

REPUBLIQUE DU BENIN

---xxx---

UNIVERSITE D'ABOMEY-CALAVI

ECOLE NORMALE SUPERIEURE DE PORTO-NOVO

---xxx---

MEMOIRE DE FIN DE FORMATION DU PREMIER CYCLE

Filière : Lettres-Modernes

Grade : Brevet d'Aptitude au Professorat de l'Enseignement Secondaire  
(BAPES)

**Sujet :**

**IMPACTS DES JEUX-VIDEOS  
SUR LE RENDEMENT SCOLAIRE**

Présenté par :

AGBOC.Eskil

Sous la direction :

DrAkimiYESSOUFOU

Année académique 2013-2014

# Sommaire

INTRODUCTION.....	4
CHAPITRE PREMIER : Cadres théorique et méthodologique.....	7
1.1.1- Problématique.....	8
1.1.2- Revue de littérature.....	9
1.1.3- Les objectifs de l'étude.....	11
1.1.4- Hypothèses.....	12
1.1.5- Clarifications conceptuelle.....	12
1.2- Démarche méthodologique.....	23
CHAPITRE DEUXIEME : Présentation, analyses des résultats.....	25
2.1.1 - Présentation des résultats.....	26
2.1.1- Analyse des résultats.....	28
2.2- Suggestions pour un usage bénéfique des jeux- vidéo.....	31
Conclusion.....	33
Référence.....	35
Table des matières.....	36

# DEDICACE

A

Mes feus oncles Calixte GBETABLE et Toussaint ADJALALA

# REMERCIEMENT

Je dis mes sincères remerciements à :

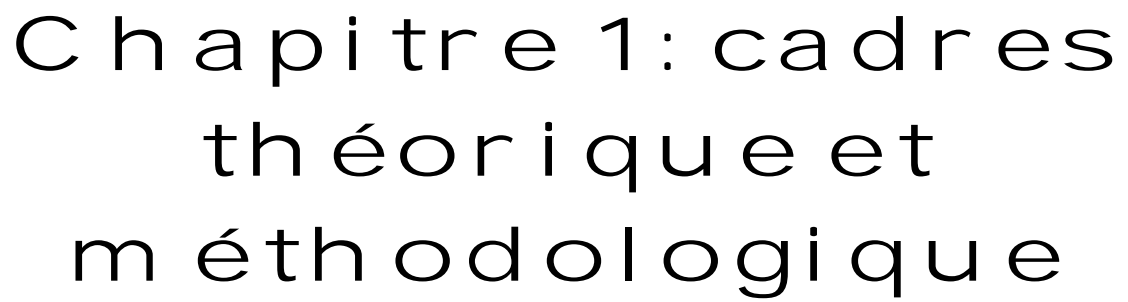
- Dieu Tout Puissant ;
- Mon directeur de mémoire, le Docteur Akimi YESSOUFOU ;
- Mes géniteurs Félix AGBO et Justine GBETABLE, tous mes frères et sœurs et toutes les épouses de mon père;
- Tous ceux qui, de près ou de loin ont contribué à la rédaction de ce mémoire.

# INTRODUCTION

Aujourd'hui, les TIC ont apporté une nouvelle forme de divertissement : les jeux vidéo. A 8 ans déjà, parfois moins, les enfants expriment une passion folle pour ces jeux au point même d'oublier leurs cahiers et d'abandonner les cours. Ces nouvelles pratiques qui gagnent en proportion, suscitent émoi et inquiétude dans le rang des parents et éducateurs. Tout nouveau phénomène suscite des craintes...et les chercheurs s'intéressent de plus en plus aux jeux vidéo. Des investigations plus approfondies sur ce sujet s'imposent donc. Mais il existe des types de jeux très différents et une généralisation serait pour le moins réductrice car finalement, ne devrait-on pas se pencher davantage sur le média lui-même et les possibilités qu'il offre plutôt que sur son contenu? Les chercheurs se sont, en effet, beaucoup moins intéressés à la relation entre jeux - vidéo et développement de compétences chez le joueur. Depuis quelques années, ils commencent à se pencher sur une autre dimension du phénomène : les rapports entre jeux - vidéo et psychologie cognitive, apprentissage, sociologie. Ils ont également entrepris de nombreuses études culturelles, lesquelles se concentrent sur la façon dont les jeux - vidéo influents sur les représentations communes que se construisent ou s'intègrent enfants et adolescents. C'est davantage dans le domaine d'études sur les médias que les recherches se concentrent. L'objet de cette recherche est d'identifier et d'analyser ce qui peut faire des jeux - vidéo, une ressource non négligeable pour la conception d'environnements d'apprentissage ludiques et efficaces dans le contexte actuel. Il s'agit d'une étude exploratoire de l'univers des jeux- vidéo visant la reconnaissance de leurs caractéristiques les plus susceptibles d'être réinvesti dans le domaine éducatif.

Il est donc question de montrer les avantages et inconvénients relatifs à l'usage des jeux – vidéo par les enfants. Pour ce faire, seront présentés, dans le premier chapitre de ce travail, les cadres théorique et méthodologique du

sujet. Dans le second, les résultats d'enquêtes et leur analyse. *In fine*, des suggestions seront formulées pour une utilisation bénéfique des jeux – vidéo.



Chapitre 1: cadres  
théorique et  
méthodologique

Dans ce chapitre, il est question d'évoquer le cadre théorique de ce travail de fin de formation. Ce, en plusieurs points à savoir : la problématique, la revue de littérature, les objectifs, les hypothèses et les clarifications conceptuelles, d'une part et la démarche méthodologique d'autre part.

