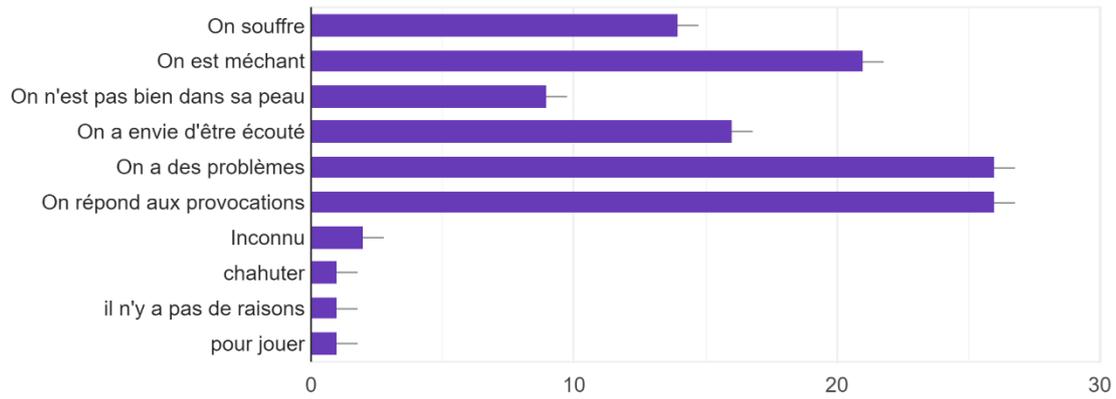
Etre violent c'est :

92 réponses



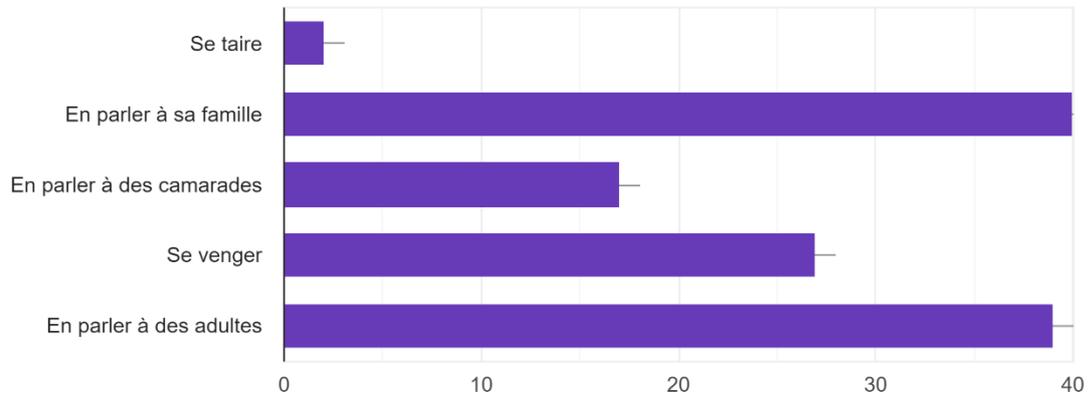
Si on est violent c'est parce que :

92 réponses



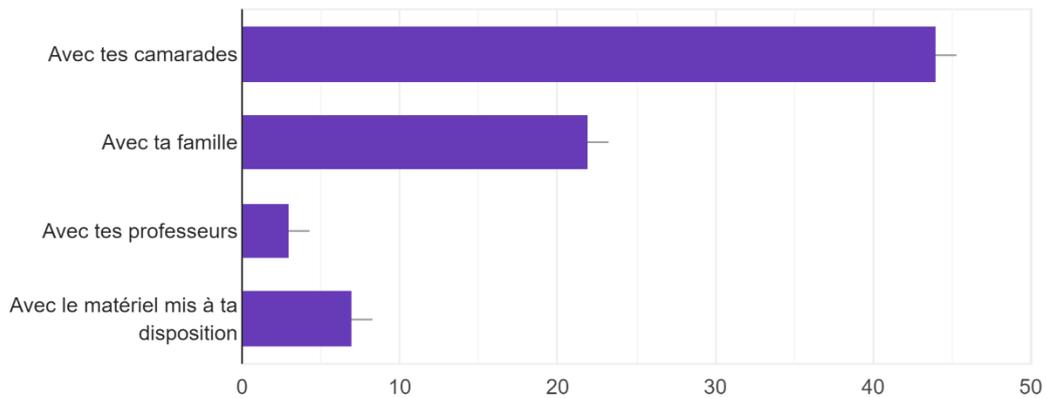
Quand on subit des violences on doit :

92 réponses



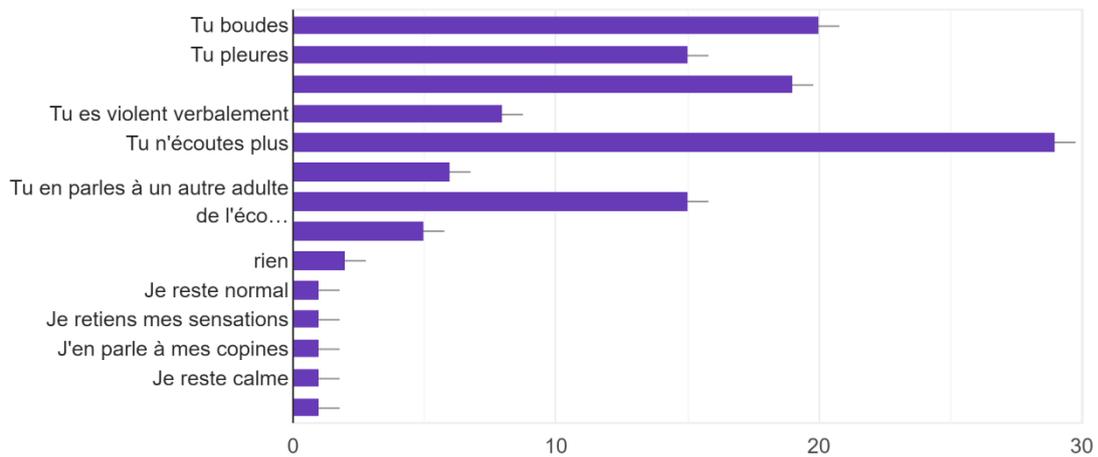
Penses-tu qu'il t'arrive d'être violent :

