

Pratiques des jeux vidéo, d'internet et des réseaux sociaux chez des collégiens français

Video games, internet and social networks: a study among French school students

Lionel Dany^{1,2,3}, Laure Moreau¹, Clémentine Guillet⁴, Carmelo Franchina⁴

➔ Résumé

Introduction : Les « pratiques d'écrans » s'inscrivent progressivement comme un enjeu de santé publique en particulier pour les jeunes.

Méthode : Une étude observationnelle descriptive locale a été réalisée auprès de 11 collèges du département des Bouches-du-Rhône. Chaque collégien devait répondre à un questionnaire comprenant des questions sur leurs caractéristiques sociodémographiques, leurs pratiques d'écrans (Internet, jeux vidéo, réseaux sociaux), leurs usages problématiques (jeux vidéo et réseaux sociaux), leur estime de soi et leur qualité de vie.

Résultats : Au total, 950 collégiens (âge moyen 12,96 ans) ont participé à la recherche. Les résultats montrent un niveau important et une réelle diversité des pratiques. Les garçons jouent plus fréquemment et les filles vont plus fréquemment sur les réseaux sociaux. Les niveaux d'usages problématiques sont relativement faibles pour l'ensemble des collégiens. Le niveau d'usage problématique des jeux vidéo est significativement plus important chez les garçons, celui concernant les réseaux sociaux est plus important pour les filles.

Conclusion : Les différences observées concernant l'usage des jeux vidéo ou des réseaux sociaux renvoient plus globalement à une réflexion sur les différences de genre dans l'ensemble de la société. Cette étude invite à envisager de façon plus spécifique les interventions préventives concernant les pratiques d'écrans. Le caractère addictif de certains usages nécessite d'être étudié de façon approfondie.

Mots-clés : Adolescence ; Addiction ; Internet ; Jeux vidéo ; Réseaux sociaux.

➔ Summary

Aim: Screen-based media use is gradually becoming a public health issue, especially among young people.

Method: A local descriptive observational study was conducted in 11 colleges of the Bouches-du-Rhône department. All middle high school students were asked to fill in a questionnaire comprising questions about their demographic characteristics, their screen-based media use (Internet, video games, social networks), any problematic use (video games and social networks), self-esteem and quality of life.

Results: A total of 950 college students (mean age: 12.96 years) participated in the research. The results show a high level and a very diverse screen-based media use. Boys more frequently played video games and girls go more frequently used social networks. The levels of problematic use were relatively low for all middle high school students. The level of problematic video game use was significantly higher in boys, and the level of problematic social network use was higher in girls.

Conclusion: Differences in the use of video games or social networks raise the general issue of gender differences in society. This study indicates the need for more specific preventive interventions for screen-based media use. The addictive "nature" of certain practices needs to be studied in more detail.

Keywords: Adolescence; Addiction; Internet; Video games; Social networks.

¹ Aix Marseille Univ. – LPS – Aix-en-Provence – France.

² Aix Marseille Univ. – CNRS – EFS – ADES – Marseille – France.

³ APHM – Timone – Service d'Oncologie Médicale – Marseille – France.

⁴ Maison des adolescents – 13Nord – Salon de Provence – France.

Introduction

L'essor des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (NTIC) dans les pays industrialisés depuis la fin du xx^e siècle a révolutionné les modes de communication, de partage des savoirs, de manipulation et de transmission de l'information. Le développement d'Internet, la démocratisation et la diffusion des outils numériques (ordinateur, smartphones, tablettes...) touchent tous les secteurs (loisirs, santé, éducation, sécurité) et toutes les générations. La question des effets potentiellement « nocifs » des pratiques associées à ces outils numériques s'inscrit progressivement dans l'espace social et les place au cœur d'une réflexion sur leur statut de pratiques à risque et de cibles pour l'action préventive dans le domaine de la santé publique.

Bien que le caractère problématique de ces pratiques ne concerne pas une population en particulier, force est de constater que les « jeunes » constituent une population-cible privilégiée pour penser ces nouveaux risques [1]. Le sujet suscite de vives interrogations sociales par la médiatisation de certains « phénomènes adolescents » (cyber-harcèlement, violence et jeux vidéo, cyberdépendance, danger des réseaux sociaux, consommation de pornographie sur internet, neknomination) et par le bouleversement des habitudes sociales qu'entraînent ces nouvelles pratiques [2].

Ces questionnements trouvent une partie de leur légitimité dans le développement massif de ces pratiques. Les adolescents de 12 à 17 ans sont 99 % à disposer d'une connexion Internet, la proportion est de 95 % pour les 18-25 ans [3]. La part des 11-17 ans se connectant à internet est passée de 23 % en 2003 à 77 % en 2013 [4]. Parmi les adolescents de 17 ans déclarant avoir utilisé Internet durant les sept derniers jours, environ 25 % l'utilise entre 2 et 5 heures par jour, près de 20 % entre 5 et 10 heures et 10 % au-delà de 10 heures dans la journée. Par ailleurs, 5 % des adolescents de 17 ans joueraient aux jeux vidéo de 5 à 10 heures par jour. Parmi les 15-24 ans, près de huit sur dix sont équipés d'un smartphone et 80,9 % d'entre eux l'utilisent pour accéder aux réseaux sociaux chaque mois [6]. Les garçons totalisent des durées moyennes de pratique des jeux vidéo plus élevées que les filles mais le temps passé devant l'écran est identique car les filles utilisent davantage les réseaux sociaux [1].