### **1.1.1- Problématique**

Le monde scolaire change de plus en plus. Les ordinateurs remplacent les livres. Les amusements de récréation ont laissé place aux jeux - vidéo. En peu de temps, ces types de jeux sont devenus pour les élèves, voire les étudiants, une activité de loisir importante. Au Bénin, les salles de jeux - vidéo abondent dans les grandes villes. Elles sont, pour la plupart, érigées dans les environs des établissements scolaires et drainent à longueur de journée et souvent à des heures de cours un grand nombre d'apprenants. Quand on sait que la majorité des joueurs sont des adolescents et que ces jeux jouent peu ou prou un rôle non négligeable dans la vie de la plupart d'entre eux, il semble nécessaire de se pencher sur le phénomène et de chercher à comprendre les raisons qui justifient l'engouement des enfants pour cette distraction, malgré l'opposition de leurs parents. C'est au regard de ce constat que le présent travail est intitulé : « Impacts des jeux – vidéo sur le rendement scolaire ».

En effet, plusieurs parents d'élèves s'inquiètent des effets négatifs que les jeux - vidéo pourraient avoir sur le développement social de leurs progénitures et sur leur niveau scolaire. Voyant les enfants affalés concentrés à jouer les jeux- vidéo, ils n'hésitent pas à clamer : *“ Et tes devoirs ? Travaille plutôt à l'école”*. Pour eux, les adolescents perdent leurs temps en allant jouer à ces jeux. Mais ils ignorent ce que peuvent apporter aux enfants, sur le plan cognitif, les jeux -vidéo. Le problème réside alors dans la manière dont les jeux – vidéo sont considérés à la base. Les parents qui se lamentent, craignant les conséquences négatives de ces jeux sur les performances scolaires de leurs enfants, seront sans doute obligés de revoir leurs positions si un travail de

clarification est fait à leur niveau. Il se pose alors le problème de rapport entre les jeux - vidéo et le rendement scolaire. La pratique intensive de jeux - vidéo améliore-t-elle certaines capacités cognitives ou scolaires? Le temps passé dans les salles de jeux, a-t-il des conséquences négatives sur les résultats scolaires ? Bref, quelles sont les nouvelles habitudes des élèves, en ces moments de progrès scientifique et technique, dits ère du numérique et les impacts éventuels sur leurs études ? C'est à ces différentes interrogations que ce travail de recherche essayera de répondre.

### **1.1.2- Revue de littérature**

Depuis l'apparition des premiers jeux- vidéo vers les années 50, de nombreuses études ont été menées sur leur impact sur le psychisme des enfants et adolescents. Ce sont des études qui ont mis l'accent sur les effets négatifs que ces jeux peuvent avoir sur les comportements des enfants.

Dans la plupart des ouvrages publiés dans le cas desdites études, les jeux - vidéo sont accusés de provoquer entre les enfants et eux une certaine dépendance. Mais il semble important de savoir discerner objectivement entre les effets et les causes. Abordant la question, Tisseron (2001) déclare :

« Un enfant qui aurait pu, il y a vingt ans, se désocialiser dans la philatélie ou dans un sport solitaire, peut aujourd'hui y être conduit avec les jeux vidéo. (...) C'est l'isolement relationnel qui est la cause du repli sur le jeu et non l'inverse. Il ne faut pas confondre l'effet avec la cause »

Pour le philosophe hollandais Huizinga (1958), qui a travaillé sur le concept de jeu bien avant que les ordinateurs ne fassent leur apparition, le jeu est une activité peu sérieuse qui existe en dehors de la réalité. On peut s'immerger dans le jeu mais c'est plus ou moins inutile et cela n'a aucune valeur autre que la recherche de plaisir puisque le seul but du jeu est de divertir.

Mais ce qui importe dans le présent travail de recherche, ce sont les rapports entre jeux- vidéo et psychologie cognitive, apprentissage, sociologie de l'enfant. Si Provost (1990) considère le jeu comme une activité pour enfants qui doit être abandonnée pour de plus réfléchies activités à l'âge adulte, cela n'est pas le cas chez Sutton-Smit (1998). Des travaux de celui-ci, certains théoriciens ont estimé que le jeu a une fonction et une utilité sociale et qu'il offre un moyen d'améliorer ou de rendre possible certains besoins sociaux et psychologiques de l'enfant. Pour d'autres, il est comme un instrument permettant de libérer l'esprit de l'adolescent et de laisser libre cours à l'imagination et à la créativité, la faculté de créer étant un but à atteindre. Cet avis, constate-t-on, Meggs (1992) le partage. Il a montré que les cartes à jouer ont permis, à la fin de l'époque médiévale, à des citoyens illettrés d'apprendre à compter, à reconnaître des symboles et à développer des compétences cognitives. On peut ici établir un rapport avec le jeu - vidéo, dont on pourrait dire qu'il permet aux jeunes citoyens de s'acclimater à la révolution informatique. Considéré de cette manière, le jeu n'aurait pas changé de fonction mais simplement de forme. Le jeu- vidéo représente ainsi en partie la société et permet aux citoyens de s'entraîner à en être les acteurs. De même, les jeux, étant graphiquement de plus en plus évolués, l'utilisateur peut se plonger dans la réalité virtuelle ou dans la « vraie virtualité » et expérimenter des choses nouvelles ou inhabituelles sans avoir à en redouter les effets.

Toutefois, il est nécessaire de rappeler que le sujet relatif à l'utilisation des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) n'est plus nouveau. Il a déjà fait l'objet de plusieurs recherches aussi bien dans des ouvrages d'ordre général que dans des mémoires de fin de formation. De ces travaux, on retient que les TIC dont les jeux - vidéo en sont un élément à part entière contribuent d'une manière à l'autre à l'enseignement des disciplines dans les établissements scolaires. Ils sont utilisés à l'instar des outils

didactiques. Il s'agit d'ailleurs d'un aspect soulevé par plusieurs auteurs. Au nombre de ceux –ci, il y a Tardy(1973) qui a indiqué un début de reconnaissance des « vertus pédagogiques » des TIC. Jacquinet (1973) a montré les possibilités offertes aux pédagogues d'enseigner à l'aide des images offertes par les audiovisuels. Selon Depover, Karsenti et Komis (2010), les TIC peuvent favoriser les apprentissages, développer bien des compétences chez les enfants. Peretti et Muller (2008), pour leur part, ont parlé de la possibilité d'utiliser les TIC à des fins de motivation, proposant aux enseignants de « recourir à un support non utilisé jusque-là. Par exemple le support de moyens audiovisuels par projection d'une image ou d'un jeu d'images. Ceci afin d'exciter les élèves à apprendre en situation de classe.