61 réponses



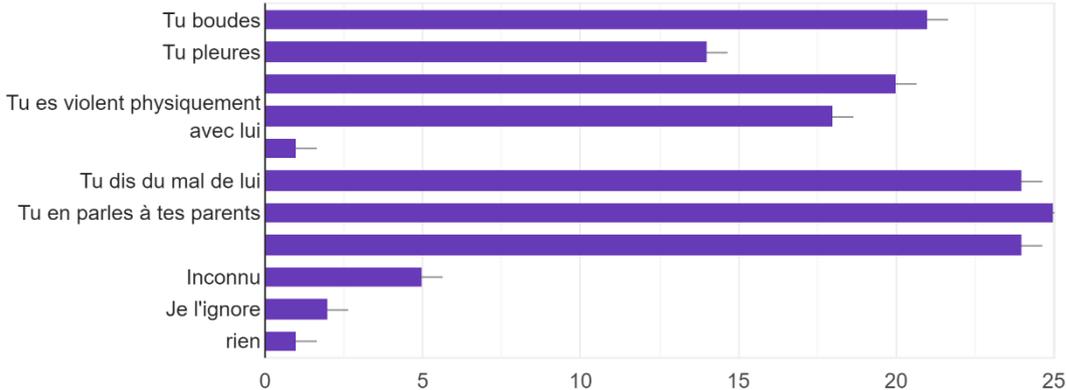
Que fais tu lorsque tu es contrarié en classe ?

92 réponses



Que fais tu lorsque tu es fâché(e) contre un(e) camarade ?

92 réponses

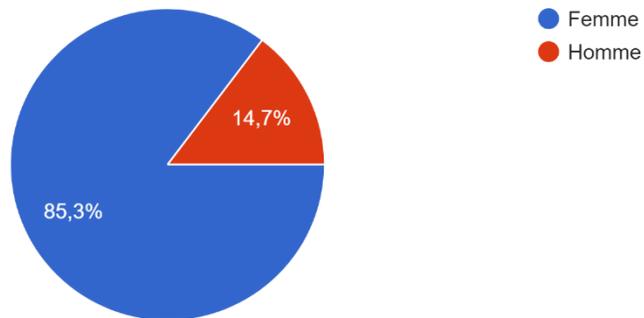


Annexe 5 : Réponses des questionnaires à destination des enseignants :

Informations générales :

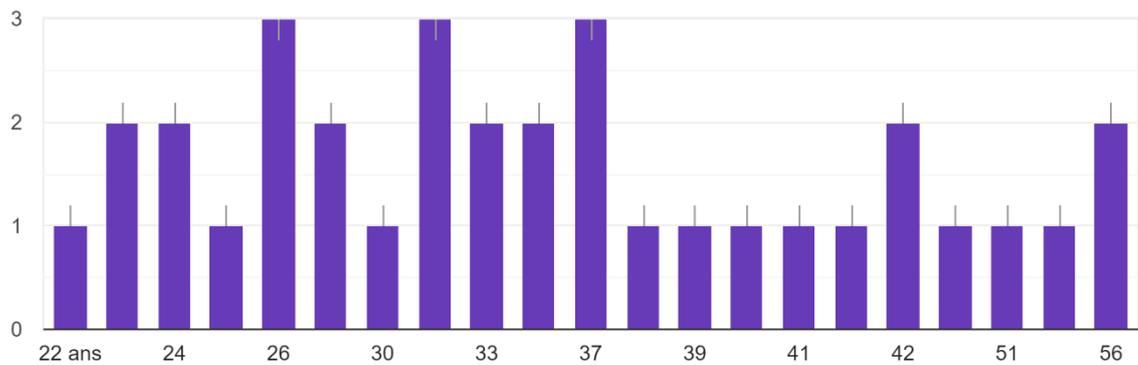
Sexe :

34 réponses



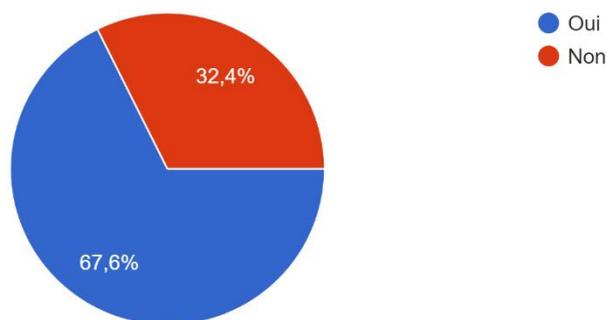
Âge :

34 réponses



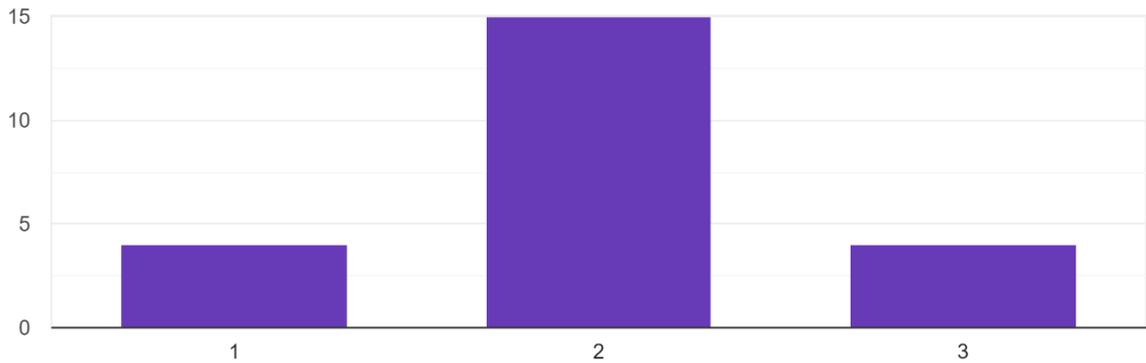
Avez vous des enfants

34 réponses



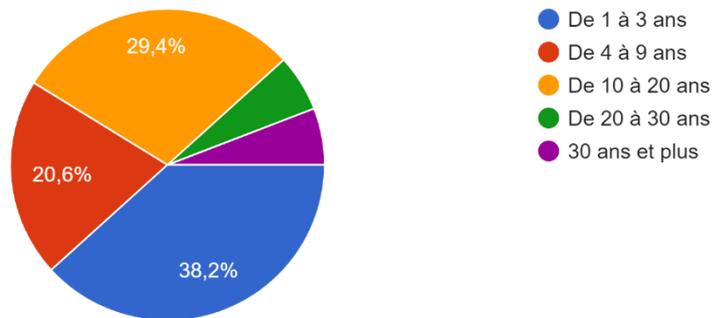
Si oui, combien ?

