

Indicateurs d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents**Indicators of PUBG addiction among teenagers**

GUIRAA HATEM Wahiba*

Université A/Mira de Bejaia (Algérie), wahiba.hatem@univ-bejaia.dz <https://orcid.org/0000-0002-9997-650X>

Date d'envoi: 27 / 04 / 2024

date d'acceptation: 02 / 06 /2024

Date de publication:30 / 06 /2024

Résumé :

Nous nous intéressons dans cet article à la dépendance aux jeux vidéo chez les adolescents à travers la recherche que nous avons menée au sein de deux établissements d'enseignement secondaire, où nous avons choisi 06 cas parmi les adolescents qui ont déclaré passer beaucoup de temps devant leurs écrans de téléphone en jouant à des jeux vidéo notamment le PUBG.

Pour vérifier nos hypothèses, nous avons utilisé l'entretien semi directif et le questionnaire IGD spécifique à l'addiction aux jeux vidéo. Notre recherche vise à faire ressortir les indicateurs physiques, cognitifs, émotionnels et comportementaux de la dépendance au jeu PUBG.

Les résultats montrent que ces indicateurs sont présents chez la plupart de ces adolescents, mais à des degrés différents et que jouer au PUBG les affecte physiquement (fatigue, douleurs corporelles et trouble du sommeil), émotionnellement (stress, frustration), cognitivement (manque de concentration et baisse des résultats scolaires) et comportementalement (violence et agressivité).

Mots clés: PUBG ; jeu vidéo ; indicateurs d'addiction ; adolescents ; questionnaire IGD ; milieu scolaire

Abstract :

In this article, we look at video game addiction in adolescents through research we carried out in two secondary schools, where we selected 06 cases from among the adolescents who said they spent a lot of time in front of their phone screens playing video games, particularly PUBG.

To test our hypotheses, we used a semi-structured interview and the IGD questionnaire specific to video game addiction. The aim of our research was to identify the physical, cognitive, emotional and behavioral indicators of PUBG addiction.

The results show that these indicators are present in most of these adolescents, but to varying degrees, and that playing PUBG affects them physically (fatigue, body aches and sleep disorders), emotionally (stress, frustration), cognitively (lack of concentration and lower school results) and behaviorally (violence and aggression).

Keywords: PUBG ; video game ; addiction indicators ; teenagers ; IGD questionnaire ; school environment

* GUIRAA HATEM Wahiba

Introduction:

L'addiction aux jeux vidéo est un sujet très complexe se situant aux frontières du normal et du pathologique. En effet, le joueur ne se cache pas pour jouer et il peut même revendiquer son droit au divertissement mais, cette pratique peut

prendre une tournure détestable quand elle devient excessive, envahissante, incontrôlable et donc, problématique.

En juin 2018, l'addiction au jeu vidéo a été reconnue par l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) sous le nom de « gaming disorder ». L'OMS la définit comme « *un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux numériques qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables* »¹.

Parmi les jeux vidéo les plus visités par les adolescents, on retrouve le PUBG : Player Unknown's Battle Grounds. C'est un jeu vidéo multi-joueurs en ligne édité en 2017. Le principe de ce mode de Battle Royale est simple : 100 joueurs se retrouvent parachutés sur un terrain de jeu, généralement une île, avec pour objectif d'éliminer les adversaires et devenir le dernier survivant. Chaque participant part à la recherche de ressources pour s'armer et se protéger puis affronte les autres joueurs dans un temps limité. À mesure que le temps s'écoule, le terrain de jeu accessible se restreint progressivement, concentrant les joueurs sur une zone de plus en plus réduite et augmentant ainsi l'intensité de la partie dans le final.²

De ce fait, le but de notre recherche vise à dégager les indicateurs d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire, des deux lycées d'Adekar (lycée mixte et nouveau lycée). Cette addiction se diffuse particulièrement entre les adolescents en raison de leur immaturité qui les rend plus vulnérables et à risque de développement de dépendances comportementales comme la dépendance au jeu vidéo PUBG.

Notre pré-enquête auprès des élèves de troisième année secondaire nous a permis de récolter des informations sur les jeux vidéo les plus utilisés chez les adolescents en particulier le jeu PUBG. Cette dernière nous a aussi permis d'affiner notre question et nos hypothèses de recherche.

Question :

Quels sont les indicateurs psychologiques d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents ?