Au demeurant, ces ouvrages reconnaissent, d'une certaine manière l'adaptabilité des TIC à l'enseignement-apprentissage des disciplines dans le cadre scolaire. Les jeux- vidéo, en étant des éléments, ne manquent pas de réactions sur le rendement scolaire des apprenants.

### **1.1.3- Les objectifs de l'étude**

#### **1.1.3.1 - Objectif général**

Faire ressortir les conséquences aussi bien négatives que positives des jeux - vidéo sur les résultats scolaires.

#### **1.1.3.2- Objectifs spécifiques**

- Amener les élèves à s'intéresser aux jeux- vidéo instructifs;
- Montrer aux élèves les conséquences de l'abus des jeux- vidéo ;
- Monter l'importance des loisirs dans la formation des élèves.

### **1.1.4- Hypothèses**

#### **1.1.4.1- Hypothèse générale**

Les jeux - vidéo développent chez l'enfant le système cognitif et sont des outils pour un meilleur rendement scolaire des apprenants.

#### **1.1.4.2- Hypothèses spécifiques**

- \* Les enfants apprennent par les jeux - vidéo;
- \* les jeux - vidéo peuvent servir de matériels didactiques ;
- \* les apprenants peuvent exploiter les jeux - vidéo en dehors des situations de classe pour développer d'autres habiletés telles que l'imagination et la créativité.

#### **1.1.5- Clarification conceptuelle**

Dans le cadre de ce travail, il est nécessaire de clarifier certains mots. Il s'agit notamment de : jeu ; jeux- vidéo, impacts, rendement scolaire.

##### **1.1.5.1- Jeu**

Le concept de jeu est trop large pour que l'on soit en mesure d'en donner d'emblée une définition générale. Il est de surcroît assez frappant de constater que les chercheurs et théoriciens ne sont pas toujours d'accord sur le sens exact à donner à cette notion. Le terme « jeu », dont on a souvent une perception intuitive, est ambigu et, par conséquent, difficile à définir. Cependant, des approches définitionnelles sont abordées.

Le dictionnaire Le Grand Robert de langue française, par exemple désigne le jeu comme une : « activité physique ou mentale, gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre fin qu'elle-même, et le plaisir qu'elle procure.» « C'est un divertissement, une activité intellectuelle ou gestuelle qui n'a d'autre fin que l'amusement de celui qui s'y livre. » Ainsi, on considère le jeu comme une activité pour les enfants et qui doit être abandonné au profit

d'autres activités plus sérieuses, destinées à l'âge adulte, Provost (1990). Sur cet axe, la société a tendance à opposer le travail au jeu. Le premier serait une activité respectable et le second, le contraire. Or le travail, tout comme le jeu est une activité. Son opposé serait donc l'oisiveté. L'on ne saurait, d'autre part analyser les différents types de jeux de la même façon. Il est donc difficile de les clarifier en quelques mots. Qu'en est-il alors des jeux - vidéo ?

### **1.1.5.2- Jeux - vidéo**

Il est important, avant de poursuivre cette étude de se demander ce qu'est, au juste, un jeu - vidéo.

Selon le dictionnaire Encarta 2010, le jeu - vidéo, est un jeu électronique fonctionnant sur une console ou un ordinateur relié à un écran vidéo, et dont le programme est stocké sur disque compact (CD-ROM ou DVD) ou sur cartouche (boîtier de stockage auxiliaire amovible). C'est un jeu qui implique une interaction humaine avec une interface utilisatrice dans le but de générer un retour visuel sur un dispositif vidéo. Le joueur de jeu - vidéo dispose de périphériques pour agir sur le jeu et percevoir les conséquences de ses actes sur l'environnement virtuel. Le mot « vidéo » dans le jeu vidéo, fait traditionnellement référence à un dispositif d'affichage de trame, mais à la suite de la vulgarisation du terme, il implique désormais tout type de dispositif d'affichage.

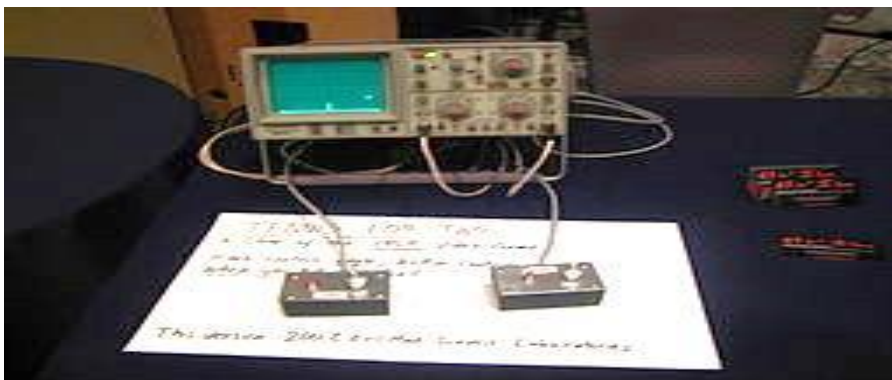
Les systèmes électroniques utilisés pour jouer à des jeux- vidéo, connus sous le nom de plates-formes, peuvent être aussi bien de gros ordinateurs, que de petits appareils portables, tels la borne d'arcade, la console de jeux vidéo, l'ordinateur personnel ou encore le smartphone. Le jeu - vidéo est aujourd'hui considéré comme une industrie, et parfois envisagé comme une forme d'art. Ainsi, quelques auteurs comme Kelman (2005), tentent d'apporter de nouvelles

visions concernant les jeux - vidéo, en proposant à leurs lecteurs de reconsidérer leur propre définition de l'art en tant que tel.