23 réponses



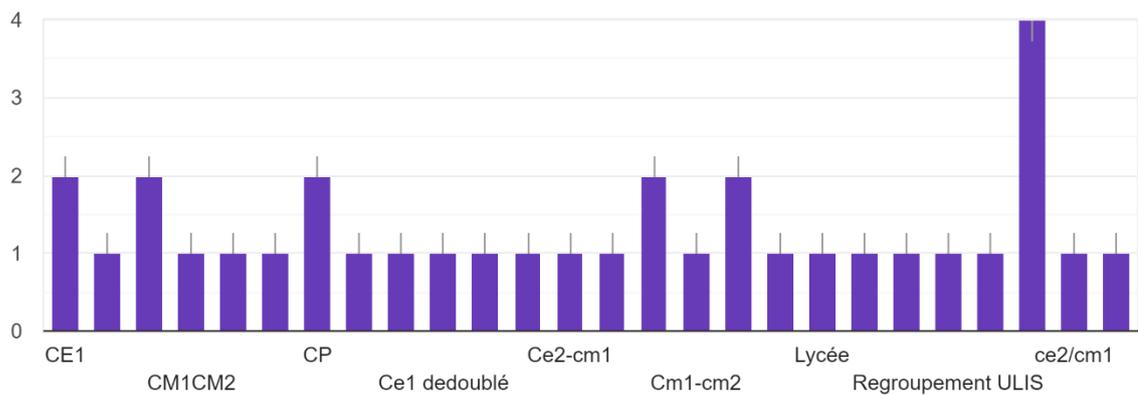
Nombre d'année(s) d'enseignement

34 réponses



Classe(s) dans laquelle/lesquelles vous enseignez cette année :

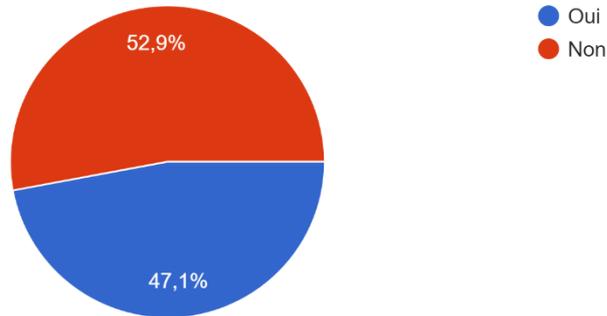
34 réponses



Les médias :

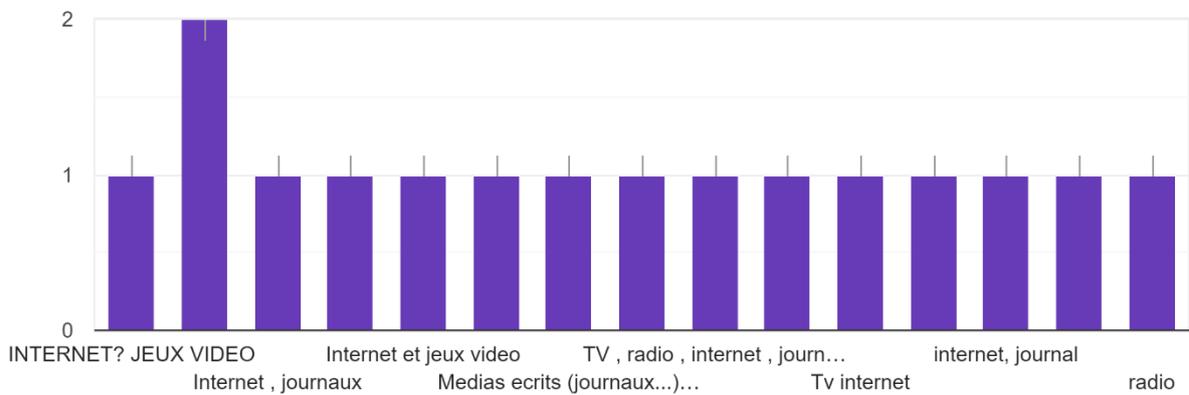
Travaillez vous sur les médias avec les élèves ?

34 réponses



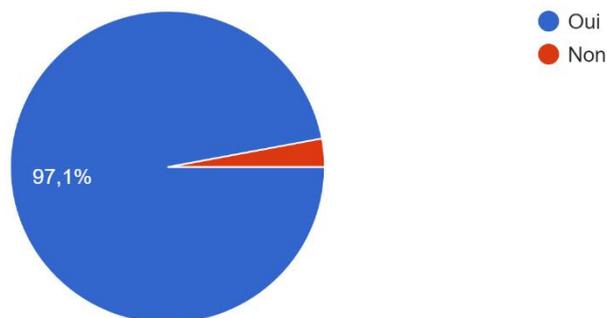
Si oui, de quels médias parlez-vous ?

16 réponses



Entendez-vous parler de jeux vidéo dans votre classe ?

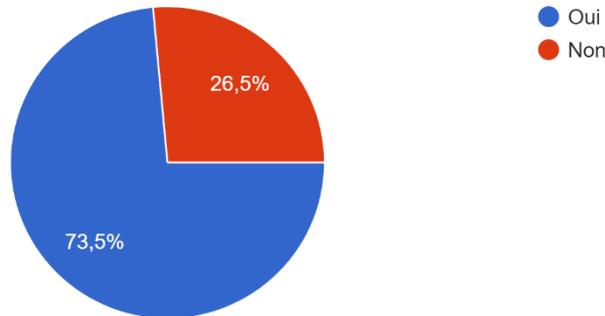
34 réponses



Comportements des élèves :

Avez vous vu une évolution du comportement des élèves depuis plusieurs années ?

34 réponses



Si oui, de quel type d'évolution s'agit-il ?

25 réponses

Les plus grands (CM) semblent moins innocents et certains ont des comportements de pré-ados qui relevaient, il y a quelques années, plus du collège.

plus 'agitation, moins de concentration, moins enclun à des efforts

négative... agitation, impatience, toute puissance, insolence, provocation, manque de respect

élèves plus agressifs, insolents

jouent de plus en plus jeunes

enfants plus agités. temps de concentration plus court.