Pour répondre à cette question, nous avons proposé l'hypothèse suivante :

Hypothèse :

Les indicateurs psychologiques d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents sont : des signes physiques, émotionnels, cognitifs et comportementaux.

Hypothèses opérationnelles :

- 1- Les signes physiques d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents sont : la fatigue, les douleurs corporelles, le manque de sommeil, la prise du poids.
- 2- Les signes émotionnels d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents sont : le stress, la frustration, la colère, la sensation de vide, la nervosité, la rage.
- 3- Les signes cognitifs d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents sont : le manque de concentration, la baisse des résultats scolaires.
- 4- Les signes comportementaux d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents sont : la violence, l'agressivité, l'isolement, les comportements violents comme casser des objets.

Notre recherche de terrain a eu lieu au niveau de deux lycées d'Adekar (Bejaia) : le lycée mixte a été mis en fonction en 1988, sa surface est de 1600,00 m², avec un nombre d'élèves de 320 élèves, parmi eux 107 élèves de troisième année. Il comprend : 32 classes pédagogiques, une cantine scolaire, une salle de sport, 8 locaux administratifs, une bibliothèque et une Unité de Dépistage Scolaire (UDS), et le nouveau lycée d'Adekar dont la surface est de 1200,00 m² avec un nombre d'élèves de 327 dont 103 en troisième année, 37 classes pédagogiques, une salle de sport, une cantine scolaire, 11 locaux administratifs et une bibliothèque.

2. Méthode et outils :

Pour examiner les hypothèses de cette recherche, nous avons eu recours à la méthode descriptive qualitative destinée à recueillir des éléments qualitatifs, qui sont – la plupart du temps - non directement chiffrables par les individus interrogés ou étudiés et qui s'intéressent aux expériences de l'être humain. Elle vise généralement à comprendre en profondeur des attitudes ou comportements³. Par « entretiens individuels », nous laissons entendre « étude de cas ». Leyens (1983) souligne la force persuasive de l'étude de cas et démontre qu'elle est plus convaincante qu'une foule de statistiques⁴.

Notre première démarche était de demander aux adolescents scolarisés au niveau des deux lycées susmentionnés, leur accord pour la participation à la recherche après les avoir informé de l'objectif général de la recherche et des règles inhérentes à l'éthique et à la déontologie pour obtenir la confiance du groupe de recherche composé de 06 participants (élèves de 3ème année secondaire).

Dans notre recherche, nous avons utilisé en premier lieu, l'entretien de recherche semi-directif, avec élaboration d'un guide d'entretien, utilisé comme un outil d'enquête composé de 43 questions réparties sur les sept axes suivants :

Informations personnelles

AXE N° 01 : Activités pratiquées en dehors de la scolarité.

AXE N° 02 : Temps consacré au PUBG, aux études et à la vie quotidienne.

AXE N° 03 : Scolarité et PUBG.

AXE N° 04 : Amitié et PUBG.

AXE N° 05 : Relations avec les parents et leur point de vue sur le PUBG.

AXE N° 06 : Impact de l'utilisation excessive de ce jeu sur l'état physique de l'adolescent.

AXE N° 07 : Comportements et émotions de l'adolescent pendant et après l'utilisation de ce jeu.

Nous avons aussi utilisé le questionnaire IGD Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF) composé de neuf questions reprenant les critères de l'IGD définis par l'APA.

L'addiction aux jeux vidéo est définie dans le DSM-5 sous le nom d'Internet Gaming Disorder (IGD). La définition retenue est composée de neuf critères combinant des éléments de l'addiction au jeu pathologique :

- Préoccupation concernant le jeu sur internet
- Symptômes de sevrage lorsque le jeu sur internet n'est pas accessible
- Besoin de consacrer une quantité croissante de temps au jeu sur internet pour obtenir la même satisfaction (tolérance)
- Tentative infructueuse de contrôler l'utilisation du jeu sur internet (impuissance)
- Perte d'intérêt pour des activités de loisirs antérieures à cause du jeu sur internet
- Utilisation excessive du jeu sur internet malgré la connaissance d'effets psychosociaux négatifs (perte de contrôle)
- Mensonge auprès de l'entourage pour dissimuler l'ampleur réelle des habitudes de jeu
- Utilisation du jeu sur internet pour soulager ou fuir une humeur dysphorique
- Compromission ou perte d'une relation importante, d'un emploi ou d'une opportunité d'éducation ou de carrière à cause de l'utilisation du jeu sur internet

Le diagnostic d'IGD requiert au moins cinq critères présents sur une période d'au moins un an.⁵

3. Résultats et discussion

Afin de ne pas alourdir le texte, nous nous contenterons de présenter une synthèse des entretiens effectués et les résultats des adolescents participant à la recherche sur l'échelle IGD⁶.