La « dépendance » à certaines « pratiques d'écrans » est une thématique régulièrement évoquée et associée aux risques qui concernent les adolescents. Cette dépendance

peut être définie comme un hyper investissement vis-à-vis de certaines pratiques (jeux vidéo en ligne ou non, réseaux sociaux voire Internet de façon générale), avec une perturbation majeure du fonctionnement social, intellectuel et affectif du sujet qui s'organise uniquement autour d'une pratique, avec une recherche de plaisir répétitive pouvant mener à une perte de contrôle [8]. De nombreux travaux ont été effectués depuis une vingtaine d'années et contribuent à confirmer l'existence d'usages problématiques ou excessifs à Internet [9-12], aux jeux vidéo [13-14] ou aux réseaux sociaux [15-16].

Les terminologies du type « usage excessif » ou « usage problématique » [17] sont préférables à celles de dépendance ou addiction car il n'y a pas de consensus international sur le concept d'addiction aux jeux vidéo et à Internet au sein de la communauté scientifique [1]. Les recommandations de l'Académie de Médecine [18], l'avis de l'Académie des Sciences [19] comme le rapport de l'INSERM sur les conduites addictives chez les adolescents [1], vont dans le même sens. Ainsi le rapport de l'INSERM avance que, concernant les jeux vidéo et Internet, « les critères d'addiction sont en discussion » même si « un consensus semble émerger sur l'usage problématique avec des critères qui intègrent l'isolement, la perte de contrôle et les conflits avec l'entourage ».

En France, la prévalence d'usage problématique d'Internet par les adolescents est estimée entre 3 et 5 % [1]. Les conséquences associées étant les troubles du sommeil, le surpoids, la baisse des résultats scolaires ou encore les difficultés rencontrées avec les parents [1]. Par ailleurs, un joueur de jeux vidéo sur quatre de 17 ans dit avoir rencontré au cours de l'année écoulée des problèmes à l'école ou au travail et environ 4 % des problèmes d'argent à cause de leur pratique de jeu [1]. Dans une étude récente réalisée auprès d'adolescents scolarisés, 14 % des répondants présentaient un usage problématique des jeux vidéo [7]. Parmi les facteurs associés à cet usage problématique, on pouvait retrouver des variables telles qu'un faible encadrement familial, avoir des parents hyper-connectés, avoir une faible tolérance à la frustration, avoir sa console de jeux personnelle, la présence de signes de dépressivité et les circonstances de jeu (jouer souvent en ligne à plusieurs).

Les réseaux sociaux servent de moyen d'interaction sociale, d'expression et de construction de l'identité. De fait, ils sont en mesure d'influencer l'estime de soi des utilisateurs [20]. L'augmentation massive de l'utilisation des réseaux sociaux ces dernières années a conduit à envisager une « addiction aux réseaux sociaux » [21]. Ce phénomène demeure actuellement peu documenté dans le contexte français malgré son importance.

Au sein du groupe hétérogène que représentent les adolescents, les collégiens nous semble constituer un groupe important pour étudier les pratiques d'écrans car ce « groupe » comporte certaines spécificités : la pratique des jeux vidéo culmine au collège [7], l'entrée au collège correspond avec le début de l'adolescence, les programmes de prévention relatifs aux pratiques d'écran ciblent principalement cette population. Le premier objectif de cette étude était de documenter certaines pratiques d'écrans (jeux vidéo, réseaux sociaux, Internet) et leurs caractéristiques (fréquences d'usage, temps consacré, modalités d'accès, contexte et lieux d'accès, disponibilité du matériel, utilisation de paramètres de confidentialité) auprès d'adolescents scolarisés en collège. À titre exploratoire, nous souhaitions également évaluer les pratiques perçues de leurs parents (fréquence d'usage et temps consacrés).

Un second objectif concernait l'identification des manifestations d'une pratique problématique des écrans à l'adolescence concernant les jeux vidéo et les réseaux sociaux. Une visée complémentaire concernait l'adaptation d'un outil validé pour l'évaluation du niveau d'usage problématique des jeux vidéo à l'évaluation de ce type d'usage pour les réseaux sociaux.

Un troisième objectif concernait l'étude des liens potentiels entre les usages problématiques (jeux vidéo, réseaux sociaux) et les caractéristiques des adolescents (sexe, âge) et leurs pratiques des écrans (niveaux, fréquences et type d'usages). Nous souhaitions également identifier les corrélations potentielles entre ces usages problématiques et certaines variables psychosociales (qualité de vie, estime de soi, satisfaction des relations sociales) importantes pour qualifier les différentes composantes de la santé (physique, psychique, sociale) des adolescents.

Population et méthode

Type d'étude et échantillon

Il s'agit d'une étude observationnelle descriptive locale auprès d'établissements scolaires publics du département des Bouches-du-Rhône. L'étude a été conduite auprès de 11 collèges des bassins de Salon de Provence, Arles-Tarascon et Istres-Martigues dans le département des Bouches-du-Rhône. Après accord du rectorat de l'Académie d'Aix-Marseille, l'équipe de recherche a contacté les chefs d'établissement des 11 établissements présélectionnés. Une classe par niveau (de la 6^e à la 3^e) a été sélectionnée de

façon aléatoire par les équipes éducatives au sein de chaque établissement.

Après recueil de l'accord parental, un questionnaire en ligne anonyme et confidentiel a été proposé à l'ensemble des élèves des 44 classes sélectionnées au cours d'un temps pédagogique dédié (1 h). Un protocole de passation a été communiqué aux accompagnateurs afin de les guider dans l'accès au questionnaire en ligne et pour préserver l'homogénéité des conditions de passations.

Données recueillies

Les premières données recueillies concernaient les informations de type sociodémographique (sexe, âge, structure familiale, classe, établissement). Pour chacune des pratiques étudiées (jeux vidéo, réseaux sociaux, Internet), nous avons proposé un ensemble de questions permettant d'évaluer les fréquences d'usage, le temps consacré, les modalités d'accès, le contexte et le lieu d'accès, la disponibilité du matériel, l'utilisation de paramètres de confidentialité. Les adolescents étaient également amenés à se prononcer sur les pratiques perçues de leurs parents (fréquence d'usage et temps consacré). D'autres questions portaient sur leur niveau de satisfaction vis-à-vis de leur entourage socio-affectif (parents, amis, professeurs) et sur leurs activités de loisirs (habitudes, activités sportives, sorties culturelles).