Moins d'écoute. Concentration difficile. Plus de gout de l'effort.

perte d'attention

Vocabulaire jeux

Concentration en baisse et excitation perpétuelle

Hausse des conflits et règlement de ces conflits par les insultes et la violence; évolution négative du vocabulaire

Plus dissipés/ moins concentré/ plus violent entre eux

Fatigue

Violence, insulte et banalisation de tout ça

Difficultés d attention

Les enfants jouent à des jeux violents dans la cour pour refaire comme dans les jeux vidéos (ils font semblant de se battre, de se tuer)

Plus de violence

manque d'attention

difficulté à entrer en contact avec les autres

Ils jouent de nouveau à la bagarre durant la récréation et leur but est de tuer les autres

moins attentifs , difficultés à se concentrer

plus agités, plus de mal à se concentrer, moins respectueux des règles, des autres en général

ils sont moins concentrés moins intéressés ne restent pas en place

Guerre, gros mots, insultes sexistes

Moins de concentration et d attention

Comment définiriez-vous le terme de violence ?

34 réponses

C'est une pulsion qui blesse. Elle peut être verbale, physique ou psychologique.

Comportement agressif envers soi, les autres ou des objets

utiliser sa force pour résoudre ses problèmes

La violence peut-être morale, verbale ou physique. Pour moi, ceux qui ont recours à la violence ne contrôlent par leurs actes. C'est une réaction primaire.

agression verbale et/ou physique

utilisation de la force pr communiquer

violence physique et verbale, pour faire mal

violence : verbale, physique ... faits ou gestes entraînant une blessure d'une ou plusieurs personnes.

Atteinte à la liberté ou à l'intégrité physique ou morale de l'autre

acte qui entraîne une blessure physique ou morale

Agir avec force physique ou psychique pour contraindre, dominer

Comportement malveillant verbale ou physique à l'égard D'autrui ayant des répercutions direct sur l'individu

Acte ou paroles qui peuvent heurter quelqu'un

Agir envers ses pairs en tapant sans discuter

Des paroles et des actes non acceptables envers autrui

Comportement (physique, verbal), intentionnel ou non, envers quelque chose ou quelqu'un (soi ou autrui) visant à attaquer, blesser ou diminuer la cible.

Par les gestes et le langage

Acte physique ou verbal

Comportement agressif verbalement et/ou physiquement

Violence verbale, violence physique

Choc pour le corps ou le psychique

Comportement qui peut mettre en danger autrui

Avoir un comportement qui met en insécurité les autres mais aussi soi-même (insécurité physique et psychique)

Violences verbales et physiques:insultes et bagarres, harcèlement

elle peut être verbale ou physique

une agressivité se traduisant par des gestes

C'est un acte physique, verbal ou physiologique qui blesse une personne

comportement physique ou verbal pouvant mettre l'autre à mal

agressivité physique, verbale ou morale envers une autre personne

Fait d'être agressif

acte

Coup ou paroles qui blessent

Ce qui peut blesser un autre

Gestes et comportements destinés à blesser l'autre

Comment définiriez-vous le terme d'agressivité ?

34 réponses

Elle relève plutôt de l'état physique de l'individu. La fatigue par exemple peut provoquer l'agressivité.

Ce sont des mots ou des phrases.

Forte violence

rechercher la violence

Agressif est un état. Lorsque quelqu'un n'arrive pas à se contrôler et à dire ce qui le dérange, il peut devenir agressif.

vive réaction disproportionnée par rapport à une situation.

violence domine durant des échanges

plutôt par la parole

réponse donnée face à la violence.

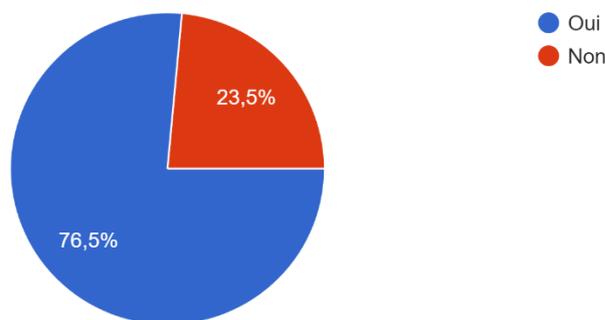
Manière violente de s'adresser à l'autre

attaquer autrui verbalement ou physiquement

Comportement qui a recours à la violence
 état d'esprit négatif / attitude néfaste
 Volonté de nuire
 Énerverment, excitation et intolérance
 Pas de discussion calme mais un énerverment instantané
 Manière de se comporter, verbale ou physique, témoignant d'un mal-être / d'une émotion négative (mal-être, tristesse, échec...) difficile à gérer.
 Quelqu'un qui se sent attaqué
 Violent envers autrui sans raison valable
 Attitude néfaste envers autrui
 Dans les mots et les actes
 Expression d'une émotion non gérée
 Comportement qui met en avant une personne irritable et sur la défensive
 Être à l'origine de la violence, chercher le conflit
 Réactions rapides et violentes
 faire preuve d'une attitude excessive envers autrui
 une colère perdurant, un état de stress pour le corps, dents serrées, corps tendu, réponse sur la défensive
 C'est une réaction physique qui entrave la sécurité d'autrui
 comportement reptilien sans rapport avec une défense
 ...
 Cherche les autres (paroles/gestes)
 comportement
 Comportement colérique ou défensif extrême
 Colère, insultes
 Personne qui réagit de façon sanguine

Pensez vous que des élèves ont des attitudes violentes dans la classe ?

34 réponses



Si oui, donner 2 exemples d'attitudes violentes.

25 réponses

Moqueries et coups
 Jeter des objets, avoirs des propos violents
 moqueries et coups de pied
 1- Pierre (CE1) répond à une question, il fait un jeu de mot sans s'en rendre compte, Paul le regarde et rigole, Pierre se vexe et lui crie dessus car il pense qu'il se moque de lui. 2- Jacques (CM1) n'est pas bien depuis ce matin, malgré toute la patience du monde et la bienveillance possible, je dois me fâcher parce qu'il a une attitude insolente. Jacques ne supporte pas ma remarque, il jette ses affaires

au sol de colère. Je lui demande de les ramasser, il s'y oppose verbalement et physiquement, il essaie de m'intimider... En voulant le sortir de la classe, il me fait tomber.

dessin de Zombie / mimer des armes

Insulte verbale. Gribouiller le cahier de son voisin.

moquerie, petits coups dans le rang, insultes

Bousculer violemment dans le couloir / Insulter

Vocabulaire grossier et Dégradation du matériel

Insolence, jets d'objets

Taper, s'insulter.

Une réponse agressive envers un camarade, une moquerie pour une réponse erronée

1- Moqueries sur un.e camarade en échec. 2- Aggression physique (tirer les cheveux, frapper, étrangler...) de la part d'un élève autiste.