Le périphérique d'entrée principalement utilisé pour manipuler les jeux vidéo est appelé un contrôleur de jeu. Il varie selon les plates-formes. Par exemple, un contrôleur peut être constitué d'un bouton et d'un *joystick*, tandis qu'un autre peut disposer d'une douzaine de boutons et d'un ou plusieurs *joysticks*. Les premiers jeux d'ordinateurs personnels avaient souvent besoin d'un clavier pour le jeu, ou plus couramment, nécessitaient à l'utilisateur d'acheter un *joystick* avec au moins un bouton. Beaucoup de jeux modernes sur ordinateur permettent ou imposent au joueur d'utiliser un clavier et une souris simultanément. Quelques-uns des contrôleurs de jeu, les plus courants sont les manettes de jeu, souris, claviers et *joysticks*.

Les joueurs interagissent sur le déroulement du jeu par l'intermédiaire de différents dispositifs de pointage : manette de jeu (ou *joystick*), clavier, souris, volant, pistolet, canne à pêche, etc. Ils peuvent jouer seuls ou à plusieurs devant leur écran, ou affronter d'autres joueurs via un réseau local ou une connexion.

Figure 1 : L'un des premiers jeux – vidéo de l'histoire



Source : [www.magasinsjeuxvideo.com](http://www.magasinsjeuxvideo.com) du 13 05 14

### **1.1.5.3- Les types de jeux - vidéo**

Les jeux- vidéo existent sous plusieurs formes ou genres.

**Figure 2 : Jeux d'action**



Source : [www.magasinsjeuxvideo.com](http://www.magasinsjeuxvideo.com) du 13 05 14

Le joueur incarne un personnage et il progresse via un défilement vertical ou horizontal le plus souvent. Il peut récupérer des armes, bonus, utiliser des coups de poings ou de pieds, voire même des coups spéciaux. Au niveau de cette figure, le joueur choisit son personnage et doit affronter un à un les autres personnages du jeu.

**Figure 3 : Jeu de rythme**



Source : [www.magasinsjeuxvideo.com](http://www.magasinsjeuxvideo.com) du 13- 05 -14

Des jeux comme *Dance Dance Revolution* (DDR pour les intimes), sont très représentatifs de ce nouveau genre. C'est un style de jeu qui s'est imposé

surtout avec les consoles 128 bits : les maracas de la feu *Dreamcast*, les *kongas* de la *Gamecube* et les tapis de danse PC et consoles. Ces jeux se caractérisent par une prise en main quasi immédiate, des parties relativement courtes et conviviales à plusieurs. De même, la traditionnelle manette de jeu est remplacée par des accessoires comme un tapis de danse.

**Figure 4** : Jeux d’aventure



Source : [www.magasinsjeuxvideo.com](http://www.magasinsjeuxvideo.com) du 13- 05- 14

Le jeu phare dans cette catégorie c’est *Myst*. On a souvent un défilement d’écrans plus ou moins statiques, la réflexion prédomine et on avance dans l’histoire à travers la résolution d’énigmes, en cliquant sur divers éléments du décor...

**Figure 5** : *Survival – Horror*



Source : [www.magasinsjeuxvideo.com](http://www.magasinsjeuxvideo.com) du 13 05 14

Ce sous-style a été initié par des jeux comme *AloneInTheDark*, puis avec l'arrivée de la Playstation, il s'est imposé à travers des licences phares comme Resident Evil (Biohazard), Silent Hill ou encore Project Zero... Le but c'est de faire vivre au joueur des sentiments comme la peur et l'angoisse. L'accent est mis sur l'ambiance graphique certes, mais surtout sonore, plongeant le joueur plus avant dans l'univers sombre de l'histoire...

**Figure 6** : Le jeu d'aventure textuel



Source : [www.magasinsjeuxdeo.com](http://www.magasinsjeuxdeo.com) du 13 05 14

Peu de jeux en Occident utilisent encore ce système, mais en Asie ils sont encore nombreux à y jouer. Il s'agit d'avancer dans la partie en répondant à des questions (réponses prédéfinies) ou en tapant ses propres phrases

(reconnaissance par mots clés...). Un jeu - vidéo dont vous êtes le héros, cela semble bête à dire, mais c'est le cas.

**Figure 6** : Jeux de rôle ou le RPG



Source: [www.magasinsjeuxvideo.com](http://www.magasinsjeuxvideo.com) du 13 05 14

Les jeux de rôle ou RPG, puisent leur inspiration des jeux de rôle sur table. Le joueur incarne un personnage et il doit vivre une aventure pendant laquelle, il fera évoluer les caractéristiques de son personnage, suivant un système de gestion statistique. De même, ses compétences, ses pouvoirs sont évolutifs. C'est le concept assez classique où le joueur va vivre une histoire à travers un personnage qu'il va devoir faire évoluer. Des jeux comme *FinalFantasy* ou *Suikoden* sont des exemples parfaits des productions japonaises, plus linéaires dans leur déroulement, alors que par opposition, un jeu comme *Morrowind* est un bon exemple des productions occidentales, où le joueur est plus libre dans ses choix, dans son parcours.

**Figure 7** : Jeu de plateforme



Source : [www.magasinsjeuxvideo.com](http://www.magasinsjeuxvideo.com) du 13 05 14

Le joueur incarne un personnage et il doit le faire avancer dans la partie, en le faisant sauter de plateforme en plate-forme. Les exemples type, ce sont des jeux comme *Mario* ou *Sonic*. A l'époque des consoles 8 et 16 bits, ces jeux étaient très répandus dans leur forme basique, avec un scrolling vertical ou horizontal. Le plus souvent, il fallait parcourir un niveau d'un point A vers un point B en évitant les pièges ou en tuant les ennemis à l'écran... Mais de plus en plus et surtout avec l'arrivée des technologies modernes et des jeux en 3D temps réel, ces jeux de plateforme se complexifient, intégrant une bonne dose d'aventure ou d'action ou encore du tir. Sans parler de l'aspect 3D qui donne au joueur de nouvelles possibilités de jeu, mais aussi une autre approche en termes de jouabilité. Par exemple, un jeu comme *Ratchet et Clank* mélange bien plusieurs styles de jeux et en ce sens il est représentatif de la nouvelle tendance.

