

Print ISSN: 2617-4766

E-ISSN: 2617-4774

Đamá Nínau

REVUE INTERDISCIPLINAIRE
LETTRES, ARTS ET SCIENCES HUMAINES



Revue trimestrielle - N° 17, MARS 2025

REVUE TRIMESTRIELLE - N° 17 Đamá Nínau | REVUE INTERDISCIPLINAIRE LETTRES, ARTS ET SCIENCES HUMAINES

Mise en page et Impression

IMPRIMERIE ST LOUIS

53, Rue N'ZARA Doulassamé Face Première Eglise Baptiste du TOGO

BP: 61536 / Tel Bureau: (228) 22 22 10 45 / Mobile : (228) 90 12 37 30

E-mail: imprimerie.stlouis@yahoo.fr



SJIFactor - Scientific Journal Impact Factor

E-mail : evaluation@sjifactor.com

Website : <http://sjifactor.com/>

SJIF 2025 = 6.907 (Scientific Journal Impact Factor Value for 2025).

SJIF Impact Factor Evaluation [SJIF 2025 = 6.907]

"Dama Ninao" est une revue scientifique interdisciplinaire qui accepte et publie tous les articles relevant des Lettres, Arts et Sciences Humaines. A cet effet, elle s'intéresse aux études et théories littéraires, linguistiques, sociologiques, philosophiques, anthropologiques et historico-géographiques. La Revue "Dama Ninao", entendu "L'Entente" en langue kabyè du Nord Togo, est créée dans l'intention de matérialiser la mondialisation ou la globalisation qui s'opère avec l'esprit d'équipe et d'échanges et la désuétude du monde autarcique. Le monde scientifique universitaire ne peut échapper à cet esprit d'équipe qui fonde un creuset où « le fer aiguisé le fer », les échanges se croisent, puis s'entremêlent pour aboutir à une reconstruction des connaissances scientifiques individuelles dans la collectivité.

La Revue Dama Ninao nous renvoie à la Civilisation de l'Universel du poète sénégalais Léopold Sédar Senghor, qui prône la porosité des âmes avec l'acceptation de l'autre, de ce qu'il dispose d'utile pour mon avancement : sa civilisation, sa culture, sa langue ... Elle se fonde notamment sur la philosophie de Paul Ricœur qui préconise la perception de Soi-même comme un autre. Considérer soi-même comme un autre aux yeux de l'autre, nous amènerait à faire taire nos distensions et ressentiments afin de redimensionner notre espace, reconstruire notre histoire et notre société.

La Revue Dama Ninao s'est inspirée de la nature. Des insectes en miniature nous produisent de bels chefs-d'œuvre architecturaux, conjuguent leur génie créateur et leur force dans la patience et dans la tolérance. Ils créent des œuvres monumentales qui dépassent l'entendement humain, les termitières. A cet effet, la nature semble nous parler, nous guider, nous instruire dans le silence. Seules ces créations nous interpellent sans autant faire de nous des disciples. Comme la termitière qui, pour la plupart du temps, est une composante de maillons surgissant de la même matière, la Revue Dama Ninao se veut une termitière scientifique dont les enseignants-chercheurs en sont les maillons.

Au confluent de diverses sciences, la Revue Dama Ninao se propose de promouvoir la recherche scientifique et universitaire en impulsant le dialogue interdisciplinaire, le dialogue entre divers champs disciplinaires et divers contributeurs du monde universitaire.

Professeur Koutchoukalo TCHASSIM

Université de Lomé

ADMINISTRATION DE LA REVUE

Directeur de publication et rédacteur en chef :

Professeur TCHASSIM Koutchoukalo, Université de Lomé

Directeur de rédaction :

SILUE Lèfara (Maître de Conférences), Université Félix Houphouët Boigny

Comité Scientifique

Professeur Yaovi AKAKPO, Université de Lomé (Togo), Professeur Kodjona KADANGA, Université de Lomé (Togo), Professeur Xavier GARNIER, Université Paris 3 (France), Professeur Norbert VIGNONDE, Université de Bordeaux (France), Professeur Adama COULIBALY, Université Félix Houphouët-Boigny (Côte d'Ivoire), Professeur Okri Pascal TOSSOU, Université d'Abomey-Calavi (Bénin), Professeur Mamadou KANDJI, Université Cheikh Anta Diop (Sénégal), Professeur Komla Messan NUBUKPO, Université de Lomé (Togo), Professeur Amadou LY, Université Cheikh Anta Diop (Sénégal), Professeur Kazaro TASSOU, Université de Lomé (Togo), Professeur Dotsè YIGBE, Université de Lomé (Togo), Professeur Kodjo AFAGLA, Université de Lomé (Togo), Professeur Alain-Joseph SISSAO, Institut des Sciences des Sociétés (Burkina Faso), Professeur Komla Essowè ESSIZEWA, Université de Lomé (Togo), Professeur Gneba KOKORA, Université Félix Houphouët-Boigny (Côte d'Ivoire), Professeur Louis OBOU, Université Félix Houphouët-Boigny (Côte d'Ivoire), Professeur Ataféi PEWISSI, Université de Lomé (Togo), Professeur Vicente Enrique Montes Nogales, Universidad de Oviedo (Espagne), Professeur Mamadou FAYE, Université Cheikh Anta Diop (Sénégal), Professeur Akila AHOULI, Université de Lomé.