Frappe les élèves, insulte et jette le matériel

Insultes coups

Insultes, harcèlement moral et physique

Harcelement, moqueries

Coups et jet d'objets

Insultes, coups

les insultes et les coups

Pousser les autres sur son passage, parler plus fort pour couper la parole à l'autre, crier lors d'un désaccord sur un jeu ou un travail

harcèlement, jeux de bagarre

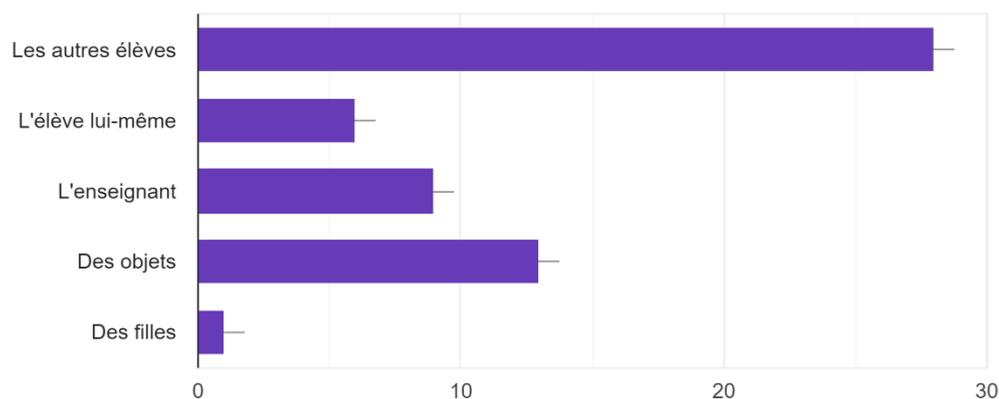
violence physique (coups), violence verbale (moqueries, injures...)

Bagarre et insultes

Mots obscènes aux filles, dire qu'on va tuer des gens, se tuer

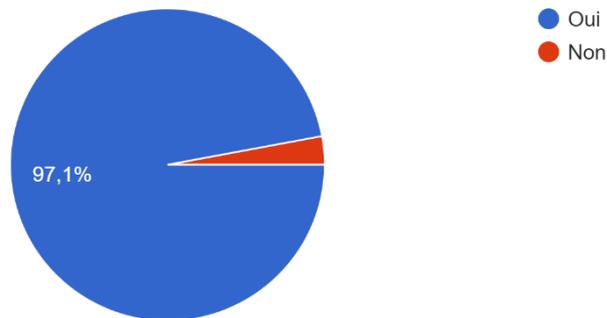
Ces attitudes se dirigent envers :

28 réponses



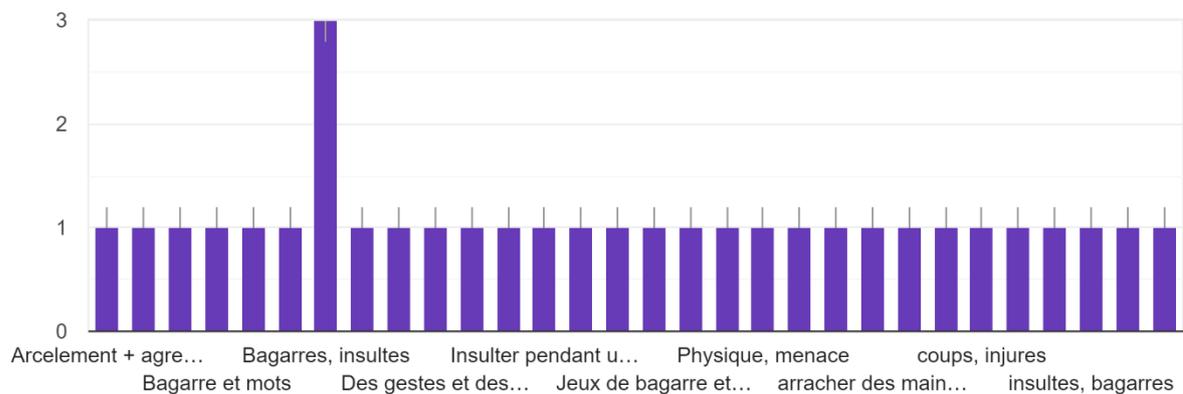
Pensez-vous que des élèves ont des attitudes violentes dans la cour de récréation ?

34 réponses



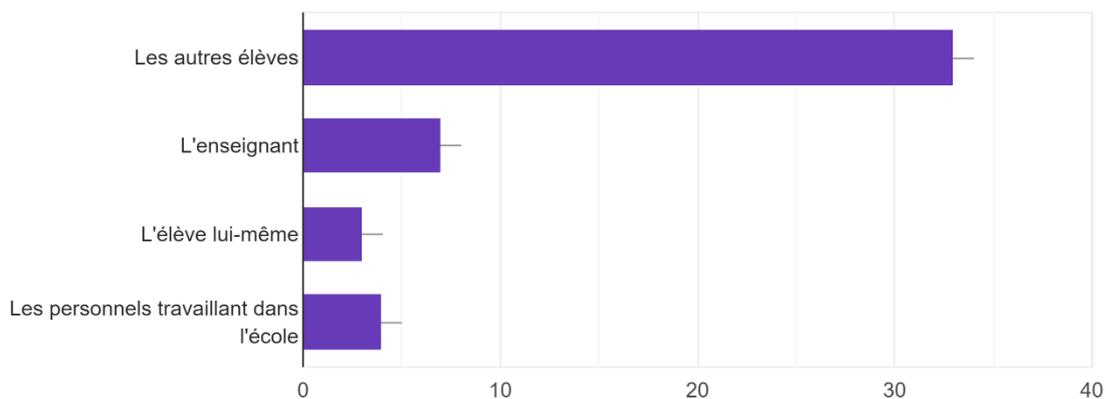
Si oui, citer deux attitudes violentes que vous avez pu observer.