Figure 8 : Jeu de stratégie – réflexion



Source : [www.magasinsjeuxvideo.com](http://www.magasinsjeuxvideo.com) du 13 05 14

Ils sont, soit en temps réel (*Dune 2*, *Command and Conquer* ou encore *WarCraft*), soit en "tour par tour" (*Heroes of Might and Magic*, *Battle Isle...*) Le joueur doit gérer non pas un personnage, mais par exemple une division de combat, une unité de blindés, une flotte de bateau etc. Le but étant de réfléchir sur la meilleure stratégie qui va lui permettre de vaincre l'adversaire (programme ou autre joueur). Il faut trouver donc le juste milieu entre stratégie défensive et offensive, savoir bien gérer l'avant combat (organisation des troupes, fabrication des machines, etc.) et dans la limite du possible anticiper la stratégie adverse.

**Figure 9** : Jeu de type Puzzle



Source : [www.magasinsjeuxvideo.com](http://www.magasinsjeuxvideo.com) du 13 05 14

Ce sont les jeux vidéo comme *Tetris*, *Puyo Puyo* ou plus récemment *Lumines*. Il s'agit de faire réfléchir le joueur en lui demandant de s'adapter rapidement aux situations qu'il rencontre. Puis au fur et à mesure que la difficulté d'une partie augmente, l'adresse du joueur est mise à l'épreuve.

**Figure 10** : Jeu de stimulation (football)



Source : [www.magasinsjeuxvideo.com](http://www.magasinsjeuxvideo.com) du 13 05 14

On incarne un sportif ou une équipe de sportifs et on doit gagner contre un autre joueur ou contre le programme. La notion de temps est essentielle pour accéder à la victoire. Ces jeux sont souvent basés sur des licences (noms d'équipes, de joueurs, de championnats, etc.), et ils collent au règlement officiel du sport en question. Ce sont des jeux très répandus. Des sociétés comme *ElectronicArts* étant des spécialistes dans l'élaboration de ce type de contenu.

#### **1.1.5.4-Impact et rendement scolaire**

Le mot impact, selon le dictionnaire Le Grand Robert de la langue française, version 2010 désigne l'effet ou l'influence d'un premier élément sur un autre. Quant mot rendement, il signifie : produit effectif d'un travail. Alors l'expression « rendement scolaire » peut être définie comme le produit, le résultat issu des études d'un enfant à l'école. Ce travail de recherche va s'intéresser aux impacts par rapport au temps que les élèves perdent dans les salles de jeux- vidéo et par rapport à leurs moyennes de classe.

### **1.2- Démarche méthodologique**

#### **1.2.1- Recherche documentaire**

Comme documents utilisés dans le cadre de ce travail, il faut noter l'usage des dictionnaires pédagogiques et didactiques, une encyclopédie et d'autres dictionnaires pour la clarification conceptuelle. Outre ces derniers, des ouvrages d'ordre général et des mémoires de fin de formation notamment des mémoires de CAPES, tous portant sur la question de l'utilisation des TIC dans l'enseignement des disciplines ont été aussi utilisés. L'internet a également constitué une source de recherche pour ce travail.

### **1.2.2-Recherche empirique**

Dans ce volet, l'accent est mis sur les enquêtes de terrain, les entretiens avec divers acteurs intervenant dans le système éducatif. Cette recherche expérimentale est subordonnée à un but et s'inscrit dans un cadre physique. Elle a également ciblé une population.

### **1.2.3- But**

La recherche empirique vise à savoir si les jeux – vidéo ont été utilisés dans les situations de classe. C'est-à-dire, si des enseignants en font usage pour dispenser leurs cours. Ensuite, elle a pour but de savoir les raisons qui motivent les enfants à s'adonner à ces jeux malgré le refus ou l'opposition de leurs parents. Enfin, elle vise à évoquer les conséquences (négatives et positives) des jeux - vidéo sur les résultats scolaires.