Comité de lecture

Professeur Koutchoukalo TCHASSIM, Université de Lomé (Togo), Professeur Gbati NAPO, Université de Lomé (Togo), Professeur Didier AMELA, Université de Lomé (Togo), Professeur Komi KOUVON, Université de Lomé (Togo), Dr Komi BEGEDOU, Université de Lomé (Togo), Dr Koffi Dodzi NOUVLO, Dr Kpatimbi TYR, Université de Lomé (Togo), Dr Madis KROUMA, Université de Lomé, Professeur Arthur MUKENGE, Université de Rhodes (Afrique du Sud), Professeur Xolali MOUMOUNI-AGBOKE, Université de Lomé (Togo), Dr Anoumou AMEKUDJI, Université de Lomé (Togo), Professeur Raphaël YEBOU, Université d'Abomey-Calavi (Bénin), Professeur PERE-KEZIMA, Université de Lomé.

Comité de rédaction

Professeur Koutchoukalo TCHASSIM, Docteur Wonouvo GNAGNON (Assistant), Docteur DOUHADJI Kossi, Université de Lomé.

Contact : revuedamaninao@gmail.com

Site Internet de la Revue Dama Ninao : <https://revuedamaninao.net/>

LIGNE EDITORIALE DE LA REVUE DAMA NINAO

Dama Ninao est une revue scientifique internationale. Dans cette perspective, les textes que nous acceptons en français ou anglais sont sélectionnés par le comité scientifique et de lecture en raison de leur originalité, des intérêts qu'ils présentent aux plans africain et international et de leur rigueur scientifique. Les articles que notre revue publie doivent respecter les normes éditoriales suivantes :

La taille des articles

Volume : 10 à 15 pages ; interligne 1.5, police 12 pour le corps du texte et les courtes citations ; police 11 pour les longues citations, Times New Roman, les références des citations doivent être incorporées dans le texte. Exemple : Guy Rocher (1968, p. 29), pas de référence en foot-notes à l'exception de quelques commentaires.

Ordre logique du texte

- Un **TITRE** en caractère d'imprimerie et en gras. Le titre ne doit pas être trop long ;
- **Nom et prénom(s)** du contributeur ou des contributeurs, **nom de l'institution** d'appartenance, **adresse mail**
- Un **Résumé (Abstract)** de 8 lignes en français et anglais, en interligne simple, suivi de 6 **Mots clés (Key words)**
- Une **Introduction** : elle doit avoir une problématique, une méthode et une structure.
- Un **Développement** : les articulations du développement du texte doivent-être titrées comme suit :

1-Pour le **Titre** de la première section

1-1-Pour le **Titre** de la première sous-section

1-2- Pour le **Titre** de la deuxième sous-section

2- Pour le **Titre** de la deuxième section

2-1-Pour le **Titre** de la première sous-section

2-2- Pour le **Titre** de la deuxième sous-section

3- Pour le **Titre** de la troisième section (si l'auteur de l'article le souhaite)

-Une **Conclusion** : elle doit être courte, précise et concise en mettant en relief l'authenticité des résultats de la recherche.

-**Bibliographie** (Mentionner uniquement les auteurs cités)

Les divers éléments d'une référence bibliographique sont présentés comme suit : NOM et Prénom (s) de l'auteur, Année de publication, Zone titre, Lieu de publication, Zone Editeur. Exemples :

- AMIN Samir (1996), *Les défis de la mondialisation*, Paris, L'Harmattan.
- BERGER Gaston (1967), *L'homme moderne et son éducation*, Paris, PUF.
- DIAGNE Souleymane Bachir (2003), « Islam et philosophie. Leçons d'une rencontre », *Diogenes*, 202, p. 145-151. (Pour les articles).

Typographie française

- La Revue Dama Ninao s'interdit tout soulignement et toute mise de quelque caractère que ce soit en gras.
- Les auteurs doivent respecter la typographie française concernant la ponctuation, l'écriture des noms, les abréviations...

Tableaux, schémas et illustrations

En cas d'utilisation des tableaux, ceux-ci doivent être numérotés en chiffre romains selon l'ordre de leur apparition dans le texte. Ils doivent comporter un titre précis et une source. Les schémas et illustrations doivent être numérotés en chiffres arabes selon l'ordre de leur apparition dans le texte.

Soumission des manuscrits

Tous les manuscrits doivent être soumis uniquement par voie électronique à l'adresse suivante : revuedamaninao@gmail.com/infos@revuedamaninao.net. Tous les échanges entre le secrétariat de la revue et l'auteur se feront uniquement par internet, il importe donc de fournir un mail actif que l'auteur consulte très régulièrement et d'envoyer toutes les informations relatives au processus de publication des articles uniquement par mail. Les frais d'instruction de l'article sont de **20000f** payables immédiatement au moment de l'envoi de l'article. À l'issue de l'instruction, si l'article est retenu, l'auteur paie les frais d'insertion qui s'élèvent à **30.000f**. Les frais d'instruction et d'insertion s'élèvent donc à **50.000f** payables par transfert, frais de

transfert y compris. Le paiement des frais d'insertion donne droit à un tiré à part. Si un auteur achète un exemplaire, les frais d'envoi sont à sa charge. Les frais de gravure des clichés, des schémas et l'expédition des tirés à part (pour ceux qui voudraient les avoir par la poste) sont à la charge des auteurs. La Revue Dama Ninao paraît trimestriellement. Toute soumission doit parvenir au secrétariat de la rédaction un mois voire deux semaines (délai de rigueur) avant la publication du numéro dans lequel l'article pourra être inséré. Pour toute information, envoyez un mail à : revuedamaninao@gmail.com/infos@revuedamaninao.net ou visitez le site de la revue : www.revuedamaninao.net.