32 réponses



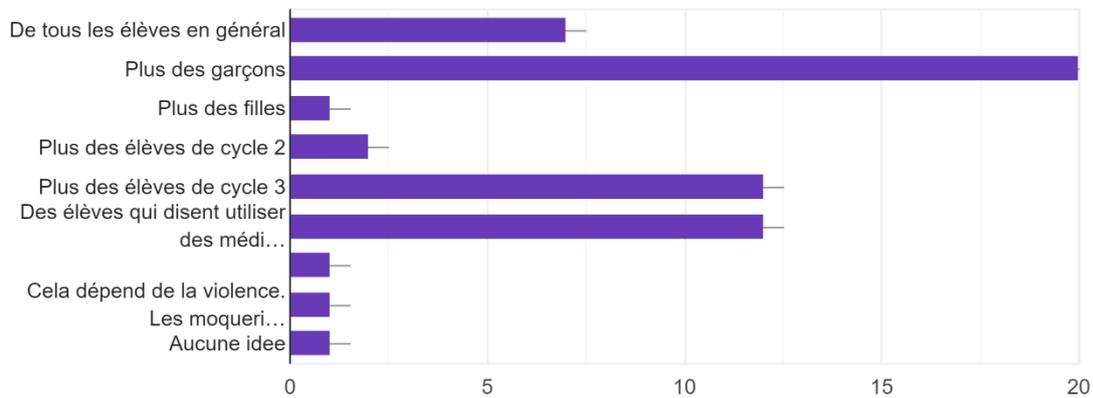
Cette attitude ce dirige envers :

33 réponses



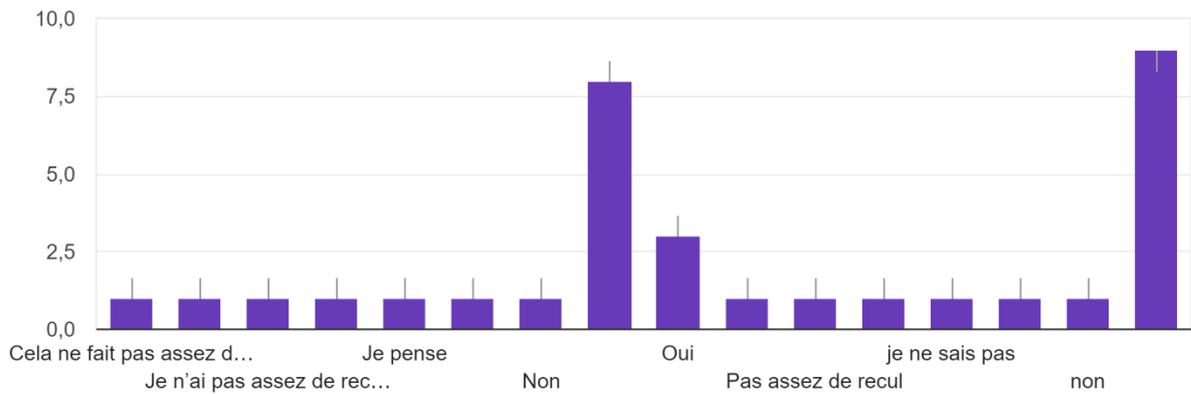
Ces cas de violences observées viennent :

34 réponses



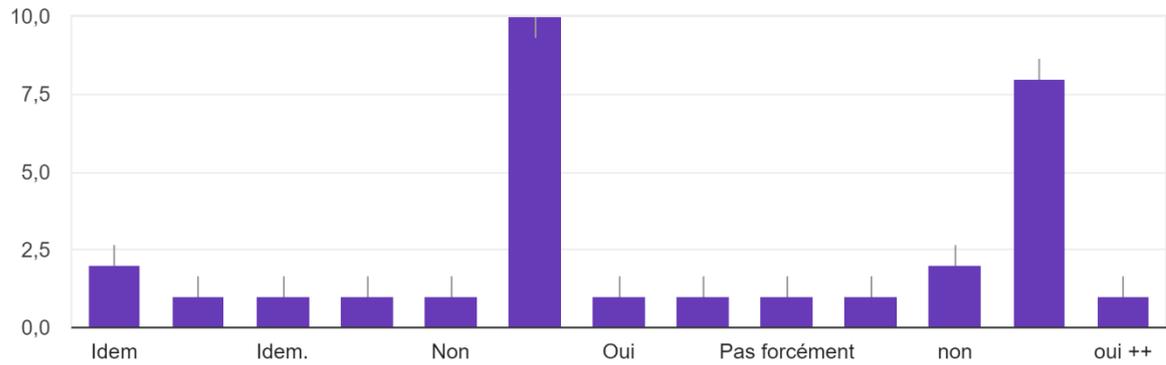
Trouvez-vous qu'il y a une augmentation de l'agressivité des élèves depuis les 10 dernières années ?

33 réponses



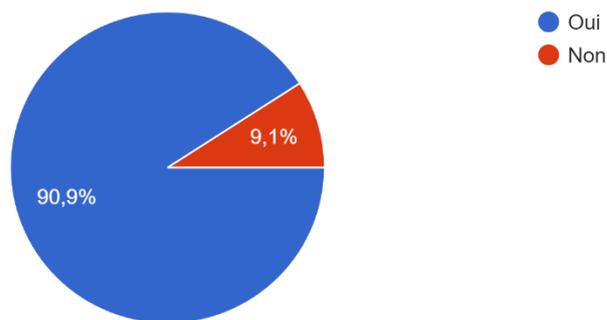
Trouvez-vous qu'il y a une augmentation de la violence des élèves depuis les 10 dernières années ?

31 réponses



Pensez-vous que les jeux vidéo ont une incidence sur le comportement des élèves ?

33 réponses



Annexe 6 : Tableau reprenant les réponses des questions 1, 12, 16, 21, 22, 23, 24 et 25 pour les 92 élèves interrogés :

| Genre | Je joue à des jeux vidéo : | Je joue à : | Je suis calme : | Je sais dire aux autres si je suis énervé : | Je me bats : | J'utilise des gros-mots | Je réponds aux adultes |
|---------------|-----------------------------------|--|------------------------|--|---------------------|--------------------------------|-------------------------------|
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Autre | 3 | 5 | 1 | 3 | 2 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Minecraft | 4 | 4 | 2 | 1 | 2 |
| Garçon | 1 ou 2 fois par semaine | Fortnite | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Garçon | Plusieurs heures par jour | Fifa, Call of duty, Fortnite | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Fille | Tous les jours | Mario kart, mario bros, just dance | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| Fille | Plusieurs heures par jour | Fortnite | 4 | 4 | 1 | 2 | 2 |
| Garçon | Tous les jours | Fifa, Fortnite, Jeux de voitures | 4 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| Fille | Jamais | jamais | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| Fille | Quelques fois par mois | Jeux de voitures | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| Fille | Jamais | Rien | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| Fille | 1 ou 2 fois par mois | Splatoun | 3 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| Garçon | Plusieurs heures par jour | Jeux de voitures | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| Garçon | 1 ou 2 fois par semaine | Jeux de voitures | 3 | 5 | 1 | 1 | 1 |
| Garçon | Tous les jours | Fifa, Fortnite, Jeux de voitures | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 |
| Garçon | Plusieurs heures par jour | Fortnite | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Garçon | 1 ou 2 fois par semaine | Fifa, Call of duty | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 |
| Garçon | Tous les jours | Fifa, Call of duty, Fortnite, Jeux de voitures | 3 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| Garçon | Tous les jours | Fifa, Fortnite | 5 | 1 | 3 | 3 | 2 |
| Fille | Tous les jours | inconnu | 5 | 5 | 2 | 2 | 1 |