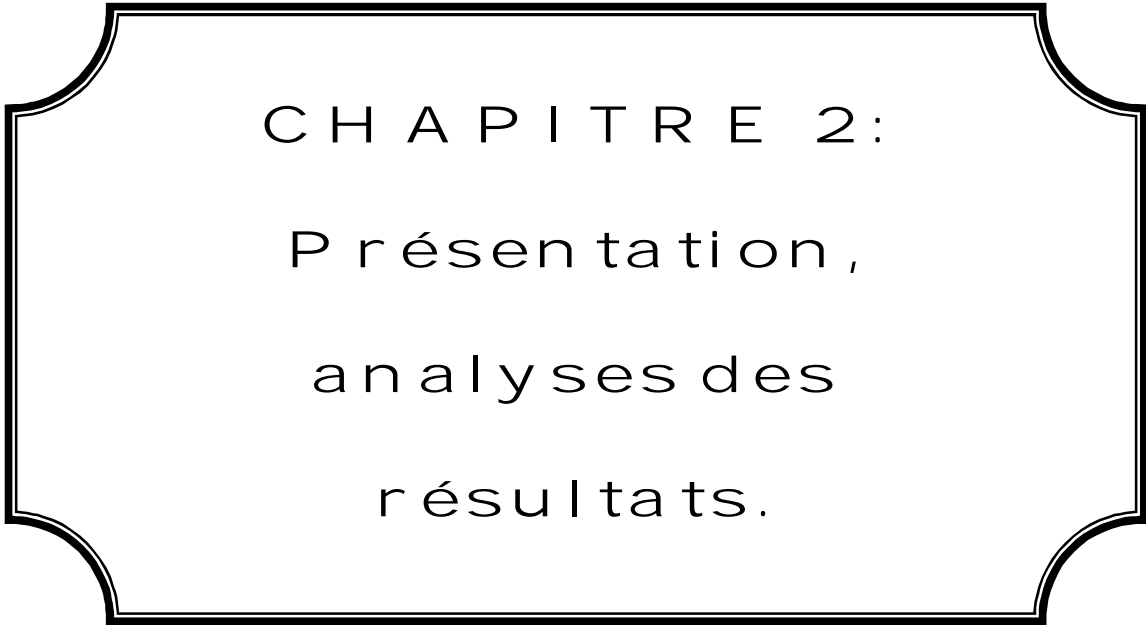
### **1.2.4- Cadre physique**

Comme cadre physique, ce travail s'est intéressé au troisième arrondissement de Porto- Novo qui hébergent le Lycée Béhanzin et autres collèges publics comme privés. C'est un arrondissement qui compte assez de salles de jeux- vidéo, installées, pour la majorité à côté des établissements scolaires. Les résultats des enquêtes dans cet arrondissement peuvent donner une idée de ce qui se passe dans les établissements scolaires des autres localités de la capitale béninoise. Mais des enquêtes de terrain ont été également menées dans la ville de Cotonou qui regorge des salles de jeux – vidéo.

### **1.2.5-Population cible techniques et instruments de recherche**

Le travail a ciblé une vingtaine d'élèves (toutes classes confondues), férus des jeux- vidéo, environ dix promoteurs de ces salles de jeux et plusieurs parents d'élèves. Pour ce qui concerne les techniques et instruments de recherche, des

entretiens de près d'une demi- heure pour les uns et d'une heure environ pour les autres ont été faits. Chacun a abordé, à sa manière, le sujet.



CHAPITRE 2:  
Présentation,  
analyses des  
résultats.

---

### **2.1.1- Présentation des résultats**

A Porto- Novo comme à Cotonou, les salles de jeux- vidéo se multiplient et ne sont presque jamais vides. Il y a toujours des élèves. Ils viennent toujours jouer, parfois aux heures de cours. Approchés, ils donnent les raisons qui expliquent leur engouement pour ces jeux. Selon Narcisse, élève en classe de 4<sup>ème</sup> à Porto- Novo, les jeux- vidéo aident les enfants à oublier leurs « petits soucis ». C'est pourquoi, il l'aime quand bien même, il avoue que depuis qu'il a commencé par jouer fréquemment aux jeux- vidéo, ses moyennes en classe ont diminué. Quand il passait de la 5<sup>ème</sup> en 4<sup>ème</sup>, il avait réuni environ 13,39 de moyenne. Mais sa moyenne du premier semestre pour l'année scolaire 2013-2014 est de 09, 11. Warrys, en classe de Première dans un collège privé de la capitale du Bénin dit, de son côté qu'il aime les jeux- vidéo parce qu'ils l'aident à bien réfléchir. Comme Narcisse, il est régulier dans le centre implanté non loin de son collège. Il révèle que, quand, pour le punir, ses professeurs le renvoient des cours, il vient jouer et attend l'heure de sortie avant de rentrer. Sa moyenne de passage en Première est 11,11 et celle du premier trimestre pour l'année scolaire 2013- 2014 est environ neuf. Gaël, élève, en classe de 5<sup>ème</sup>, toujours à Porto- Novo affirme qu'il aime ces jeux parce que ce sont ses meilleurs moyens de distraction. Mais, il ne vient jouer que les week-ends. En passant en 5<sup>ème</sup>, il a réuni une moyenne estimée à 12 ; celle du premier semestre durant l'année scolaire 2013- 2014 est 14,54. Ses parents savent qu'ils aiment les jeux- vidéo et ont même promis lui en acheter.

A Cotonou, à l'entrée d'une salle de jeux sise au quartier Mènontin, on peut lire sur le fronton de la pièce : « Planète foot, QG. ». La salle, déjà à neuf heures le jour de notre passage était remplie ; environs une dizaine d'élèves, tous en tenue kaki. Lorsqu'on jette un coup d'œil dans la salle, on peut lire les posters des équipes de football (Barcelone Fc, Arsenal FC, Liverpool etc.) Du côté droit se trouve un petit bureau contenant, un téléviseur écran plasma destiné

au pilotage de la salle de jeux. D'un autre, sont installés, sur une longue table sept postes téléviseurs, sept « Play Station 2 » PS2, un « PlayStation 3 » PS3, un « Xbox », des câbles de connexions reliés aux téléviseurs, plusieurs manettes reliées aux PS et à l'Xbox. Devant les écrans, les manettes en mains, les joueurs sont indifférents à tout ce qui se passe autour d'eux. Ils restent, concentrés sur leurs jeux. On discerne sur leur visage l'envie de se distraire. Approchés, tous qu'ils sont, ont déclarés que les jeux - vidéo les divertissent beaucoup. Rodolphe, élève en classe de 5<sup>ème</sup> indique : « Je joue les jeux - vidéo pour me distraire. » Ulrich d'à peine 10 ans, pour sa part, dit qu'« il joue aux jeux - vidéo parce que c'est intéressant ». Les mots distraction, amusement et détente sont au bout des lèvres de la majorité des écoliers et élèves approchés dans ce centre et dans deux autres, toujours, à Mènontin.

Mais les jeux – vidéo participent aussi au développement de l'intelligence, ont fait savoir plusieurs des enfants rencontrés, aussi bien à Porto- Novo qu'à Cotonou. C'est le cas de Roland, 17 ans, élève en classe de Terminale dans un collège public de Cotonou. Il estime que grâce à ces jeux, il apprend à réfléchir et à vite se décider face à une situation. Pour Sylvestre, du même collège que Roland, ces loisirs constituent une source d'inspiration et de motivation pour le traitement de ses exercices de Mathématiques. Ce dernier déclare : « J'aime les jeux- vidéo car ils me permettent de mieux m'exercer en Mathématiques. Lorsque je joue et après je me mets sur mes exercices, je les traite bien. » S'ils se précipitent tous les jours pour aller dans les salles de jeux - vidéo, qu'est-ce qu'ils jouent concrètement comme jeux ?