Cas 1 : Rayane

Rayane, âgé de 20 ans, élève en 3ème AS (Sciences expérimentales), il a une petite sœur.

À la lumière de l'entretien, nous relevons que le jeu PUBG a une emprise importante et significative sur la vie quotidienne de ce jeune adolescent. Depuis la découverte de cette application, Rayane consacre la majorité de son temps à ce jeu négligeant toutes autres activités. Cette influence a altéré ses habitudes alimentaires (boulimie) « *Je mange et je joue au même temps. Je peux manger des tonnes sans me rendre compte* ». Nous avons aussi constaté une régression considérable au niveau de ses résultats scolaires. Sur le volet relationnel, Rayane est très touché par les conflits qu'il a avec son entourage du fait de son attachement à des amis du monde virtuel. Sur le plan physique, Rayane ressent une fatigue musculaire et ophtalmique permanente. Sur le plan émotionnel et comportemental, Rayane est devenu violent, nerveux, frustré et présente des réactions incontrôlables et inhabituelles « *Je suis en pleine guerre, je ne peux répondre à personne, si tu rates un ennemi, tu es mort. Si mon père m'enlève le téléphone, j'allume mon PC, j'ai beaucoup changé, je suis devenu très nerveux, je n'ai plus le moral, je me sens obsédé par ce jeu. La chose la plus détestable pour les joueurs qui jouent au PUBG c'est de leurs parler ou de les toucher* ».

Même en étant conscient de la présence de ces indicateurs d'addiction, ce jeune adolescent a du mal à se détacher de ce jeu. « *Je suis conscient que je suis en danger, mais je ne peux pas renoncer à jouer, c'est plus fort que moi, c'est comme une drogue, on ne peut sentir les conséquences qu'une fois trop tard.* »

Résultats de Rayane obtenus sur l'échelle IGD :

Le score de Rayane sur l'échelle IGD est de 4.44 calculé comme suit :
Le score obtenu qui est de l'ordre de (40) est transformé en score standardisé, en le divisant par le nombre total d'items (9) et nous obtenons le score standardisé de 4.44 (score compris entre 1 et 5). Ce score indique la présence d'indicateurs d'addiction au jeu PUBG chez notre sujet, dont le nombre des réponses obtenues variaient entre les deux dernières cases : (souvent), (très souvent), ce qui indique que Rayane a donné beaucoup d'importance à ce jeu et a consacré la majorité de son temps à ce jeu.

Il présente également des signes physiques comme la fatigue inhabituelle, maux de tête et des signes émotionnels comme le stress et l'anxiété. Ainsi que des signes comportementaux tels que : violence, agressivité.

Cas 2 : Redha

Il s'agit du jeune Redha âgé de 18 ans, troisième année secondaire inscrit en filière scientifique, vivant au sein d'une famille composée des parents et un petit frère.

Faisant suite à l'entretien effectué avec Redha, nous avons eu à constater la présence de plusieurs indicateurs d'addiction au PUBG, parmi lesquels, le temps accordé à ce jeu reste le plus important, puisque cet adolescent consacre la majorité de son temps à ce jeu, piétinant même sur les moments des repas, ainsi toute sa vie se trouve perturbée et tournant autour de ce jeu laissant de côté toute autre chose qui peut entraver le jeu à savoir ses études, loisirs et relations sociales. « *Je ne peux pas m'arrêter avant de finir ma partie, je dois rester toujours concentré et attentif à ce qui se passe, au moindre bruit, les grenades peuvent tomber de partout, je dois garder toujours un œil sur la Map car les joueurs peuvent se cacher partout.* »

Ce jeu a une influence aussi sur l'état physique et mental de cet adolescent provoquant chez lui une fatigue quasi quotidienne et des douleurs au niveau de plusieurs parties du corps, influençant aussi son comportement. « *Quand je joue je ressens de la fatigue, j'ai mal aux yeux, au dos, aux doigts et à la pomme de la main, à cause de la position assise prolongée et de la manipulation de la souris et du clavier.* Le contenu de ce jeu est tellement violent qu'il influence l'état psychique de Redha, il devient très irritable, colérique et violent. « *Oui plusieurs fois, j'ai cassé mon portable et mon PC et même ma chaise.* »