| | | | | | | | |
|---------------|---------------------------|--|---|---|---|---|---|
| Garçon | 1 ou 2 fois par semaine | Fifa, Jeux de voitures | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 |
| Garçon | Tous les jours | Fifa, Call of duty, Fortnite, Jeux de voitures | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Jeux de voitures | 5 | 5 | 1 | 1 | 1 |
| Garçon | Tous les jours | Fifa, Call of duty, Fortnite, Jeux de voitures | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Minecraft | 5 | 3 | 1 | 1 | 1 |
| Fille | Jamais | aucun | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Fille | Tous les jours | Jeux de voitures, nintendogs | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Fifa | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 |
| Fille | Jamais | Aucun | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Fortnite | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 |
| Fille | Tous les jours | Fifa, Call of duty, Fortnite, Jeux ludiques | 3 | 5 | 2 | 3 | 1 |
| Garçon | Plusieurs heures par jour | Call of duty, Fortnite | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Jeux ludiques | 4 | 4 | 1 | 1 | 2 |
| Garçon | 1 ou 2 fois par semaine | Fortnite | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Jeux ludiques | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 |
| Garçon | 1 ou 2 fois par semaine | Subway surf | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 |
| Garçon | Tous les jours | Fortnite | 4 | 5 | 1 | 2 | 2 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Jeux ludiques | 5 | 5 | 1 | 1 | 1 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Jeux ludiques | 4 | 3 | 1 | 1 | 1 |
| Garçon | Tous les jours | Call of duty | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| Garçon | 1 ou 2 fois par semaine | Fortnite | 3 | 4 | 1 | 1 | 1 |

| | | | | | | | |
|---------------|---------------------------|--|---|---|---|---|---|
| Fille | 2 fois par an | Just dance | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Call of duty | 1 | 5 | 5 | 5 | 3 |
| Fille | Plusieurs heures par jour | Jeux déstressants | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 |
| Garçon | Tous les jours | Fifa | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 |
| Garçon | 1 ou 2 fois par semaine | Splaton 2 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Mario | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Inconnu | 4 | 3 | 1 | 2 | 2 |
| Garçon | Tous les jours | Fortnite | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 |
| Garçon | 1 ou 2 fois par semaine | Fifa | 4 | 3 | 3 | 2 | 5 |
| Garçon | Plusieurs heures par jour | Fortnite | 3 | 2 | 2 | 5 | 2 |
| Garçon | 1 ou 2 fois par semaine | Mario kart | 4 | 5 | 2 | 1 | 1 |
| Fille | Tous les jours | Nintendo switch | 3 | 5 | 2 | 3 | 2 |
| Fille | Tous les jours | Inconnu | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 |
| Garçon | 1 ou 2 fois par semaine | Fifa, Jeux de voitures | 4 | 5 | 3 | 2 | 2 |
| Garçon | Tous les jours | Fifa, Call of duty, Fortnite | 5 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| Fille | 4 fois par mois | Fortnite, Jeux de voitures, Mario, animal crossing | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 |
| Garçon | 1 ou 2 fois par semaine | Fifa, Fortnite, gta | 5 | 5 | 1 | 2 | 2 |
| Fille | 4 fois par mois | Fortnite, Jeux ludiques, Jeux de voitures | 4 | 5 | 3 | 2 | 3 |
| Garçon | Tous les jours | Fifa, Call of duty, Fortnite, Jeux de voitures | 5 | 1 | 4 | 3 | 4 |
| Garçon | Plusieurs heures par jour | Fifa, Call of duty, Fortnite, GTA | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| Fille | 1 ou 2 fois par | Jeux de voitures | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 |

| | | | | | | | |
|---------------|--|---|---|---|---|---|---|
| | semaine | | | | | | |
| Garçon | Tous les jours | Jeux ludiques, Jeux de voitures | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 |
| Fille | Plusieurs heures par jour | Fifa, Fortnite, Jeux ludiques, Jeux de voitures | 3 | 5 | 2 | 2 | 2 |
| Garçon | Plusieurs heures par jour | Fifa, Call of duty, Fortnite | 3 | 5 | 3 | 3 | 2 |
| Garçon | 1 ou 2 fois par semaine | Jeux ludiques | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 |
| Fille | Plusieurs heures par jour | Jeux ludiques, Jeux de voitures | 3 | 4 | 2 | 2 | 1 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Fifa, Call of duty, Fortnite, GTA, mario | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Fortnite | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| Fille | Plusieurs heures par jour | Fortnite, Jeux ludiques | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 |
| Garçon | Plusieurs heures par jour | Jeux ludiques, mario | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| Garçon | 1 ou 2 fois par semaine | Fifa, Call of duty, Fortnite | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 |
| Garçon | Tous les jours | Fifa, Call of duty, Fortnite, Jeux de voitures | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| Garçon | Tous les jours | Fifa, Call of duty, Fortnite | 2 | 5 | 2 | 3 | 3 |
| Garçon | Plusieurs heures par jour | Fifa, Call of duty, Fortnite, Jeux de voitures | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| Fille | Plusieurs heures par jour | Fifa, Fortnite | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| Garçon | 1 ou 2 fois par semaine, Plusieurs heures par jour | Fifa, Fortnite | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| Fille | Tous les jours | Fifa, Call of duty, Fortnite | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| Garçon | Tous les jours | Fortnite | 1 | 2 | 5 | 5 | 5 |
| Fille | 1 ou 2 fois par | Fortnite | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 |

| | | | | | | | |
|---------------|---------------------------------|--|---|---|---|---|---|
| | semaine, Tous les jours | | | | | | |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | inconnu | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| Garçon | Tous les jours | Fortnite | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| Fille | Tous les jours | Fortnite | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Garçon | Plusieurs heures par jour | Fifa, Call of duty, Fortnite | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Fortnite | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Fifa | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| Garçon | Tous les jours | Fifa, Call of duty, Fortnite | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| Fille | Tous les jours | Fortnite | 2 | 1 | 4 | 4 | 4 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | inconnu | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| Fille | 1 ou 2 fois par semaine | Jeux ludiques, Jeux de voitures | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| Garçon | Tous les jours | Fifa, Call of duty, Fortnite, Jeux ludiques, Jeux de voitures | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| Garçon | Tous les jours | Fortnite | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Garçon | Plusieurs heures par jour | Fifa, Call of duty, Fortnite, Jeux de voitures | 2 | 5 | 4 | 4 | 4 |