Evaluation par les pairs

Les instructeurs à qui la revue affecte les articles de leur spécialité, doivent les lire avec rigueur, rejeter tout article dont le contenu est en inadéquation avec le titre et/ou dont le raisonnement n'offre pas une qualité scientifique, faire des propositions pour l'amélioration dudit article, renvoyer l'auteur de l'article à la ligne éditoriale de la revue au cas où elle n'est pas respectée. Ils se doivent notamment de vérifier, par le biais d'internet, si le même article n'est pas déjà publié dans une revue en ligne.

Objectifs et portée

La revue Dama Ninao, de par son nom qui signifie « entente », a pour objectifs :

- de matérialiser le monde universitaire qui est un creuset où « le fer aigüise le fer », les échanges se croisent, puis s'entremêlent pour aboutir à une reconstruction des connaissances scientifiques individuelles dans la collectivité ;
- de promouvoir la recherche scientifique et universitaire en impulsant le dialogue interdisciplinaire, le dialogue entre divers champs disciplinaires et divers contributeurs du monde universitaire.

La revue Dama Ninao a une portée scientifique et sociale. A cet effet, elle publie tous les articles relevant des Lettres, Arts et Sciences Humaines et s'intéresse aux études et théories littéraires, linguistiques, sociologiques, philosophiques, anthropologiques et historico-géographiques sur appel à contribution thématique (colloque) ou varia. Elle est un espace de rencontre, de construction et de reconstruction des réseaux relationnels et scientifiques.

Professeur Koutchoukalo TCHASSIM

Université de Lomé

SOMMAIRE

1. **DIDACTIQUE DE L'ELOGE DANS L'ENSEIGNEMENT SECONDAIRE TCHADIEN ET SON IMPACT SUR LE DEVELOPPEMENT DES COMPETENCES ARGUMENTATIVES/EXPRESSIVES DES ELEVES p. 9-25**
HINFIENE Kebkiba, Université de Pala (Tchad)
DAGUE Abraham, Cabinet d'Études (Tchad)
2. **LES RADIODIFFUSIONS LOCALES ET LA GOUVERNANCE CLIMATIQUE DURABLE AU TOGO ----- p. 26-42**
GNASSEMBE Adri Dibaba M., Université de Lomé (Togo)
NAPO Gbati, Université de Lomé (Togo)
DJANGBEDJA Minkilabe, Université de Lomé (Togo)
3. **LA BATAILLE DU LOKLIN ET LA MISE EN SERVITUDE DES VAINCUS DANS LE TAKPININ (AU NORD DE LA CÔTE D'IVOIRE) (1890-1914)----- p. 43-64**
VIDO Agossou Arthur, Université d'Abomey-Calavi (Bénin)
COULIBALY Dognima Lassina, Université Félix Houphouët-Boigny (Côte d'Ivoire)
4. **DE L'HISTORIQUE DANS LE ROMANESQUE : L'EXEMPLE DE ROMOLA, OU LE REVE INACHEVÉ DE GEORGE ELIOT ----- p. 65-79**
IBOURAHIMA BORO Alidou Razakou, Université de Parakou (Bénin)
SEGUEDEME Hergie Alexis, Université d'Abomey-Calavi (Bénin)
5. **ACCES A L'EDUCATION PRESCOLAIRE CHEZ LES ENFANTS EN MILIEU RURAL AU MALI : DEFIS ET ENJEUX ----- p. 80-95**
Dr Bassy KANOUTE, Université des Sciences Sociales et de Gestion de Bamako (USSGB) (Mali)
6. **MUTATIONS SOCIO-SPATIALES ET ENVIRONNEMENTALES DANS LA COMMUNE DE BONDOUKOU (NORD-EST, CÔTE D'IVOIRE): UNE ENTORSE AU DÉVELOPPEMENT DURABLE-----p. 96-115**
DIARRASSOUBA Bazoumana, Université Alassane Ouattara (Côte d'Ivoire)
SECREDOU Kouakou Kra Romaric, Université Alassane Ouattara (Côte d'Ivoire)

- 7. MECANISMES SOCIOCOGNITIFS DE L'ORIENTATION
PROFESSIONNELLE ET RECHERCHE D'EMPLOI DES DIPLOMES DE
L'UNIVERSITE DE DOUALA ----- p. 116-137**
DOUANLA Djiala Adéline Merlyne, Université de Douala, (Cameroun)
COMMANDE Bayaba Schadrac, Université de Douala, (Cameroun)
- 8. ANÁLISIS SEMÁNTICO-PRAGMÁTICO DE LA PALABRA «PERDÓN» EN
BAOULÉ, LENGUA KWA DE COSTA DE MARFIL ----- p.138-151**
KOUAME Fréjuss Yafessou, Université Alassane Ouattara de Bouaké (Côte
d'Ivoire)
- 9. DETERMINANTS ET EFFETS DU PARRAINAGE SUR LES
PERFORMANCES SCOLAIRES DES ECOLIERS DES COMMUNAUTES
AGRO-PASTORALES DE NIKKI AU NORD-BENIN ----- p. 152-179**
DJOHY Georges, Université de Parakou (Bénin)
- 10. PESANTEURS SOCIOCULTURELLES ET FREQUENTATION DES
MUSEES EN CÔTE D'IVOIRE : CAS DU MUSEE DES CIVILISATIONS DE
CÔTE D'IVOIRE ----- p. 180-195**
OUATTARA Gnouobere Affou, Institut National Supérieur des Arts et de
l'Action Culturelle (INSAAC), (Côte d'Ivoire)
DALLY Jean François, Institut National Supérieur des Arts et de l'Action
Culturelle (INSAAC), (Côte d'Ivoire)
- 11. INVESTIGATING THE CAUSES AND MANAGEMENT OF INDISCIPLINE ACTS
AMONG SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN BENIN: A CASE STUDY OF CEG
TANKPÈ AND CEG HOUÈTO IN ABOMEY-CALAVI ----- p. 196-215**
SAKPOLIBA Goudjinou Innocent, Université d'Abomey-Calavi (Bénin)
EZIN Ohô Emmanuel, Université d'Abomey-Calavi (Bénin)
- 12. COMMUNICATION CITOYENNE ET GESTION DURABLE DES
INFRASTRUCTURES ROUTIÈRES ET D'ASSAINISSEMENT EN CÔTE
D'IVOIRE : CAS DE LA VILLE DE BOUAKÉ ----- p. 216-237**
KPANGBA Boni Hyacinthe, Université Alassane Ouattara (Côte d'Ivoire)
KOFFI Yao Maurice, Université Alassane Ouattara (Côte d'Ivoire)
KODJO Béné Marie-Ange Christel, Université Alassane Ouattara (Côte
d'Ivoire)