L'évaluation du niveau d'usage problématique des jeux vidéo a été réalisée à l'aide de l'échelle Problem Video Game Playing (PVP, voir annexe 1) développée par Salguero et Moràn [14]. Cette échelle comporte neuf items (réponse dichotomique : oui vs non) qui se basent sur les critères diagnostiques de dépendance aux substances et au jeu pathologique du DSM-IV (exemples : « Je passe de plus en plus de temps sur les jeux vidéo » ; « Parfois je cache aux autres (mes parents, mes amis, mes profs...) que je joue »). Un score égal ou supérieur à 4 peut être envisagé comme un seuil pour définir le caractère problématique de l'usage de jeux vidéo [22].

Le niveau d'usage problématique des réseaux sociaux a été évalué à l'aide d'une adaptation du PVP. Pour chaque item, nous avons remplacé « jeux vidéo » par « réseaux sociaux » (exemple : « Je passe de plus en plus de temps sur les réseaux sociaux »).

L'estime de soi a été évaluée à l'aide du Self-Perception Profile for Adolescents (SPPA) [23, 24]. Cet outil multidimensionnel permet d'évaluer le sentiment que le jeune a de ses compétences (ou de son adéquation) dans huit domaines ainsi que le sentiment qu'il a de sa propre valeur en tant que personne (chaque domaine/dimension

comporte cinq items). Pour les besoins de notre recherche, nous avons sélectionné les trois domaines qui étaient les plus pertinents (acceptation sociale, compétence sportive, compétence scolaire) et nous avons utilisé la mesure de valeur globale.

La qualité de vie a été évaluée à l'aide du KIDSCREEN-10 [25] qui est un outil de mesure générique de la qualité de vie pour les enfants et les adolescents. Cette échelle comprend dix états ou situations pour lesquels les répondants doivent indiquer la fréquence (sur une échelle en 5 points, de 1 « jamais » à 5 « toujours ») à laquelle ils les ont ressentis ou vécus au cours de la semaine précédente (exemples. « T'es-tu senti en pleine forme ? » ; « Cela se passe-t-il bien à l'école ? »).

Résultats

Description de la population

Au total, 1 003 collégiens ont participé à la recherche (1 126 ont été sollicités soit un taux de participation de 89,07 %). Après le contrôle-qualité des données, 50 questionnaires ont été exclus car ils n'étaient pas remplis intégralement (taux de non réponses > 30 %) et trois pour problème de fiabilité des réponses. Les caractéristiques sociodémographiques et psychosociales des 950 collégiens constituant l'échantillon sont présentées dans le tableau I.

L'échantillon comprend une légère majorité de collégiennes, l'âge moyen est de 12,96 ans (étendue 10-19, médiane 13). La répartition des collégiens par niveaux scolaires est proche (de 23,1 % à 26,4 % selon le niveau). Une majorité de collégiens a un frère ou une sœur, et plus des deux tiers vivent avec leurs parents. Le nombre moyen de personnes dans le foyer est de 4,20 (étendue 0-10, médiane 4). Les scores d'estime de soi se situent entre 2,56 pour le plus bas (Compétence sportive) et 3,02 pour le plus haut (Acceptation sociale). Le score de qualité de vie se situe à près des deux tiers supérieurs de l'étendue de l'échelle. Les scores de satisfaction concernant la relation aux parents et aux amis sont supérieurs à celui concernant les professeurs. Les activités de loisirs les plus fréquentes sont, par ordre décroissant, les activités relationnelles, de plein air, culturelles et créatives.

Nous avons réalisé un ensemble d'analyses statistiques (Test T de Student) afin d'étudier le rôle du sexe sur certaines variables (qualité de vie, estime de soi). Les analyses indiquent que les garçons ont un score de qualité

de vie significativement supérieur à celui des filles (43,36 *versus* 40,76 ; $t = 5,61$, $p < 0,001$). Les garçons ont également des scores supérieurs pour l'ensemble des dimensions de l'estime de soi : compétence scolaire (2,72 *versus* 2,52 ; $t = 4,60$, $p < 0,001$) ; acceptation sociale (3,07 *versus* 2,98 ; $t = 2,23$, $p < 0,025$) ; compétence sportive (2,79 *versus* 2,34 ; $t = 11,32$, $p < 0,001$) et valeur globale (2,95 *versus* 2,62 ; $t = 7,10$, $p < 0,001$).

Pratiques et usages en fonction du sexe

Les fréquences d'usage d'Internet et des jeux vidéo sont les plus importantes (tableau II). Les garçons jouent plus fréquemment et les filles vont plus fréquemment sur les réseaux sociaux. On peut observer que le temps passé lors d'une même connexion est plus important pour les jeux vidéo comparativement à Internet ou les réseaux sociaux. Les garçons passent plus de temps sur les jeux vidéo et les filles sur les réseaux sociaux lors d'une même connexion.