Ce jeu pousse cet adolescent à délaissé ses relations avec ses amis et sa famille pour se consacrer à des relations virtuelles avec ses amis de jeu. « *Au lycée, on discute de ce qui s'est passé, qui on a tué, et comment on a fait, sur les armes et les skins*

qu'on a, on dirait que nous sommes en guerre pour de vrai, puisque tout est là pour ça, les armes, les véhicules, les maisons... »

Résultats de Redha obtenus sur l'échelle IGD :

Le score obtenu qui est de l'ordre de (34) est transformé en score standardisé, en le divisant par le nombre total d'Items (9), on obtient un score standardisé de 3,77 qui indique la présence d'indicateurs d'addiction au jeu PUBG (score compris entre 1 et 5).

La majorité des réponses obtenues varient entre « souvent » : (4) réponses, « très souvent » : (3) réponses et une seule réponse « jamais » à la question « Avez-vous déçu l'un des membres de votre famille, thérapeutes ou autres à cause de votre activité de jeu ? », qui peut être expliquée par la surprotection de ses parents, préférant qu'il joue à la maison (pour plus de sécurité).

Nous constatons une forte présence d'indicateurs d'addiction au jeu PUBG chez notre cas Redha qui consacre la majorité de son temps à ce jeu et présente des signes physiques : fatigue, manque de sommeil, des signes comportementaux : casser des objets tels que son ordinateur ou son Smartphone, ainsi que des signes émotionnels comme le stress et l'anxiété.

Cas 3 : Hocine

Hocine âgé de 18 ans, en classe de 3AS (sciences expérimentales). C'est le benjamin d'une fratrie qui se compose de quatre garçons et trois filles.

Hocine pratique le sport comme les gens de son âge, il a découvert le PUBG par hasard et depuis beaucoup de choses ont changé dans sa vie. Ne sortant que rarement, Hocine a une conduite qui tend vers l'isolement. *« Je sors de moins en moins qu'avant, j'aime rester chez moi pour éviter les gens de mon village. »*

À la sortie du lycée, il reste collé à son Smartphone sur lequel il a téléchargé son jeu et le confinement n'a fait que favoriser son utilisation excessive, influençant même ses résultats scolaires. Mais le jeu ne semble pas créer de conflit avec les membres de sa famille car Hocine essaye toujours de respecter les règles à la maison.

Auparavant calme et tranquille, Hocine est devenu plus colérique mais le jeu ne semble pas l'affecter physiquement, il évoque juste une fatigue permanente. « *Je me sens toujours fatigué, c'est peut-être dû au fait que je ne dors pas assez.* »

Hocine est conscient des répercussions néfastes de ce jeu sur sa vie mais le désir de jouer reste plus fort que lui.

Résultats de Hocine obtenus sur l'échelle IGD :

Le score obtenu par Hocine qui est de l'ordre de (31) est transformé en score standardisé, en le divisant par le nombre total d'Items (9). On obtient le score standardisé de 3,44 signifiant une présence d'addiction au jeu PUBG malgré la répartition des réponses de ce dernier qui se sont concentrées principalement sur la réponse « parfois » concernant : ses conflits avec sa famille, les activités qu'il partageait avec sa famille avant la découverte de ce jeu et ses émotions quand il essaye de diminuer le temps consacré au PUBG. Hocine peut se contrôler avec l'aide de sa famille, car elle est vraiment stricte concernant quelques activités familiales (les moments de repas), et il se retrouve incapable d'exprimer sa violence.

D'autre part, on retrouve (04) réponses dans la case « souvent » ce qui indique la présence des signes d'addiction au jeu PUBG ; des signes physiques : la fatigue permanente, des signes cognitifs : manque de concentration, des signes émotionnels : stress, anxiété.

Cas 4 : Khoudir

Khoudir est un jeune garçon âgé de 18 ans en classe de 3ème année secondaire, filière gestion, vivant avec ses parents, c'est l'aîné d'une fratrie composée de trois frères et une sœur.

Le jeune Khoudir, à l'origine peu actif, s'est retrouvé embarqué dans le PUBG par ses amis. En ayant son Smartphone à portée de main, il passe la plupart de son temps à y jouer, allant jusqu'à négliger des choses importantes de la vie comme les études, les relations familiales et amicales.