13. **LES FESTIVALS : OUTIL DE VALORISATION DU PATRIMOINE ET D'ATTRACTIVITE TOURISTIQUE DANS DISTRICT AUTONÔME DES MONTAGNES (CÔTE D'IVOIRE)**----- p. 238-252
OUATTARA Djamanatigui, Université de San Pedro (Côte d'Ivoire)
14. **CARACTERISTIQUES SOCIODEMOGRAPHIQUES ET TRAITS DE PERSONNALITE DES ADOLESCENTS SOUFFRANT DU TROUBLE DU JEU VIDEO A LOME AU TOGO** ----- p. 253-270
DEKPO-KPONKOU Josiane A., Université de Lomé (Togo)
BAWA Ibn Habib, Université de Lomé (Togo)
KPASSAGOU L. Bassantéa, Université de Lomé (Togo)
15. **ANALYSE SEMIOTIQUE DU LOGO DE L'ALLIANCE DES ETATS DU SAHEL (AES)**----- p. 271-292
BEREMWIDOUYOU Issouf, Université Joseph KI-ZERBO (Burkina Faso)
16. **INTERNET COULLISSE DE L'ANONYMAT : LES STRATEGIES POUR S'EXPRIMER LIBREMENT** ----- p. 293-308
MBONDZI Jeannette Yolande, Université Omar Bongo (Gabon)
17. **FROM SELFHOOD TO SURVIVAL: POSTCOLONIAL REFLECTIONS ON PAUL LAURENCE DUNBAR'S "WE WEAR THE MASK"** ----- p. 309-322
BEGEDOU Komi, Université de Lomé (Togo)
18. **DE L'ECRITURE POSTCOLONIALE DANS L'ŒUVRE DE MOHAMMED DIB : POUR UNE SUBVERSION DES SCHEMES NARRATIFS**----- p. 323-341
DOUKOURE Madja Odile, Université Alassane Ouattara (Côte d'Ivoire)
19. **LE FESTIVAL SAINT PIERRE DE SAN PEDRO : ENTRE VALORISATION TOURISTIQUE ET VOLONTE DE CONJURATION DE LA « MALEDICTION » DU PROPHETE HARRIS** ----- p. 342-364
YEO Mamadou, Université Polytechnique de San Pedro (Côte d'Ivoire)
SAGNON Ibrahima, Université Polytechnique de San Pedro (Côte d'Ivoire)
OUATTARA Aboubacar Adama, Université Polytechnique de San Pedro (Côte d'Ivoire)
20. **LA CRISE DU DIALOGUE ET DES REPLIQUES DANS LE THEATRE CONTEMPORAIN : L'EXEMPLE DE LA REINE ET LA MONTAGNE DE MAURICE BANDAMA ET DE RAMSES II, LE NEGRE DE THIAM**
ABDOUL KARIM ----- p. 365-381