Les niveaux d'usages problématiques sont relativement faibles pour l'ensemble des collégiens. Le niveau d'usage problématique des jeux vidéo est significativement plus important chez les garçons, celui concernant les réseaux sociaux est plus important pour les filles. Les garçons sont plus nombreux à atteindre ou dépasser le score seuil du PVP concernant les jeux vidéo que les filles (30,9 % *versus* 15,6 %, $\chi^2(1) = 31,24$; $p < .001$). Les filles sont, quant à elles, plus nombreuses à atteindre le score seuil du PVP pour les réseaux sociaux (24,6 % *versus* 14,0 %, $\chi^2(1) = 17,01$; $p < .001$). Près d'un adolescent sur 10 (9,6 %) présente de façon concomitante des scores d'usages problématiques aux jeux vidéo et aux réseaux sociaux (score égal ou supérieur à 4 pour chaque mesure). On n'observe pas de différence significative concernant la présence concomitante des deux scores seuils en fonction du sexe : 10,4 % pour les garçons *versus* 8,8 % pour les filles, $\chi^2(1) = 1,19$; $p = .55$). Si on se réfère au niveau scolaire (classe), on peut observer un « pic » en 5^e (13,9 %) concernant les deux scores seuils, un plus faible taux en 6^e (6,8 %), et des taux « intermédiaires » en 4^e (9,1 %) et 3^e (8,0 %, $\chi^2(6) = 15,35$; $p = .018$).

Le contexte d'usage d'Internet est plutôt solitaire. Les filles déclarent davantage de connexion à Internet avec des copains ou amis que les garçons. Le lieu de connexion le plus fréquent est la chambre (davantage pour les filles). Les filles déclarent plus fréquemment des usages dans la salle à manger et chez des copains/copines. L'outil numérique le plus utilisé est l'ordinateur (plus fréquemment chez les filles). La console de jeux vidéo est plus fréquemment utilisée par les garçons.

Tableau I : Caractéristiques de la population

	N	%	Moyenne	E-T ⁽¹⁾	Étendue	α ⁽²⁾
Sexe						
Masculin	463	48,7				
Féminin	487	51,3				
Âge						
			12,96	1,27	[10-19]	
Niveaux scolaires						
6 ^e	219	23,1				
5 ^e	251	26,4				
4 ^e	243	24,6				
3 ^e	237	24,9				
À des frères et/ou sœurs						
Oui	874	92,0				
Non	76	8,0				
Vit avec ses deux parents						
Oui	650	68,4				
Non	300	31,6				
Nombre de personnes dans le foyer						
			4,20	1,20	[0-10]	
Estime de soi (SPPA)						
Score d'Acceptation sociale			3,02	0,60	[1-4] ⁽³⁾	0,71
Score de Valeur globale			2,78	0,74	[1-4]	0,79
Score de Compétence scolaire			2,62	0,66	[1-4]	0,71
Score de Compétence sportive			2,56	0,65	[1-4]	0,69
Qualité de vie (KIDSCREEN-10)						
			42,03	7,24	[20-55] ⁽⁴⁾	0,81
Satisfaction concernant l'environnement socio-affectif						
Relation aux parents			8,15	2,11	[1-10] ⁽⁵⁾	
Relations aux professeurs			6,36	2,41	[1-10]	
Relations aux amis			8,87	1,55	[1-10]	
Loisirs						
Activités culturelles (lecture, radio, bibliothèque)			1,90	0,61	[1-4] ⁽⁶⁾	
Activités créatives (dessin, musique, écriture)			1,80	0,84	[1-4]	
Activités relationnelles (voir ses copains, téléphone, textos)			3,12	0,65	[1-4]	
Activités de plein air (sport, jeux)			2,75	0,80	[1-4]	

(1) Écart-Type.

(2) Alpha de Cronbach.

(3) Une augmentation du score indique une augmentation de l'estime de soi pour chacune des dimensions.

(4) Une augmentation du score indique une augmentation de la qualité de vie.

(5) De 1 « Pas du tout satisfait » à 10 « Tout à fait satisfait ».

(6) De 1 « Jamais » à 4 « Très souvent ».

L'activité la plus prisée sur Internet est l'écoute de la musique (plus fréquemment chez les filles). Les garçons vont plus fréquemment sur Internet pour jouer, les filles y vont plus fréquemment pour se connecter aux réseaux sociaux, regarder des films/séries ou des émissions en replay.

L'utilisation de paramètres de confidentialité est présente chez 60,8 % des collégiens. Cette utilisation augmente avec l'âge (43,8 % en 6^e, 57 % en 5^e, 71,6 % en 4^e, et 69,6 % en 3^e, $\chi^2(1) = 47,64$; $p < .001$). Elle est tendanciellement plus fréquente chez les filles (63,7 % vs 57,9 %, $\chi^2(1) = 3,31$; $p = .06$).

Tableau II : Pratiques associées à internet, aux jeux vidéo et aux réseaux sociaux en fonction du sexe