Annexe 7 : Nombre de points liés à l'agressivité et à la violence des élèves :

| | Garçons | Filles |
|---|----------------|---------------|
| Points inférieurs à 12,5 | 19 | 35 |
| Points supérieurs à 12,5 | 27 | 11 |
| Points supérieurs ou égales à 16 | 9 | 1 |

Titre : Nombre de points liés à l'agressivité et à la violence des élèves selon leur sexe.

| | Quelques fois par an | Quelques fois par mois | 1 à 2 fois par semaine | Tous les jours | Plusieurs heures par jours | Jamais |
|--|-----------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|---------------|
| Points inférieurs à 12,5 | 1 | 4 | 22 | 13 | 10 | 4 |
| Points supérieurs à 12,5 | 0 | 0 | 15 | 16 | 7 | 0 |
| Points supérieurs ou égales à 16. | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 | 0 |

Titre : Nombre de points liés à l'agressivité et à la violence des élèves selon la fréquence à laquelle les élèves jouent aux jeux vidéo.

| | Quelques fois par an | Quelques fois par mois | 1 à 2 fois par semaine | Tous les jours | Plusieurs heures par jours | Jamais |
|--|-----------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|---------------|
| Points inférieurs à 12,5 | 0 | 0 | 7 | 8 | 4 | 0 |
| Points supérieurs à 12,5 | 0 | 0 | 8 | 12 | 7 | 0 |
| Points supérieurs ou égales à 16. | 0 | 0 | 0 | 4 | 5 | 0 |

Titre : Nombre de points liés à l'agressivité et à la violence des garçons selon la fréquence à laquelle les élèves jouent aux jeux vidéo.

| | Quelques | Quelques | 1 à 2 fois | Tous les | Plusieurs | Jamais |
|--|-----------------|-----------------|-------------------|-----------------|------------------|---------------|
|--|-----------------|-----------------|-------------------|-----------------|------------------|---------------|

| | fois par an | fois par mois | par semaine | jours | heures par jours | |
|--|-------------|---------------|-------------|-------|------------------|---|
| Points inférieurs à 12,5 | 1 | 4 | 15 | 5 | 6 | 4 |
| Points supérieurs à 12,5 | 0 | 0 | 7 | 4 | 0 | 0 |
| Points supérieurs ou égales à 16. | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |

Titre : Nombre de points liés à l'agressivité et à la violence des filles selon la fréquence à laquelle les élèves jouent aux jeux vidéo.

| | Jeux sportifs | Jeux de guerre | Jeux ludique | Jeux de voiture | Jeux familiaux | Inconnu | Aucun |
|--|---------------|----------------|--------------|-----------------|----------------|---------|-------|
| Points inférieurs à 12,5 | 14 | 20 | 11 | 15 | 12 | 4 | 4 |
| Points supérieurs à 12,5 | 19 | 30 | 3 | 9 | 3 | 2 | 0 |
| Points supérieurs ou égales à 16. | 5 | 9 | 2 | 5 | 0 | 0 | 0 |

Titre : Nombre de points liés à l'agressivité et à la violence des élèves selon le type de jeux auxquels les élèves jouent.

| | Jeux sportifs | Jeux de guerre | Jeux ludique | Jeux de voiture | Jeux familiaux | Inconnu | Aucun |
|--|---------------|----------------|--------------|-----------------|----------------|---------|-------|
| Points inférieurs à 12,5 | 9 | 11 | 1 | 6 | 3 | 0 | 0 |
| Points supérieurs à 12,5 | 17 | 23 | 3 | 9 | 1 | 0 | 0 |
| Points supérieurs ou égales à 16. | 5 | 8 | 2 | 5 | 0 | 0 | 0 |

Titre : Nombre de points liés à l'agressivité et à la violence des garçons selon le type de jeux auxquels les élèves jouent.

| | Jeux | Jeux de | Jeux | Jeux de | Jeux | Inconnu | Aucun |
|--|------|---------|------|---------|------|---------|-------|
|--|------|---------|------|---------|------|---------|-------|

| | sportifs | guerre | ludique | voiture | familiaux | | |
|--|-----------------|---------------|----------------|----------------|------------------|---|---|
| Points inférieurs à 12,5 | 5 | 9 | 10 | 9 | 9 | 4 | 4 |
| Points supérieurs à 12,5 | 2 | 7 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 |
| Points supérieurs ou égales à 16. | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Titre : Titre : Nombre de points liés à l'agressivité et à la violence des filles selon le type de jeux auxquels les élèves jouent.

Autorisation de diffusion

Nous, soussigné(e)s :

- Agissant en l'absence de toute contrainte et en sachant qu'en dehors de l'obligation de déposer nos travaux, nous bénéficions de la liberté de permettre ou non leur diffusion, autorisons sans limitation de temps à diffuser les travaux pour le mémoire ou l'écrit professionnel que nous avons effectués pour le Master MEEF mention premier degré, dans les conditions suivantes :

Consultation sur place en bibliothèque oui non

Diffusion en texte intégral sur le réseau Internet oui non

Étant entendu que les éventuelles restrictions de diffusion de nos travaux ne s'étendent pas à leur signalement dans les catalogues des bibliothèques accessibles sur place ou par réseaux.

La présente autorisation de diffusion vaut également pour la reproduction limitée aux seules fins des diffusions ainsi définies.

Nous renonçons à toute rémunération pour les diffusions et reproductions effectuées dans les conditions précisées ci-dessus.

Bon pour accord,

Signatures des auteur(e)s À..... , le

Prénom Nom (Auteur)

Prénom Nom (Auteur)

PLACER ICI LE TITRE DU MEMOIRE : placer ici le sous-titre du mémoire

XX Pages

Chapitre 1 : XX pages - Chapitre 2 : XX pages...

Mémoire de XXXXXX - **Université Claude Bernard Lyon1 - ESPE**

- Université de Lyon 2018-2019

RESUME

Placer ici le texte du résumé (1/2 page maxi)

MOTS-CLES

Placer ici les mots clés (5-7 mots-clés)

DIRECTEUR-TRICE DE RECHERCHE

Prénom Nom

MEMBRES DU JURY

Prénom Nom

Prénom Nom

DATE DE SOUTENANCE

XXXXXXXXXXXXXX