- BOMBOH BOMBOH** Maxime, Ecole supérieure de théâtre, cinéma et l'audio-visuel, (Côte d'Ivoire)
- 21. LA CHUTE DE MOUAMMAR KADHAFI ET L'EXPANSION DU TERRORISME EN AFRIQUE DE L'OUEST (2011-2023)----- p. 382-401**
SILUE Nahoua Karim, Université Alassane Ouattara (Côte d'Ivoire)
- 22. L'IMMIGRATION DANS *DESTIN DE CLANDESTINS : JEUX ET ENJEUX D'UNE HYBRIDITE SPECIFIQUE* ----- p. 402-418**
KANON Nancy Mireille, Université Alassane Ouattara (Côte d'Ivoire)
- 23. LA POÉTISATION DU SILENCE CHEZ MICHEL DEGUY OU LA FABRIQUE D'UNE SIGNIFIANCE DU VIDE DANS DONNANT DONNANT ----- p. 419-436**
KOUASSI Oswald Hermann, Université Alassane Ouattara (Côte d'Ivoire)
- 24. CIRCUITS DE DISTRIBUTION DE POISSONS PAR LES FEMMES A N'DJAMENA (TCHAD)----- p. 437-458**
MAHAMAT Bello Yaro, Université de N'Djaména (Tchad)
Dr MADJIGOTO Robert, Université de N'Djaména (Tchad)
- 25. LE TOHOUROU BÉTÉ : ENTRE MUSICALITÉ ET THÉÂTRALITÉ----- p. 459-476**
MABA Tagbo Victo, Institut National Supérieur des Arts et de l'Action Culturelle (INSAAC), (Côte d'Ivoire)
ATTOUNGBRÉ Kouadio Félix, Institut National Supérieur des Arts et de l'Action Culturelle (INSAAC), (Côte d'Ivoire)
- 26. LA BIOÉTHIQUE Á L'EPREUVE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE EN AFRIQUE ? ----- p. 477-493**
TANOH Yoman Alexandre, Université Alassane Ouattara (Côte d'Ivoire)
- 27. INFLUENCE DES STRATEGIES D'APPRENTISSAGE DES ELEVES ATTEINTS DE HANDICAP MOTEUR SUR LES PERFORMANCES SCOLAIRES : CAS DES ELEVES DE 3^E INSCRITS AU COLLEGE BESSIEUX DE LIBREVILLE-GABON ----- p. 494-510**
YEKE PENDI Ulrich Ariel, Université Omar Bongo (Gabon)
NTSAME MBA Flora, Université Omar Bongo (Gabon)
BOULINGUI Ninon-Léa, Université Omar Bongo (Gabon)

- 28. LE CORPS HUMAIN : UN MYSTÈRE CACHÉ DE L'ÉTERNITÉ -- p. 511-526**
VAÏDJIKÉ Dieudonné, Université de N'Djamena (Tchad)
VOUNSOUNA Thomas Henri, Université de N'Djamena (Tchad)
- 29. DU ROMAN AFRICAÏN FRANCOPHONE COLONIAL AU ROMAN AFRICAÏN FRANCOPHONE POSTCOLONIAL : LES TRAJECTOIRES D'UN GENRE (DÉS)OCCIDENTALISÉ ----- p. 527-545**
GNAGNON Wonouvo Kossi, Université de Lomé (Togo)
- 30. CAMEL DE HENRI DUPARC, UN SYSTEME METAPHORIQUE PROLEPTIQUE----- p. 546-564**
N'DRI Yao, Université Félix Houphouët-Boigny, (Côte d'Ivoire)
OUE Gonseu Casimir, Institut National Supérieur des Arts et de l'Action Culturelle (Côte d'Ivoire)
- 31. LA DIALECTIQUE DANS LA PAROLE LIBATOIRE CHEZ LES BAOLÉ : TYPOLOGIE, FONCTIONNALITÉ ET IDÉOLOGIE ----- p. 565-582**
N'GORAN Kouassi Honoré, Université Alassane Ouattara (Côte d'Ivoire)
- 32. PERCEPTIONS PSYCHOSOCIOLOGIQUES DE L'UNIFORME SCOLAIRE CHEZ LES ELEVES DU DISTRICT D'ABIDJAN ----- p. 583-600**
N'CHO Yéby Ignace, Institut National Supérieur des Arts et de l'Action Culturelle (Côte d'Ivoire)
NYWLE Tintéou Olivier, Ecole Normale Supérieure (ENS), (Côte d'Ivoire)
- 33. MUSEES ET IDENTITE NATIONALE : LE CAS DU BENIN ----- p. 601-621**
KODOWOU Dodji Yohanès, Université de Lomé (Togo)
TANAÏ Aboubakar, Université de Lomé (Togo)

**CARACTERISTIQUES SOCIODEMOGRAPHIQUES ET TRAITS DE
PERSONNALITE DES ADOLESCENTS SOUFFRANT DU TROUBLE DU
JEU VIDEO A LOME AU TOGO**

Josiane A. DEKPO-KPONKOU, louisadep10@gmail.com

Ibn Habib BAWA, ihbawa@yahoo.com

L. Bassantéa KPASSAGOU, bl.kpassagou@gmail.com

Département de Psychologie Appliquée

Université de Lomé - Togo

Résumé : Cette étude a pour objectif de caractériser ces adolescents souffrant du trouble du jeu vidéo du point de vue de l'âge, le sexe, le niveau d'études et les traits de personnalité. Ainsi, un effectif de cinquante-deux adolescents d'âge moyen de 16 ans a été mobilisé et soumis au questionnaire sociodémographique d'une part et au test Big Five d'autre part. Les statistiques descriptives ont permis de s'apercevoir que les adolescents souffrant du trouble du jeu vidéo sont essentiellement les garçons, âgés de vingt ans qui présentent les traits de personnalité suivants : ouverture, agréabilité et consciencieux. La récurrence des consultations psychiatriques pour ce trouble oblige à envisager des mesures préventives axées sur le contrôle, l'encadrement et le suivi parental de la pratique de ces jeux.

Mots-clés : Trouble du jeu vidéo, caractéristiques sociodémographiques, traits de personnalité, adolescent.

Abstract: The aim of this study characterize these adolescents with video game disorder in terms of age, gender in terms of age, gender, education and personality traits. A total of fifty-two adolescents with an average age of 16 were mobilized and subjected to the sociodemographic questionnaire and the Big Five test. Descriptive statistics revealed that that the adolescents suffering from video game disorder were mainly boys essentially boys, aged twenty, with the following personality traits : open-minded pleasant and conscientious. The recurrence of psychiatric consultations for this disorder calls for preventive measures focusing on control control, supervision and parental monitoring of these games.

Key words: Video game disorder; sociodemographic characteristics; personality traits; adolescent.