	Total		Garçons		Filles		p ⁽²⁾
	(n = 950)		(n = 463)		(n = 487)		
	M	E-T ⁽¹⁾	M	E-T	M	E-T	
Fréquence d'usage⁽³⁾							
Internet	3,51	0,70	3,47	0,71	3,55	0,68	0,082
Jeux vidéo	2,83	0,97	3,38	0,79	2,30	0,81	< 0,001
Réseaux sociaux	3,04	1,12	2,91	3,16	3,16	1,10	0,001
Temps passé lors d'une connexion⁽⁴⁾							
Internet	4,80	2,33	4,83	2,45	4,76	2,21	0,635
Jeux vidéo	4,24	2,28	5,37	2,36	3,17	1,59	< 0,001
Réseaux sociaux	4,03	2,63	3,75	2,56	4,29	2,65	0,001
Usages problématiques							
Jeux vidéo ⁽⁵⁾	2,20	1,96	2,68	2,02	1,74	1,74	< 0,001
Réseaux sociaux ⁽⁶⁾	1,83	2,20	1,45	2,07	2,17	2,24	< 0,001
Contexte d'usage (Internet)							
Seul	3,63	0,70	3,61	0,74	3,65	0,66	0,414
Avec des copains ou ami-e-s	2,33	0,93	2,24	0,97	2,43	0,87	0,002
Avec mon frère ou ma sœur	1,69	0,83	1,68	0,82	1,71	0,82	0,549
Avec un de mes parents	1,44	0,66	1,41	0,65	1,47	0,67	0,215
Lieu de connexion (Internet)							
Chambre	3,25	1,05	3,16	1,10	3,34	0,98	0,006
Salon	2,71	1,03	2,65	1,04	2,78	1,00	0,058
Salle à manger	1,91	1,08	1,78	1,01	2,03	1,12	< 0,001
Chez des copains/copines	2,00	1,11	2,10	0,96	2,25	0,99	0,012
Outil numérique utilisé							
Ordinateur	3,23	0,87	3,30	0,89	3,16	0,86	0,015
Smartphone	2,76	1,26	2,69	1,27	2,83	1,24	0,100
Tablette	2,40	1,19	2,37	1,17	2,42	1,19	0,522
Console de jeux vidéo	1,87	1,12	2,36	1,22	1,41	0,77	< 0,001
Activité sur Internet							
Écouter de la musique	3,29	0,90	3,12	0,97	3,45	0,78	< 0,001
Aller sur les réseaux sociaux	2,90	1,22	2,74	1,22	3,06	1,20	< 0,001
Regarder des films ou séries	2,62	1,04	2,54	1,04	2,69	1,02	0,026
Jouer	2,57	1,07	2,88	1,06	2,27	0,99	< 0,001
Regarder des émissions en replay	2,11	1,04	1,91	0,99	2,30	1,03	< 0,001
Chercher des informations	2,27	0,87	2,26	0,93	2,29	0,81	0,699

(1) Écart-Type.

(2) Test T de Student.

(3) Pour cette variable et celles qui suivent, de 1 « Jamais » à 4 « Très souvent ».

(4) De 1 « Moins de 30 mn » à 10 « Plus de 8 heures ».

(5) Alpha de Cronbach = 0,60.

(6) Alpha de Cronbach = 0,78.

Relations entre les variables

On peut observer (tableau III) une corrélation positive faible entre l'âge et la fréquence d'utilisation d'Internet et des réseaux sociaux, des corrélations négatives faibles entre l'âge et la valeur globale (estime de soi) et les satisfactions exprimées vis-à-vis des parents et professeurs. On peut également noter une corrélation moyenne entre l'utilisation des réseaux sociaux et celle d'Internet, qui est également faiblement corrélée avec l'utilisation des jeux vidéo.

Les fréquences d'usage des jeux vidéo et des réseaux sociaux sont corrélées avec les usages problématiques qui leur sont associés. Les deux variables d'usages problématiques sont corrélées positivement entre elles. Chaque usage problématique est corrélé négativement avec la qualité de vie, la compétence scolaire et la satisfaction de la relation aux parents et aux professeurs. L'usage problématique des réseaux sociaux est corrélé négativement avec la valeur globale de l'estime de soi. À titre complémentaire, on peut observer des corrélations faibles entre usages problématiques et fréquence d'usage des parents pour les deux usages étudiés.

La qualité de vie est corrélée positivement avec l'ensemble des dimensions de l'estime de soi et avec les différents niveaux de satisfaction. Les dimensions de l'estime de soi sont corrélées positivement entre elles, comme les niveaux de satisfaction qui sont corrélés entre eux.

Discussion

Dans un contexte de développement actuel des travaux empiriques sur les pratiques d'écrans en France, cette étude permet de dresser certains contours des pratiques chez les adolescents tout en explorant les liens entre usages, usages problématiques et caractéristiques psycho-sociales. De façon globale, les résultats montrent un niveau important et une réelle diversité des pratiques d'écrans.

Un résultat essentiel concerne la régulation genrée des pratiques d'écrans. Les différences observées, entre garçons et filles, concernant l'usage des jeux vidéo ou des réseaux sociaux renvoient plus globalement à une réflexion sur les différences de genre dans l'ensemble de la société [26]. Comme de nombreuses études l'ont mis en évidence, les adolescents utilisent davantage les jeux vidéo et les adolescentes utilisent plus fréquemment les réseaux sociaux [27-28]. Les jeunes filles préfèrent utiliser les réseaux

sociaux afin de maintenir des contacts avec des amis réels plutôt que de faire de nouvelles rencontres [29]. Dans les recherches sur Internet, les usages de type « communication » sont considérés comme plus typiquement féminins et les usages de type « divertissement » plus typiquement masculins [26], même si les frontières entre ces activités sont parfois floues. L'absence de corrélation entre fréquence d'usage des jeux vidéo et réseaux sociaux est toutefois illustrative d'une certaine segmentation des pratiques. Ces différences en termes d'usage se retrouvent dans les mesures d'usages problématiques ou par rapport à certaines pratiques (utilisation d'une console de jeux vidéo, usage avec des ami-e-s, connexion dans la chambre). Cette dimension genrée des pratiques est importante car elle constitue une base fondamentale pour penser les logiques (notamment psychosociales) qui président à la diversité des pratiques d'écrans. En ce sens, ce n'est pas un outil ou une application qui fait l'usage, mais la transposition sur un outil ou une application de « règles » et attentes préexistantes au sein de la société. Il s'agit là d'un enjeu pour les professionnels de la prévention qui doivent tenir compte de cette diversité pour penser leurs modalités d'actions.