Non seulement le PUBG a eu une mauvaise influence sur le comportement de Khoudir le rendant plus violent et plus agressif mais ce jeu lui a aussi causé des

problèmes de santé tels que la fatigue, en plus de détériorer ses relations avec sa famille. « *Oui ce jeu vidéo contient des scènes de violence et ça m'affecte, surtout quand je me retrouve face à un adversaire plus fort et plus compétent* » Et bien que ce jeune soit conscient de toutes ces conséquences, il ne trouve pas la volonté ni la capacité de se séparer de ce jeu « *Je ne peux pas m'arrêter de jouer, j'ai toujours envie de rejouer* ».

Résultats de Khoudir obtenus sur l'échelle IGD :

Khoudir a obtenu un score de (39) qui est transformé en score standardisé, en le divisant par le nombre total d'Items (9), on obtient le score de 4,33 indiquant une présence claire des indicateurs d'addiction au jeu vidéo PUBG.

En effet, le nombre total des réponses est réparti sur les deux dernières cases « souvent » « très souvent », ce qui indique que ce jeu a pris une place vraiment importante dans la vie quotidienne de Khoudir. On retrouve des signes physiques : une fatigue persistante, un manque important de sommeil, des comportements alimentaires problématiques (une boulimie), des signes émotionnels : irritation, stress, des signes cognitifs : manque de concentration et des signes comportementaux : agressivité et violence envers ses petits frères en particulier.

Cas 5 : Sabrina

Sabrina âgée de 20 ans en classe de 3AS (Lettres et philosophie). Elle vit avec ses parents et a deux frères.

Nous avons observé que le PUBG occupe une place importante dans sa vie. En effet, cette adolescente consacre tout son temps à ce jeu vidéo négligeant toutes autres activités.

Concernant ses relations amicales, notre cas a tendance à s'isoler et à s'éloigner de la société car elle passe la majorité de son temps à jouer au PUBG, elle n'aime pas interagir avec les autres ou avoir des conversations saines et significatives avec les gens : « *Je vous jure que je ne sais même pas de quoi les autres me parlent.* »

Sur le plan physique, elle dit avoir toujours mal aux yeux et des nausées le soir. Elle dit aussi avoir pris du poids et qu'elle ressent souvent un manque de sommeil. Quand elle tente de s'éloigner de ce jeu, elle ressent un grand vide, et un manque

énorme. De ce qui précède, nous nous pouvons que mesurer l'impact négatif du jeu PUBG sur la santé physique et psychologique de notre cas.

Résultats de Sabrina obtenus sur l'échelle IGD :

Sabrina a obtenu un score de 30 qui est transformé en score standardisé en le divisant par le nombre total d'Items (9). Nous obtenons donc un score de 3.33 qui indique la présence d'indicateurs d'addiction au jeu PUBG chez Sabrina, étant donné que (5) des réponses de cette dernière ont occupé la quatrième case du tableau « souvent », (3) réponses à la case « parfois » et (1) réponse à la case « jamais ».

En considérant ces réponses, nous pouvons avancer que Sabrina présente les indicateurs d'addiction au jeu PUBG suivants : des signes physiques tels que les vomissements, la fatigue, les maux de tête, des signes émotionnels tels que la nervosité et le stress.

Cas 6 : Bilal

Il s'agit du jeune Bilal âgé de 19 ans, lycéen en troisième année Techniques mathématiques, vivant au sein d'une famille composée des parents, un grand frère et une petite sœur.

Nous avons pu constater la présence de plusieurs indicateurs d'addiction au PUBG. Découvert il y a plusieurs années, ce jeu a pris le dessus sur toutes les autres activités de sa vie quotidienne, il lui consacre toutes ses soirées et tous ses week-ends, avec un impact négatif sur ses résultats scolaires, mais cela ne l'a pas empêché de continuer à jouer et ce même à l'approche de l'examen du Bac.

Conscient, que pour lui, le jeu au PUBG n'est point bénéfique et conscient qu'il l'ait rendu plus colérique et plus violent, Bilal semble ne pas pouvoir s'en défaire. *« J'ai la rage et je deviens violent surtout quand je perds la connexion ou quand je me fais tuer. »*

L'utilisation exagérée du PUBG a une influence négative, même sur l'état de santé physique du jeune Bilal provoquant chez lui des fatigues permanentes, des

douleurs oculaires et un manque de sommeil qui semble ne jamais le quitter. « *Je sens que ce jeu est devenu un vice, je me sens toujours vivre à l'intérieur, et je ne sens pas le temps passé et il m'arrive de jouer jusqu'à l'aube sans m'en apercevoir.* »

Concernant ses relations, c'est vrai que Bilal a pu en nouer de nouvelles avec ses compagnons de jeu mais elles restent superficielles dans la mesure où l'unique intérêt tourne autour du jeu.