Introduction

De nos jours, les nouvelles technologies de l'information et de la communication, font partie de notre quotidien, avec un point d'orgue dans le quotidien des enfants, des adolescents, des jeunes adultes, voire même de certains adultes. Il s'agit de l'ensemble des outils et des ressources qui permettent de recevoir, d'émettre, de stocker, d'échanger et de traiter différentes informations et connaissances entre les individus (Bobillier Chaumon, 2016). Parmi ces outils, on peut citer l'internet et les jeux vidéo qui constituent une occasion de pouvoir créer de nouvelles étendues autour de nous et qui ont cette caractéristique spécifique de n'être qu'imaginaires ou de n'être que de simple représentation imaginaire (Bertrand Seys, 2003) ou la particularité nous permet de faire des projections de notre monde réel. L'internet et les jeux vidéo auraient donc la possibilité d'être une réalité projetée. Avec les jeux vidéo spécifiquement, « ils peuvent rendre agressifs, créer un décrochage scolaire ou faire s'isoler le joueur si on y joue d'une manière trop répétitive, sur une trop grande période et si on ne respecte pas les limites d'âge » (Darrien Trévor, 2017, p. 1). Il n'en demeure pas moins que les jeux vidéo soient une véritable source de divertissement et de plaisir, qu'ils favorisent l'imagination et le développement de nombreuses capacités (Faustin Armel Etindele Sosso et Hassan Ouali, 2018). Marc Valleur (2006) évoque trois fonctions des jeux vidéo : la fonction « transitionnelle », qui considère les jeux vidéo comme des divertissements, des échappatoires, des façons de fuir la réalité..., la fonction d'apprentissage et d'imitation qui met en avant l'idée que certains jeux pourraient être éducatifs. Jouer est alors une expérimentation de potentialités, ainsi qu'une façon d'acquérir des savoir-faire. En jouant, un enfant peut s'identifier sans crainte à un adulte, se familiariser avec des pratiques qui, dans la réalité, seraient hors de sa portée et la fonction cathartique des jeux liée à la fonction transitionnelle : la catharsis, la « purification » ou la mise hors de soi, est une façon de faire, dans l'espace ludique, « pour rire », « *ce que l'on s'interdit de faire dans la réalité, parce que c'est dangereux, parce que c'est interdit, parce que c'est mal* »... (Marc Valleur, 2006, p. 128). Dans

tous les cas, c'est un « usage problématique » ou une « pratique excessive » (Loïse Lyonnet et Michaël Stora, 2024) des jeux vidéo qui est un véritable danger (Organisation Mondiale de la Santé 2018). L'Organisation Mondiale de la Santé (2018) identifie le trouble du jeu vidéo comme la problématique mentale à laquelle l'individu s'expose conséquemment. Comme « d'autres prennent leur shoot d'héroïne ou leur énième verre de whisky », des jeunes victimes de ce trouble « passent des heures à jouer, jusqu'à se déscolariser d'abord, se désocialiser complètement ensuite » (Michaël Stora, 2019, pp. 58-59). Ses conséquences sont énormes et classées en trois catégories : les conséquences négatives sur le plan physique, comme la fatigue, la réduction du temps de sommeil ou le fait de sauter des repas, les conséquences négatives sur la vie personnelle, comme les conflits avec des amis ou en famille et enfin les problèmes professionnels ou scolaires, comme le fait de ne pas tenir des échéances (Elisa Sarda et Laurent Bègue, 2014).

Le trouble du jeu vidéo est défini dans le projet de 11e révision de la Classification internationale des maladies (CIM-11) 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 (Organisation Mondiale de la Santé, 2020). Pour que ce trouble soit diagnostiqué en tant que tel, le comportement doit être d'une sévérité suffisante pour entraîner une altération non négligeable des activités personnelles, familiales, sociales, éducatives, professionnelles ou d'autres domaines importants du fonctionnement, et en principe, se manifester clairement sur une période d'au moins 12 mois (Jesús Castro-Calvo et al, 2018). En plus des critères précédents, Mark Griffiths (2012) propose que l'addiction aux jeux vidéo soit caractérisée par six composantes : la saillance comportementale, qui fait référence au fait que les jeux vidéo deviennent progressivement l'activité la plus importante pour le joueur. La personne passe la majorité de son temps à jouer et, lorsqu'elle ne joue pas, ses pensées sont accaparées

par le jeu ; la modification de l'humeur, qui fait référence au fait que les personnes s'adonnent au jeu dans le but de changer d'humeur. L'individu va jouer pour échapper à certaines réalités quotidiennes, pour ressentir de l'excitation ou se relaxer; la tolérance, qui indique le fait que la personne est obligée d'augmenter le temps qu'elle consacre aux jeux vidéo au fil du temps, pour avoir une satisfaction équivalente. Par exemple, une personne commence à jouer quelques fois par semaine et se retrouve à jouer plusieurs heures par jour ; les symptômes de manque, qui font référence aux sentiments de colère et d'anxiété qui surviennent quand la personne est privée de jeu ; l'existence de conflits avec l'entourage, qui révèle les tensions avec d'autres personnes (les amis ou la famille), avec les autres activités (le travail, l'école, les autres hobbies) et les conflits internes (la perte de contrôle) ; le phénomène de rechute, qui fait référence au fait que la personne, alors qu'elle a arrêté de jouer aux jeux vidéo pendant une certaine période, peut recommencer à jouer et rapidement retomber dans ses travers antérieurs, en termes de temps notamment (Elisa Sarda et Laurent Bègue, 2014).