Il faut également relever la corrélation significative (mais faible) entre les deux types d'usages problématiques (jeux vidéo et réseaux sociaux) qui indique qu'au-delà des fréquences d'usage, des liens peuvent exister concernant la nature de la relation entretenue avec ces pratiques d'écrans. Ce résultat illustre que les frontières entre les pratiques ne sont pas totalement imperméables. Ces frontières semblent, par ailleurs, relativement illusoire tant les pratiques s'interpénètrent (être sur les réseaux sociaux c'est se connecter à Internet, les jeux vidéo se jouent en réseaux, les réseaux sociaux constituent un lieu potentiel de communication sur les jeux vidéo). Ce résultat met en évidence une relation « globale » entretenue avec les pratiques d'écrans. Il souligne la nécessité d'envisager les relations possibles entre les différentes pratiques d'écrans et les différents types d'usages problématiques dans le cadre de la prévention et de la prise en charge.

Les prévalences d'usages problématiques sont relativement élevées comparativement à des études précédentes [1, 7]. Toutefois, une limite doit être pointée concernant les mesures des usages problématiques chez les enfants et les adolescents. En effet, les échelles validées auprès d'adultes peuvent donner de fort taux de prévalence chez les adolescents. C'est le cas, par exemple, dans le jeu pathologique [30]. Ces résultats s'expliquent par des problèmes de compréhension des items mais également par la présence possible d'un biais d'acquiescement [31] (tendance des individus à répondre « oui »). Ce biais est particulièrement

Tableau III : Matrice de corrélations traduisant les liens entre les différentes mesures

Variables	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1. Âge	0,25*	-0,05	0,27*	-0,03	0,13	-0,02	-0,04	-0,04	-0,08	-0,08	0,04	-0,01	-0,10*	-0,10*	-0,11*	-0,01
2. FU ⁽¹⁾ – Internet	1	0,13*	0,49*	0,12*	0,22*	0,17*	0,03	0,09	0,04	0,05	0,11*	-0,04	-0,01	-0,06	-0,09*	0,03
3. FU – Jeux Vidéo	1	0,01	0,43*	-0,05	0,10*	0,18*	0,02	0,13*	0,07	0,07	0,04	0,18*	0,12*	0,03	-0,10*	0,01
4. FU – Réseaux Sociaux	1	0,06	0,44*	0,04	-0,01	0,20*	-0,04	-0,12*	0,10*	-0,12*	0,10*	-0,01	-0,12*	-0,09*	-0,16*	0,08
5. UP ⁽²⁾ – Jeux vidéo	1	0,38*	0,10*	0,16*	0,06	-0,10*	-0,10*	-0,10*	-0,04	0,10*	-0,05	-0,14*	-0,21*	-0,05	-0,01	-0,01
6. UP – Réseaux sociaux	1	0,01	0,02	0,13*	-0,19*	-0,18*	0,03	-0,06	-0,23*	-0,19*	-0,13*	-0,13*	-0,13*	-0,01	-0,01	-0,01
7. FUP ⁽³⁾ – Internet	1	0,27*	0,44*	0,08*	0,07	0,02	0,01	-0,01	-0,01	-0,01	-0,01	-0,01	-0,01	-0,01	-0,01	-0,01
8. FUP – Jeux vidéo	1	0,24*	-0,03	-0,04	-0,04	-0,04	-0,04	-0,04	-0,04	-0,04	-0,04	-0,04	-0,04	-0,04	-0,04	-0,04
9. FUP – Réseaux sociaux	1	0,04	-0,08	0,01	-0,03	-0,03	-0,03	-0,03	-0,03	-0,03	-0,03	-0,03	-0,03	-0,03	-0,03	-0,03
10. KIDSCREEN – Qualité de vie	1	0,34*	0,33*	0,23*	0,23*	0,33*	0,23*	0,51*	0,49*	0,32*	0,32*	0,32*	0,32*	0,32*	0,32*	0,32*
11. SPPA ⁽⁴⁾ – Compétence Scolaire	1	0,19*	0,20*	0,41*	0,20*	0,36*	0,09*	0,001	0,32*	0,05	0,001	0,32*	0,001	0,32*	0,001	0,32*
12. SPPA – Acceptation Sociale	1	0,23*	0,36*	0,09*	0,09*	0,09*	0,09*	0,09*	0,09*	0,09*	0,09*	0,09*	0,09*	0,09*	0,09*	0,09*
13. SPPA – Compétence Sportive	1	0,27*	0,11*	0,02	0,07	0,07	0,07	0,07	0,07	0,07	0,07	0,07	0,07	0,07	0,07	0,07
14. SPPA – Valeur Globale	1	0,36*	0,15*	0,22*	0,22*	0,22*	0,22*	0,22*	0,22*	0,22*	0,22*	0,22*	0,22*	0,22*	0,22*	0,22*
15. SR ⁽⁵⁾ – Parents	1	0,32*	0,26*	0,26*	0,26*	0,26*	0,26*	0,26*	0,26*	0,26*	0,26*	0,26*	0,26*	0,26*	0,26*	0,26*
16. SR – Professeurs	1	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*
17. SR – Amis	1	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*	0,15*

* p < 0,01.

(1) FU : Fréquence d'Usage.

(2) UP : Usage Problématique.

(3) FUP : Fréquence d'Usage des Parents.

(4) SPPA : Self-Perception Profile for Adolescents.

(5) SR : Satisfaction de la Relation.

associé aux échelles qui proposent seulement deux modalités de réponse (oui *versus* non) qui ne sont pas contrebalancées dans l'échelle [32].

Un autre résultat concerne le lien que l'on peut observer entre l'estime de soi (valeur globale) et l'usage problématique des réseaux sociaux. Les personnes ayant une estime de soi plus faible peuvent avoir tendance à utiliser les réseaux sociaux comme une forme de compensation par rapport à la vie réelle, dépendant ainsi du feedback offert par ces réseaux [33]. Potentiellement, ces personnes sont plus à risque de développer des usages problématiques vis-à-vis des réseaux sociaux [29]. En effet, la préférence qu'une personne peut développer pour des relations sociales en ligne peut être appréhendée comme un mécanisme qui contribue à une altération des compétences sociales et à une augmentation de la vulnérabilité aux usages problématiques vis-à-vis d'Internet [34]. Contrairement à d'autres travaux [35], les liens entre estime de soi (différentes dimensions) et usage des jeux vidéo sont plus ténus dans notre étude.