Sur le terrain, les enquêtes ont révélé que le jeu favori de ces apprenants est le football. Viennent ensuite les jeux de course, de combat et d'aventure. Les

promoteurs rencontrés ont témoigné que les élèves qui viennent jouer pratiquent à 95% le football et 5% pour les autres jeux. Sylla est promoteur d'une salle de jeux à Porto- Novo. Il affirme que les enfants qui viennent jouer dans son centre s'intéressent au football avec d'autres jeux tels que le cyclisme, la voiture, la boxe, le judo. Déo Gracias, un autre promoteur de la capitale béninoise, quant à lui, indique que ceux qui viennent chez lui pratiquent le football et le « dragon Ball Z ».

La plupart des parents d'élèves approchés ignorent si leurs enfants pratiquent ces jeux. Toutefois, ils ont signalé que le jour où ils découvrirait leurs progénitures dans ces salles, c'est avec la dernière rigueur qu'ils vont les sanctionner. Selon les explications de ces parents d'élèves, avec les jeux- vidéo, les enfants oublient les leçons et ont de mauvais résultats à l'école. En revanche, d'autres parents ont avoué qu'ils savent que leurs enfants vont dans ces salles. Ils les y accompagnent parfois. Pour ceux-ci, au-delà de son caractère négatif, les jeux – vidéo forment les élèves à la vie.

### **2.1.2- Analyse des résultats**

Après lecture des informations recueillies sur le terrain, dans le cadre de ce travail axé sur les jeux- vidéo, on se rend compte que cette catégorie de loisirs est diversement appréciée.

Si, à l'unanimité, les pratiquants estiment que c'est un moyen de divertissement et de développement de leur intelligence, du côté des parents, cela n'a pas été le cas. Sur le sujet, ces derniers sont divisés.

Ces jeux ne facilitent pas toujours l'instauration d'une bonne ambiance entre les apprenants et leurs parents. Certains sont extrémistes et violents. Ils n'hésitent pas à congédier, à coups de fouets leurs enfants des salles de jeux –

vidéo. La raison fondamentale qu'évoquent ces parents est que, la plupart du temps, leurs enfants abandonnent les cahiers au profit de ces jeux. A l'opposé, pour les parents qui acceptent le principe des jeux, ils ont eux-mêmes du plaisir à conduire les enfants vers ces salles. Des fois, ils jouent avec eux. D'autres préfèrent mettre ces jeux à la disposition de leurs progénitures à la maison. Chacun essaie donc de défendre sa position par rapport à la lecture qu'il fait des conséquences de ces jeux sur les résultats scolaires.

Selon les résultats des recherches, certains élèves, bien qu'étant férus de jeux- vidéo ont progressé dans les études. Leurs moyennes de classe du premier semestre de l'année scolaire 2013- 2014, comparativement à celles de l'année dernières ont augmenté. C'est la preuve que ces jeux- vidéo excitent l'intelligence de l'élève. Ceci, lorsque ce dernier élabore un planning qui lui permet de savoir quand il faut aller jouer et quand il faut étudier. Par contre, la performance scolaire d'autres apprenants, joueurs de jeux- vidéo n'a pas connu d'amélioration. Les moyennes de classe par rapport à l'année passée ont diminué. A ce niveau, il y a certainement abus dans la pratique. Les apprenants concernés abandonnent leurs cours au détriment des jeux- vidéo.

En clair, les jeux- vidéo quoi qu'on dise prennent de l'ampleur dans la société béninoise, notamment dans les grandes villes. Les élèves, passionnément amoureux de ce loisir numérique, oublient parfois les études. Ils y perdent tout le temps et retournent à la maison, fatigués. Le cas échéant, ils ne pourront qu'avoir de mauvais résultats à la fin de l'année.

Mais si certains parents, de surcroît des éducateurs, mettent à la disposition de leurs enfants ces jeux, en les accompagnant dans les salles construites à cette fin, c'est sûr qu'ils en tirent quelque chose. Les jeux - vidéo profitent donc aux enfants, ils développent chez l'adolescent l'esprit de spontanéité et de rapidité. Ils ont donc un double impact sur le rendement scolaire des enfants. Ce rendement est tributaire aux conceptions qu'on lui

attribue et à l'organisation des élèves et de leurs parents. Le professeur Patrick HOUESSO, enseignant au Département de Psychologie et des Sciences de l'Éducation de l'Université d'Abomey-Calavi déclare à ce propos :

« Les recherches ont montré que ces jeux - vidéo ont un double impact sur l'apprenant. Tantôt, ils rehaussent la concentration, éveillent l'esprit, aident l'enfant à se construire ; tantôt ils détruisent sa sociabilité, augmentent les risques de maladies et le dénaturent. Lorsque ces jeux sont utilisés sans mesure, ils impactent négativement l'enfant. Ils sont supposés éveiller la curiosité de l'enfant, accroître sa réactivité, sa créativité mais le désocialisent aussi et développent en lui la violence, la cruauté et la méchanceté. Tous les jeux- vidéo ne sont pas porteurs de messages éducatifs »

**Source** : [www.eduactions.org](http://www.eduactions.org)

## **2.2- Suggestions pour un usage bénéfique des jeux- vidéo par les apprenants**

Les différents acteurs intervenants dans le système éducatif, doivent chacun jouer sa partition pour que les jeux- vidéo contribuent efficacement à l'épanouissement des enfants.