Dans une brève revue de littérature, Faustin Armel, Etindele Sosso et Hassan Ouali (2018) rapportent les travaux de Daria Kuss et Mark Griffiths (2012), Sara Thomee et al. (2012) et Jesus Pujol et al. (2016) qui montrent que quelles que soient leur nature et leur complexité, les jeux vidéo, auxquels on accède en ligne (sur internet) ou sans connexion par exemples, ont des impacts sur la santé des populations, en particulier chez les enfants et les adolescents. Ainsi, pour Daria Kuss et Mark Griffiths (2012), le phénomène de la dépendance aux jeux s'inscrit dans une continuité, qui est initiée avant tout par des facteurs de risque, et se termine par une série de conséquences négatives sur la santé classée en deux catégories : les problèmes psychosociaux et les problèmes psychosomatiques. Pour les problèmes psychosociaux, une série de troubles comportementaux et sociaux sont observés, comme l'activité compulsive de jeux sans relations réelles, le comportement agressif, la diminution de la réussite scolaire, une diminution de la socialisation (Sara Thomee et al. 2012). Les troubles psychosomatiques, quant à eux, se manifestent souvent sous

la forme de dissociation de la personnalité, des cognitions inadaptées, une augmentation des pensées suicidaires et des troubles du sommeil (Sara Thomee et al., 2012). Les travaux de Bertrand Seys (2003) permettent de constater une réelle influence du trouble au jeu vidéo sur le comportement et quelques fois l'apparition de certains troubles de comportements : l'addiction, les comportements déviants, la violence. Les jeux vidéo riment avec violence, abrutissement, obésité, désocialisation, inactivité physique, confusion entre le virtuel, le réel et l'imaginaire d'après Laurence Kern (2012).

Eu égard à ce qui précède, il va sans dire que la pratique excessive des jeux vidéo présente une dangerosité incontestable. De nos pratiques cliniques et observations de terrain, la création d'une multitude de salles de jeux vidéo à Lomé ainsi l'accès facile à l'internet exposent inexorablement à la pratique exagérée des jeux vidéo et donc au trouble du jeu vidéo. Il est question dans cette étude de s'interroger sur les caractéristiques sociodémographiques des jeunes accros aux jeux vidéo ainsi que leurs traits de personnalité. Ce faisant, l'objectif est de dégager le profil psychologique des individus addictifs aux jeux vidéo.

1. Outils et méthodes

1.1. Population et échantillon

La ville de Lomé a servi de cadre d'étude. Cette ville est composée de cinq communes à savoir : la commune du Golfe 1, Golfe 2, Golfe 3, Golfe 4 et Golfe 5. Par un tirage au hasard, nous avons retenus les communes de Golfe 1, Golfe 2 et Golfe 5 pour recruter les participants. Ce sont dans les salles de jeux situées dans les différents quartiers que s'est déroulée la collecte des données auprès des participants qui, d'abord ont été diagnostiqués souffrant de trouble du jeu vidéo et qui ont accepté volontairement de prendre part à l'enquête. Ainsi, c'est un échantillon de 52 sujets d'âge moyen de 16 ans qui a été constitué sur la base de nos critères d'inclusion et d'exclusion.

1.2. Instruments de mesure

Trois instruments de mesure ont été utilisés dans le cadre de cette étude. Ainsi :

- sur la base du mini manuel diagnostique du DSM5 sur la base des 9 critères, nous avons élaboré une échelle de diagnostic du trouble du jeu vidéo. Les critères de diagnostic du trouble du jeu vidéo sont : préoccupation concernant les jeux vidéo sur Internet, présence de symptômes de sevrage en cas d'arrêt des jeux, tolérance, c'est-à-dire le besoin de consacrer de plus en plus de temps aux jeux, tentatives infructueuses pour contrôler l'usage des jeux, perte d'intérêt pour les loisirs et divertissements antérieurs, utilisation excessive des jeux malgré la conscience des problèmes qui en découlent, tromperie des proches, des thérapeutes ou autres sur le nombre réel d'heures passées à jouer, utilisation des jeux pour fuir ou soulager une humeur négative, menace ou perte de relations sociales, d'emploi ou de possibilité d'éducation.

L'échelle a été administrée en amont pour identifier les participants présentant le trouble d'usage du jeu vidéo de notre échantillon. A l'instar de F. Rehbein et al. (2015), nous décrétons de l'existence du trouble lorsque le sujet présente au moins cinq des 9 critères ;

- un questionnaire sociodémographique a été construit pour renseigner l'âge, le sexe et le niveau d'étude des participants ;
- les traits de personnalité ont été identifiés à partir du questionnaire du Big Five (le BFI-Fr) traduit et validé par Odile Plaisant et al. (2010). Le BFI-Fr, est un autoquestionnaire. Il est demandé au sujet de se positionner sur une échelle de Likert en cinq points du type : « désapprouve fortement » à « approuve fortement ». Chaque facteur correspond à la moyenne de la somme des items en inversant les items marqués d'un R – reverse (5 devenant 1 ; 4 : 2 ; 3 : 3, 2 : 4 et 1 : 5).