Plusieurs limites peuvent être soulignées. Pour des raisons éthiques, nous n'avons pas pu aborder deux phénomènes importants en lien avec les pratiques d'écrans : la consultation des sites pornographiques et le cyberharcèlement. La passation en situation de classe ne permettait pas une totale garantie de confidentialité pour ces sujets sensibles. De plus, nous devons prendre en compte l'effet potentiel de ces questions sur les émotions et affects des adolescents. Par ailleurs, notre étude se limite à des observations au niveau local qui ne peuvent pas être généralisées. Le nombre d'établissements participants et leur localisation sur les différents bassins garantissent toutefois une certaine « représentativité » de l'échantillon. Une autre limite concerne la mesure du niveau d'usage problématique des réseaux sociaux réalisée à l'aide d'une adaptation du PVP. Il faut également noter que l'on accède, dans ce type d'étude, à des pratiques déclarées et non aux pratiques « réelles ». Celles-ci peuvent donc potentiellement faire l'objet d'une sous-déclaration exprimant ainsi un biais de désirabilité sociale. Enfin, soulignons, que bien qu'elles soient significatives, certaines corrélations sont faibles.

Dans une perspective appliquée, ces résultats incitent à envisager de façon plus globale les interventions préventives concernant les mondes numériques. La plupart des interventions sur ce thème sont basées sur les représentations préalables des adultes et sont centrées sur les risques associés aux usages. Les résultats concernant les usages problématiques (faible prévalence) suggèrent qu'il existe un écart entre les perceptions du problème (tel qu'il est

construit socialement et médiatiquement) et sa « réalité » (telle qu'elle peut être objectivée dans ce type d'étude). Loin de remettre en cause les démarches de prévention à destination des publics adolescents, ces données incitent à diversifier les approches et à inclure les parents et les acteurs du système éducatif dans les dispositifs de prévention afin d'établir des espaces de confrontation des représentations et des usages. Ce type d'approche doit permettre une démarche réflexive critique qui se donne pour objet de dépasser nos conceptions initiales, d'en discuter la validité et de permettre le développement de démarches préventives originales [36].

Par ailleurs, le statut même du caractère addictif des usages des mondes numériques ou de leur usage problématique nécessite d'être approfondi car il constitue une question épistémologique majeure comportant un enjeu social manifeste : s'agit-il de maladies ou de simples habitudes [37], d'une panique morale qui accompagne de nouveaux usages qui ne sont pas encore normalisés au sein de la société [38] ou encore d'un prétexte à l'étiquetage de populations « à risques » [36] ?

Conclusion

Cette étude permet de renseigner les caractéristiques et les modalités de certaines pratiques d'écrans. Le développement de recherches dans ce champ s'avère particulièrement nécessaire afin d'éviter de faire reposer les actions de santé publique sur des préconstruits et perceptions des problèmes à traiter. Un effort doit également être mené afin de clarifier les concepts utilisés et évaluer leur pertinence pour la prévention et la prise en charge. Les pratiques étudiées font l'objet de régulations psycho-sociales qui imposent une articulation entre dimensions psychique et sociale.

Financement : Cette étude a été réalisée grâce au soutien financier de la Direction Générale de la Santé (DGS).

Remerciements

Nous tenons à remercier le rectorat de l'Académie d'Aix-Marseille, et tout particulièrement Brigitte Jauffret, Anne Pastor et Cristine Roux pour leurs aides dans la réalisation de ce projet.