Résultats de Bilal obtenus sur l'échelle IGD :

Le score obtenu par notre cas est de l'ordre de (32), il est transformé en score standardisé, en le divisant par le nombre total d'Items « 9 » et nous obtenons le score standardisé qui est de l'ordre de 3.55, un score qui indique que Bilal manifeste une addiction au jeu PUBG, dans la mesure où les réponses de ce dernier se sont concentrées principalement sur la case « souvent » (06 réponses) avec une seule réponse dans la case « très souvent ».

Cette addiction au jeu PUBG se manifeste par des signes physiques : fatigue, manque de sommeil, douleurs au niveau des yeux, des signes émotionnels : le stress et des signes comportementaux : la rage.

À partir des résultats obtenus à l'entretien de recherche semi-directif ainsi qu'à l'échelle IGD, nous pouvons confirmer notre 1^{ère} hypothèse opérationnelle stipulant que les signes physiques d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents sont ; la fatigue, les douleurs corporelles, le manque de sommeil, la prise de poids.

En effet, nous avons constaté que nos (6) cas présentent des signes physiques d'addiction au jeu PUBG : la fatigue, le manque de sommeil, les maux de tête ainsi que des douleurs oculaires sont retrouvés chez tous les cas (Rayane, Redha, Hocine, Bilal, Sabrina et Khoudir), (1) cas manifeste des douleurs au niveau du cou et des doigts (Redha), (1) cas présente des vomissements (Sabrina) et (2) cas évoquent une prise de poids (Khoudir et Sabrina).

Dans ce sens, une étude a établi que les adolescents de poids normal triplaient leur risque de devenir obèse à échéance de six ans lorsqu'ils ne dormaient pas

assez (moins de 6 heures par jour). Un résultat, là encore peu surprenant si l'on considère que le manque de sommeil stimule la faim, oriente le cerveau vers les aliments hédoniques les plus obésogènes et diminue la dépense énergétique diurne.⁷

Nos résultats nous permettent aussi de confirmer notre 2^{ème} hypothèse opérationnelle stipulant que les signes émotionnels d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents sont : le stress, la frustration, la colère, la sensation de vide, la nervosité, la rage. En effet, nos (6) cas manifestent stress, nervosité, colère et frustration en cas d'obstacles qui les empêchent de jouer ainsi qu'un sentiment de vide, comme on retrouve de la rage chez khoudir.

Par les résultats obtenus à l'entretien de recherche semi-directif ainsi qu'à l'échelle IGD, nous pouvons aussi confirmer notre 3^{ème} hypothèse opérationnelle supposant que les signes cognitifs d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents sont : le manque de concentration et la baisse des résultats scolaires. Ces signes cognitifs ont été repérés chez tous les cas participant à notre recherche notamment après leur découverte de ce jeu.

Dans ce sens, des études ont montré que les jeux vidéo sont responsables de la diminution du niveau intellectuel chez les adolescents.⁸

De plus, une étude qui a comparé deux groupes d'adolescents avant de se coucher, l'un joue aux jeux vidéo, l'autre regarde un film à la télévision. Les résultats montrent que le premier groupe mémorise moins bien ce qu'il a appris pendant la journée et présente un sommeil plus agité.⁹

Enfin, les résultats obtenus nous permettent aussi de confirmer notre 4^{ème} hypothèse opérationnelle qui suppose que les signes comportementaux d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents sont : la violence, l'agressivité, l'isolement, les comportements violents comme casser des objets. Nous notons la présence de signes comme l'isolement chez tous nos cas, l'agressivité et la violence chez tous les cas excepté Sabrina et des comportements violents chez Rayane et Redha qui vont jusqu'à casser leurs Smartphones et ordinateurs.

De ce qui précède, nous pouvons aboutir à la confirmation de notre hypothèse stipulant que les indicateurs psychologiques d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents sont : des signes physiques, émotionnels, cognitifs et comportementaux.

