



**RECHERCHE :**  
**JEUX VIDEO, RECIT DE SOI ET**  
**COMPETENCES INTELLECTUELLES**  
(2016/2020)

Recherche de psychologues en France ou pays francophones  
faisant passer des WISC-IV ou WISC-V.

**3 chercheurs du laboratoire EA4050 CAPS <http://capsea4050.labo.univ-poitiers.fr/>**

Marion HAZA (responsable) [marion.haza@univ-poitiers.fr](mailto:marion.haza@univ-poitiers.fr)

Elise PELLADEAU

Nicolas DAUMAN

**Cadre du financement de l'étude (CPER) :** Cette recherche s'inscrit dans le programme INSECT, piloté par la MSHS (Poitiers), dans l'axe « *Développement du capital humain par l'éducation, la formation et l'inclusion sociale* », et le thème « *Apprentissage* » qui se focalise sur les questions d'acquisition de connaissances. Plus précisément, l'ensemble des actions regroupées dans ce thème ont pour objectif de s'intéresser aux moyens à mettre en œuvre afin d'obtenir la maîtrise d'un ensemble de connaissances/compétences, et ce, à des fins d'accroissement de la réussite scolaire et universitaire. Un fil conducteur des actions regroupées dans ce thème est l'accroissement de l'utilisation des nouvelles technologies numériques comme outils de la pédagogie et ses conséquences.

**Description :** Les dernières versions du WISC<sup>1</sup> (2005 et 2016) ont profondément modifié l'organisation des épreuves et l'appréciation globale du fonctionnement psychique des enfants observés. Leurs pratiques ludiques ont également changé ces dernières années, avec pour beaucoup une utilisation quotidienne des jeux vidéo, sur des supports multiples (consoles, smartphones, tablettes, ordinateurs). Nous proposons d'étudier, à l'échelle nationale, l'influence potentielle de ces pratiques numériques sur l'appréciation de l'intelligence des enfants dans ses différentes dimensions.

**Questionnements :** La pratique des jeux vidéo par les enfants et les adolescents les conduit à développer de nouvelles compétences, parmi lesquelles nous devons peut-être inclure les compétences intellectuelles. A partir de ces pratiques numériques actuelles, nous envisageons trois questionnements :

*Dans quelle mesure cette pratique des JV a-t-elle un impact sur les différentes composantes de l'intelligence ?*

*Dans quelle mesure cette pratique des JV a-t-elle une incidence sur le récit de soi au travers du jeu vidéo ?*

*L'investissement des différents types de jeux vidéo (stratégie, MMO, tir, etc.) se traduit-il de façon homogène sur l'intelligence et le récit de soi ?*

**Hypothèse de travail :** Le rapport du jeune aux jeux vidéo (temps, type, affects et liens) a une incidence hétérogène sur les différentes composantes de l'intelligence et la mise en récit de soi, invitant à distinguer différents investissements subjectifs du numérique. Cette hypothèse sera testée en mettant en parallèle les résultats des WISC, des questionnaires et des entretiens cliniques à partir d'une pratique des jeux vidéo.

---

<sup>1</sup> 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> version de la Weschler Intelligence Scale for Children.

### **Protocole en 3 étapes :**

Cette recherche a été approuvée par le Comité de Protection des Personnes (CPP).

- 1) Passation du WISC-IV ou WISC-V par un psychologue (6-16 ans) dans un cadre institutionnel, libéral, scolaire (en dehors de la recherche en question).
- 2) Questionnaire Jeux Vidéo à remplir par le jeune et ses parents ou le psychologue. Ce questionnaire porte sur l'usage des jeux vidéo (type, durée, motifs, circonstances, environnement...). Il a été testé par des joueurs, avec une validation par Ubisoft dans le cadre de l'étude.
- 3) Observation clinique du jeune autour de séquences de jeu sur tablette, PC ou consoles. Ce temps d'observation impliquera les deux chercheurs-praticiens sous la forme d'entretiens cliniques soutenant le récit de soi par le jeune au travers du jeu.

### **La participation des psychologues :**

Pour la première étape de cette étude, nous avons besoin pour une analyse statistique valide du plus grand nombre de données au WISC-IV ou V (Age, notes aux 15 subtests + 4 indices + QI, Notes brutes et standards). Nous sollicitons pour cela la participation de psychologues à l'échelle nationale ou francophone, qui dans leur activité font passer des bilans avec le WISC-IV ou WISC-V. La passation ne se fait pas uniquement pour la recherche, l'enfant passe ce WISC pour une demande autre. A partir de là, il peut rentrer dans la recherche. De fait, il n'y a pas de rémunération spécifique pour les psychologues.

Chaque psychologue aura un numéro d'anonymat donné par les chercheurs, sur le modèle : « Sophie Dupont : P001 ».

Il faut demander aux parents s'ils accepteraient que leur enfant fasse partie d'une cohorte d'enfants de 6 / 16 ans dans le cadre d'une recherche universitaire en Psychologie, sur les Jeux vidéo. Un consentement sera signé par les parents avant le démarrage de la recherche. Une fois le consentement signé, les parents auront en leur possession un numéro d'anonymat (P001 E001, si la famille a été rencontrée par Sophie Dupont).

A l'aide de leur numéro d'anonymat, les parents (ou l'enfant et le psychologue) devront alors remplir un questionnaire :

- soit en ligne : <http://bit.ly/1S4gTRG>

- soit en version papier à leur demande (nous fournirons le questionnaire papier).

A la fin du questionnaire, ils peuvent s'engager pour la suite (entretien clinique) ou en rester là. Le psychologue fournira de façon anonyme (code d'anonymat) les données du WISC 4 aux chercheurs de l'étude.

Tous les résultats feront l'objet d'une étude universitaire avec plusieurs axes de lecture, et seront publiés de façon anonyme. Les psychologues participant seront informés des suites de la recherche et conviés à des temps de présentation des résultats (journée d'étude, colloques).

### **Perspectives :**



Une page Facebook permet de suivre l'avancée de la recherche : <https://www.facebook.com/JVrecitQI/>

Dans le cadre des financements européens de ce travail clinique (CPER : INSECT 2015/2020) un projet de guide sur les jeux vidéo est à l'étude, qui serait destiné aux parents comme aux jeunes, sous la forme d'un site Internet ou d'une application pour portable. L'objectif sera de faire connaître les compétences mobilisées par différents types de jeux (coordination, rapidité, observation, dextérité, sociabilité, collaboration, etc.) à partir de l'éclairage du WISC-IV et WISC-V dans l'évaluation actuelle des composantes de l'intelligence. A cette approche psychométrique, nous ajouterons la nécessaire dynamique relationnelle et la construction narrative que mobilise la pratique du jeu vidéo dans le cadre clinique que nous proposerons à ces jeunes.

*Si vous êtes intéressé(e), merci de nous contacter par mail pour avoir un code d'anonymat.*

Octobre 2017.