Références

1. Inserm. Conduites addictives chez les adolescents – Usages, prévention et accompagnement : Principaux constats et recommandations. Paris : Les éditions Inserm ; 2014. 77 p.
2. Tisseron S, Missonnier S, Stora M. L'enfant au risque du virtuel. Paris : Dunod ; 2012. 200 p.
3. Crédoc. La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française. Paris : ARCEP – CGIEP ; 2010. 273 p.
4. Sondage RSA IFOP / http://www.ifop.com/media/poll/2149-1-study_file.pdf.
5. Bourdieu P. Questions de sociologie. Paris : Éditions de Minuit ; 1984. 277 p.
6. Médiamétrie – web observatoire 2014 www.mediametrie.fr
7. Obradovic I, Spilka S, Phan O, Bonnaire C. Écrans et jeux vidéo à l'adolescence. Saint Denis : OFDT ; 2014, 4 p.
8. Valleur M, Matysiak JC. Les addictions. Paris : Armand Colin ; 2006. 380 p.
9. Beard KW. Internet addiction: a review of current assessment techniques and potential assessment questions. *CyberPsychology & Behavior*. 2005;8(1):7-14.
10. Cash H, Rae CD, Steel AH, Winkler A. (2012). Internet addiction: A brief summary of research and practice. *Curr Psychiatry Rev*. 2012;8(4):292-8.
11. Chou C. Internet heavy use and addiction among Taiwanese college students: an online interview study, *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2001;4(5):573-85.
12. Griffiths MD. Internet addiction: Does it really exist? *In*: Gackenbach J, editor. *Psychology and the Internet: Intrapersonal, Interpersonal and transpersonal applications*. New York: Academic Press; 1998.
13. Griffiths MD, Davies MNO, Chappell D. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *J Adolesc*. 2004;27:87-96.
14. Salguero T, Ricardo A, Morán R, Bersabé M. Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*. 2002;97(12):1601-6.
15. Hormes JM, Kearns B, Timko CA. Craving Facebook? Behavioral addiction to online social networking and its association with emotion regulation deficits. *Addiction*. 2014;109(12):2079-88.
16. Kuss DJ, Griffiths MD. Online social networking and addiction – a review of the psychological literature. *Int J Environ Res Public Health*. 2011;8(9):3528-52.
17. Weinstein A, Lejoyeux M. Internet addiction or excessive internet use. *Am J Drug Alcohol Abuse*. 2010;36(5):277-83.
18. Le Heuzey MF, Mouren MC. Addiction aux jeux vidéo : des enfants à risque ou un risque pour tous les enfants ? *Bull Acad Natl Med*. 2012;196(1):15-23.
19. Bach JF, Houdé O, Léna P, Tisseron S. L'enfant et les écrans. Un avis scientifique de l'Académie des Sciences. Paris : Le Pommier ; 2013. 140 p.
20. Pempek TA, Yermolayeva YA, Calvert SL. College students' social networking experiences on Facebook. *J Appl Dev Psychol*. 2009; 30:227-38.
21. Kuss DJ, Griffiths MD. Online social networking and addiction. A review of the psychological literature. *Int J Environ Res Public Health*. 2011;8:3528-52.
22. Tejero RA, Gómez-Vallecillo JL, Pelegrina M, Wallace A, Emberley E. Risk factors associated with the abuse of video games in adolescents. *Psychology*. 2012;3(4):310-4.
23. Wichstrøm L. Harter's Self-Perception Profile for Adolescents: reliability, validity, and evaluation of the question format. *J Pers Asses*. 1995;65(1):100-16.
24. Bariaud F. Le Self-perception profile for adolescents (SPPA) de S. Harter. Un questionnaire multidimensionnel d'évaluation de soi. *L'Orientation Scolaire et Professionnelle*. 2006;35(2):282-95.
25. Ravens-Sieberer U, Erhart M, Rajmil L, Herdman M, Auquier P, Bruil J, *et al*. Reliability, construct and criterion validity of the KIDSCREEN-10 score: a short measure for children and adolescents' well-being and health-related quality of life. *Qual Life Res*. 2010;19(10):1487-500.
26. Helspar EJ. Gendered Internet Use Across Generations and Life stages. *Comm Res*. 2010;37(3):352-74.
27. Fioravanti G, Dèttore D, Casale S. Adolescent Internet addiction: testing the association between self-esteem, the perception of Internet attributes, and preference for online social interactions. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2012;15(6):318-23.
28. Joiner R, Gavin J, Brosnan M, Cromby J, Gregory H, Guiller J, *et al*. Gender, internet experience, Internet identification, and internet anxiety: a ten-year followup. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2012;15(7):370-2.
29. Kuss DJ, Griffiths MD. Online social networking and addiction: a review of the psychological literature. *Int J Environ Res Public Health*. 2011;8(9):3528-52.
30. Ladouceur R, Bouchard C, Rhéaume N, Jacques C, Ferland F, Leblond J, *et al*. Is the SOGS an accurate measure of pathological gambling among children, adolescents and adults? *J Gambl Stud*. 2000;16(1):1-24.
31. Krosnick JA. Survey research. *Ann Rev Psychol*. 1999;5:537-67.
32. Knowles ES, Condon CA. Why people say "yes": A dual-process theory of acquiescence. *Journal of Personality and Social Psychology*. 1999;77(2):379-86.
33. Ellison NB, Steinfield C, Lampe C. The benefits of Facebook "friends": Social capital and college students' use of online social network sites. *J Comput Mediat Commun*. 2007;12:1143-68.
34. Caplan SE. A social skill account of problematic Internet use. *J Comm*. 2005;55(4):721-36.
35. van Rooij A, Kuss D, Griffiths M, Shorter G, Schoenmakers T, Van de Mheen D. The (co-) occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *J Behav Addict*. 2014;3(3):157-65.
36. Dany L. Prévention entre continuité et changements : réflexions psychosociales. *In* : M. Saint-Jean M, Péoc'h N, Bastiani B, editors. *Accompagner le changement dans le champ de la santé*. Paris : De Boeck-Estem ; 2015.
37. Valleur M. La cyberaddiction existe-t-elle ? *Psychotropes*. 2009;15: 9-19.
38. Cohen S. *Folk Devils and Moral Panics*. London: Routledge; 1980. 282 p.

Annexe 1. Échelle Problem Video Game Playing (PVP) [14]

Cochez la réponse qui vous convient le mieux...

	Non	Oui
1. Quand je n'utilise pas les jeux vidéo, j'y pense sans cesse, je me rappelle la dernière fois où je me suis connecté(e), et je prévois ma prochaine connexion	0	1
2. Je passe de plus en plus de temps sur les jeux vidéo	0	1
3. J'ai essayé de contrôler, de diminuer ou d'arrêter de jouer, ou la plupart du temps je joue plus longtemps que ce que j'avais prévu	0	1
4. Quand je n'ai pas réussi à faire ce que je voulais en me connectant, ou quand je n'ai pas obtenu le résultat souhaité, j'ai besoin de rejouer jusqu'à ce que je réussisse	0	1
5. Quand je ne peux pas jouer, je deviens agité(e) ou je me mets en colère	0	1
6. Quand je ne me sens pas bien, c'est-à-dire énervé, triste ou en colère, ou quand j'ai des problèmes, je joue plus souvent	0	1
7. Parfois je cache aux autres (mes parents, mes amis, mes profs...) que je joue	0	1
8. À cause des jeux vidéo, il m'est arrivé de ne pas aller en classe, ou de mentir, ou de voler, ou de me disputer ou de me battre avec mes amis ou mes parents	0	1
9. À cause des jeux vidéo, j'ai moins fait mes devoirs, ou j'ai manqué un repas, ou je me suis couché tard, ou j'ai passé moins de temps avec quelqu'un	0	1