En effet, la fréquentation de ce monde virtuel par le fait de jouer aurait un impact réel sur le comportement et favoriserait chez certains sujets l'émergence de comportements pathologiques comme l'addiction, ou de comportements déviants comme la violence.¹⁰

Conclusion

Nous estimons que ces résultats ne sont que la première étape et méritent d'être poursuivis pour affiner les réponses aux hypothèses émises au départ. Nous proposons donc d'élargir l'échantillon afin de confirmer les résultats obtenus et de les généraliser dans le but de comprendre la dynamique de l'addiction comportementale au jeu PUBG, ce jeu qui est perçu, au tout début, comme un moyen pour se divertir et s'évader mais qui peut devenir très addictif si l'utilisation n'est pas contrôlée et responsable, rendant ces adolescents prisonniers et esclaves de ce jeu avec un impact majeur sur leur santé physique et psychologique.

Il est indispensable, par conséquent, de mettre en œuvre une stratégie de prévention comme : limiter l'usage et le temps consacré au jeu vidéo, encourager à réinvestir d'autres activités de plein air et maintenir une bonne communication parents- adolescent.

Liste bibliographique :

1. Cordelet, T. The emergence of Battle Royale mode on online video game platforms: how does this new phenomenon influence teenagers in their relationship with others? : A qualitative study based on the experiences of teenage gamers. *Human Medicine and Pathology*. 2019. ffdumas-02473169f
2. Craipeau, S. & Seys, B. (2005). Games and the Internet: some psychological and social issues. *Psychotropics*, Paris, 11(2), pp.101-127
3. Ionescu, S. & Blanchet, A. (2009). *Research methods in clinical psychology*. PUF. Paris. p.16
4. Kivits, J. & al. (2016). *Qualitative research in health*. Armand Colin. Paris. p.162
5. Meunier, S. (2017). Video Games Studies in France: Emergence and issues. *Journal of the anthropology of knowledge*, 11,N3, 379-396. <https://www.cairn-int.info/journal--2017-3-page-379.htm>.
6. World Health Organization WHO. Video game disorder, octobre 22nd 2020, <https://www.who.int/fr/news-room/questions-and-answers/item/gaming-disorder>
7. Rondot, M. (2017). Video games, harmful effects on the brain. <http://www.passeportsanté.net>.

¹ Organisation Mondiale de la Santé OMS. Trouble du jeu vidéo, 22 octobre 2020, <https://www.who.int/fr/news-room/questions-and-answers/item/gaming-disorder>

² Tristan Cordelet. Émergence du mode Battle Royale sur les plateformes de jeux vidéo en ligne : comment ce nouveau phénomène influence-t-il l'adolescent dans sa relation à l'autre ? : étude qualitative s'appuyant sur le vécu et l'expérience de joueurs adolescents. *Médecine humaine et pathologie*. 2019. ffdumas-02473169f

³ Kivits, J. & al. (2016). *Les recherches qualitatives en santé*. Armand Colin. Paris. p.162

⁴ Ionescu, S. et Blanchet, A. (2009). *Méthodologie de la recherche en psychologie clinique*. PUF. Paris. p.16

⁵ Tristan Cordelet. Émergence du mode Battle Royale sur les plateformes de jeux vidéo en ligne : comment ce nouveau phénomène influence-t-il l'adolescent dans sa relation à l'autre ? : Étude qualitative s'appuyant sur le vécu et l'expérience de joueurs adolescents. *Médecine humaine et pathologie*. 2019. ffdumas-02473169f

⁶ Enquête de terrain menée par HAMADOU Fatima, Masterante en Psychologie clinique à l'Université de Bejaia, Email : fatima.hamadou@shs.univ-bejaia.dz

⁷ Meunier, S. (2017). Video Games Studies in France: Emergence and issues. *Revue d'anthropologie des connaissances*, 11,N3, 379-396. <https://www.cairn-int.info/journal--2017-3-page-379.htm>.

⁸ Meunier, S. (2017). Video Games Studies in France: Emergence and issues. *Revue d'anthropologie des connaissances*, 11,N3, 379-396. <https://www.cairn-int.info/journal--2017-3-page-379.htm>.

⁹ Rondot, M. (2017). Jeux vidéo, les effets néfastes sur le cerveau. <http://www.passeportsanté.net>.

¹⁰ Craipeau, S. et Seys, B. (2005). Jeux et Internet : quelques enjeux psychologiques et sociaux. *Psychotropes*, paris, 11(2), pp.101-127.