### **2.2.1- Rôles des enseignants**

Les enseignants, en ce qui les concerne doivent prendre conscience de l'ampleur que prend le goût des enfants à ces jeux. Il serait préférable d'en faire un thème de réflexion en classe. Ceci afin de montrer aux enfants les avantages et inconvénients relatifs à ces jeux. Ils doivent donc ouvrir un dialogue autour du sujet. Par ailleurs, les enseignants ont aussi le devoir d'orienter les apprenants vers les jeux éducatifs et didactiques. Ainsi, exhorteront-ils les apprenants qui perdent de temps à naviguer pour rien, à

s'inspirer de ces jeux pour faire des recherches, en orthographe, en grammaire afin de renforcer leur niveau en Français par exemple.

Les enseignants ont ainsi de grands rôles à jouer pour que les jeux- vidéo, au-delà de leurs caractères distractifs soient également instructifs pour les élèves. Mais cela ne peut se faire sans le concours des parents d'élèves.

### **2.2.2-Rôles des parents d'élèves**

Les parents d'élèves, pour leur part, doivent être des guides pour les enfants. Il est nécessaire pour eux de surveiller les enfants dans l'usage des jeux – vidéo. Il n'est point question de les gronder ou de les réprimander à coup de fouets.

### **2.2.3-Rôles des dirigeants**

Les autorités administratives en charge de l'éducation doivent faire des efforts pour installer des salles de jeux – vidéo dans les établissements scolaires. Une fois, ces jeux installés, il y aura un encadrement, des professeurs qui vont suivre les enfants dans ces jeux. Ainsi, les élèves seront initiés à l'apprentissage et à la philosophie des jeux. Il s'agit d'une manière de réformer le système éducatif en cette ère où on parle des enfants numériques.

Les dirigeants doivent aussi sensibiliser les promoteurs des centres de jeux- vidéo sur ceux liés à l'éducation. Ce faisant, les jeux- vidéo seraient bénéfiques aux élèves.



# CONCLUSION

La découverte des jeux vidéo dont la propagation des salles n'est plus à démontrer, peut desservir l'apprenant s'il en abuse. Tout en éveillant la curiosité, la concentration et l'intelligence des apprenants, ces jeux embrigadent beaucoup parmi eux et les détournent de l'essentiel qu'est l'étude. La joie manifeste des apprenants à s'adonner aux jeux - vidéo s'oppose bien au souci quotidien des enseignants désireux d'avoir des écoliers et élèves des résultats éloquents en classe. Les parents encore plus inquiets, veulent que le système éducatif leur forge des citoyens de type nouveau, droits et exemplaires, présents en classe au moment où il faut, et docile à la maison après les cours. Même si quelques-uns autorisent les jeux- vidéo à leurs enfants, beaucoup sont encore sceptiques sur l'apport de ces jeux dans la quête de l'excellence et la socialisation des enfants. Il est à souligner que la pratique des jeux- vidéo n'a pas d'âge, de limite encore moins de catégorie socio-professionnelle car, selon les promoteurs, les parents travaillant dans divers secteurs d'activités viennent jouer pour se distraire.

## BIBLIOGRAPHIE

- Depover, C., Karsenti, T. et Komis, V., (2010), *Enseigner avec les technologies*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 264p.
- Huizinga, Johan (1958). *Homo Ludens*. [Épuisé]. Cité par Ackerman, Diane (1999). *Deep Play*. New York, Random House
- Jacquinot, G., (1977) *Image et pédagogie*, Paris, PUF, 200p.
- Meggs, Philip M. (1992). *A History of Graphic Design*, 2nd edition. Van Nostrand, Reinhold, New York.
- Peretti, A. et Muller, F., (2008), *Mille et une propositions pédagogiques pour animer son cours et innover en classe*, Lavis (TN), ESF éditeur, 204p.
- Provost, Judith. A. (1990). *Work play and type: Achieving balance in your life*. Consulting Psychologists Press, Palo Alto, California
- Sutton-Smith, Brian (1998). *The ambiguity of Play*, Harvard University Press
- Tardy, M., (1973), *Le professeur et les images*, Paris, PUF, 129p.
- Tisseron, Serge (2001). 'Quand les jeux vidéo apprennent le monde de demain' in *Revue Médiamorphoses n°3*, p 80
- [www.eduactions.org](http://www.eduactions.org) du 13 – 06- 14 à 18 h 21
- [www.magasinsjeuxvideo.com](http://www.magasinsjeuxvideo.com) du 13 -05 -14 à 14 h 39

---

# TABLE DES MATIERES

TITRE.....	
SOMMAIRE.....	1
DEDICACE .....	2
REMERCIEMENT.....	3
INTRODUCTION.....	4
CHAPITRE1 : CADRES THEORIQUE ET METHODOLOGIQUE .....	7
1.1.1- Problématique.....	8
1.1.2- Revue de littérature.....	9
1.1.3- Objectifs .....	11
1.1.3.1- Objectif général .....	11
1.1.3.2- Objectifs spécifiques .....	12
1.1.4- Hypothèses .....	12
1.1.4.1-Hypothèse générale .....	12
1.1.4.2- Hypothèses spécifiques .....	12
1.1.5- Clarification conceptuelle .....	12
1.1.5.1- Jeu.....	12
1.1.5.2- Jeux- vidéo.....	13
1.1.5.3- Les types de jeux- vidéo.....	15
1.1.5.4- Impact et rendement scolaire.....	22
1.2- Démarche méthodologique.....	23
1.2.1- Recherche documentaire .....	23
1.2.2- Recherche empirique .....	23
1.2.3 - But .....	23
1.2.4- Cadre physique .....	24
1.2.5- Population cible technique et instruments de recherche .....	24
	31

2-2- Suggestions pour un usage bénéfique des jeux- vidéo par les apprenants .....	
2-2-1- Rôles des enseignants .....	31
2-2-2- Rôles des parents d'élèves .....	32
2-2-3- Rôles des dirigeants .....	32
CONCLUSION.....	33
REFERENCE BIBLIOGRAPHIQUE.....	35
TABLES DES MATIERES.....	36