Les réponses aux différents items permettent de dégager des cinq facteurs qui se répartissent comme suit :

- E (Extraversion, Energie, Enthousiasme) : huit items, no 1, 6R, 11, 16, 21R, 26, 31R, 36
- A (Agréabilité, Altruisme, Affection) : dix items, no 2R, 7, 12R, 17, 22, 27R, 32, 37R, 42, 45R ;
- C (Conscience, Contrôle, Contrainte) : neuf items, no 3, 8R, 13, 18R, 23R, 28, 33, 38, 43R ;
- N (Emotions négatives, Névrosisme, Nervosité) : huit items, no 4, 9R, 14, 19, 24R, 29, 34R, 39 ;
- O (Ouverture, Originalité, Ouverture d'esprit) : dix items, no 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35R, 40, 41R, 44.

En somme, le BFI-Fr mesure 5 grands traits de personnalité à savoir l'ouverture aux expériences, le caractère consciencieux, l'extraversion, l'agréabilité et le névrosisme.

1.3. Méthodes d'analyses des données

Les caractéristiques sociodémographiques ont été traitées à partir des statistiques descriptives avec la distribution des effectifs et le calcul des pourcentages. Par contre, c'est à partir de la comparaison des moyennes que les traits de personnalité ont été identifiés. Ainsi, nous avons pu décrire le profil de personnalité le plus marquant les participants souffrant du trouble du jeu vidéo

2. Résultats et analyses

2.1. Distribution de l'échantillon selon les caractéristiques sociodémographiques

Les caractéristiques sociodémographiques retenues sont le sexe, l'âge et le niveau d'études des participants. La figure ci-dessous présente la répartition de notre échantillon selon le sexe. Il ressort de ce tableau que le sexe le plus touché par le trouble du jeu vidéo est le sexe masculin. Il représente 92,3% contre 7,7% de sexe masculin.

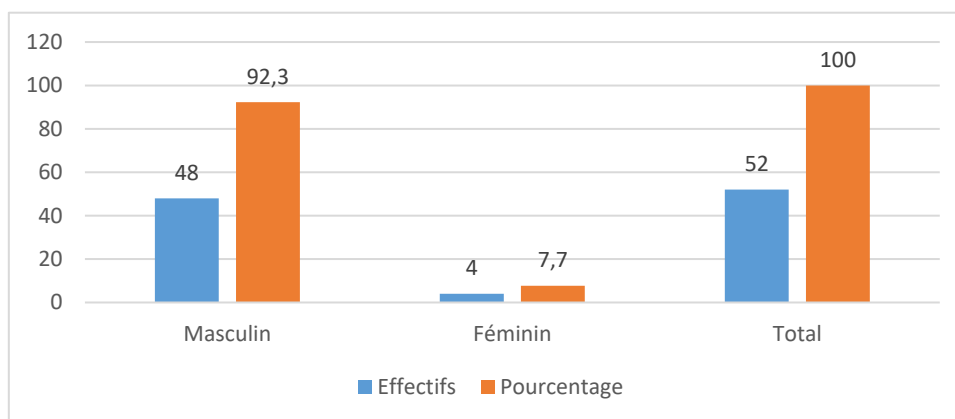


Figure 1 : Répartition de l'échantillon selon le sexe

Par rapport l'âge des enquêtés, la figure 2 indique que les adolescents âgés de 20 ans sont plus nombreux à présenter le trouble du jeu vidéo. Ils représentent 42,3 % de l'échantillon suivi de ceux de 17 ans soit 21,2%, enfin ceux de 19ans soit 19,2%. Et donc les adolescents plus âgés sont victimes du trouble de l'usage des jeux vidéo que les adolescents moins âgés.

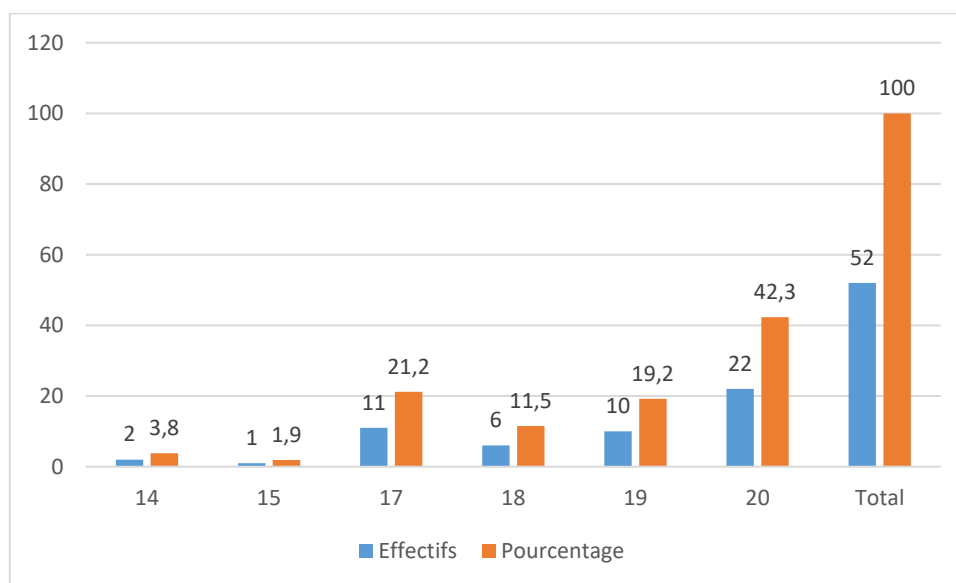


Figure 2 : Répartition de l'échantillon selon l'âge

Les résultats contenus dans la figure 3 montrent que les adolescents le niveau d'étude universitaire ou supérieur sont plus nombreux souffrant du trouble du jeu

vidéo. Leur effectif est de 39 représentant 75%. Par contre, les adolescents de niveau secondaire sont au nombre de 13 et représente 25%.

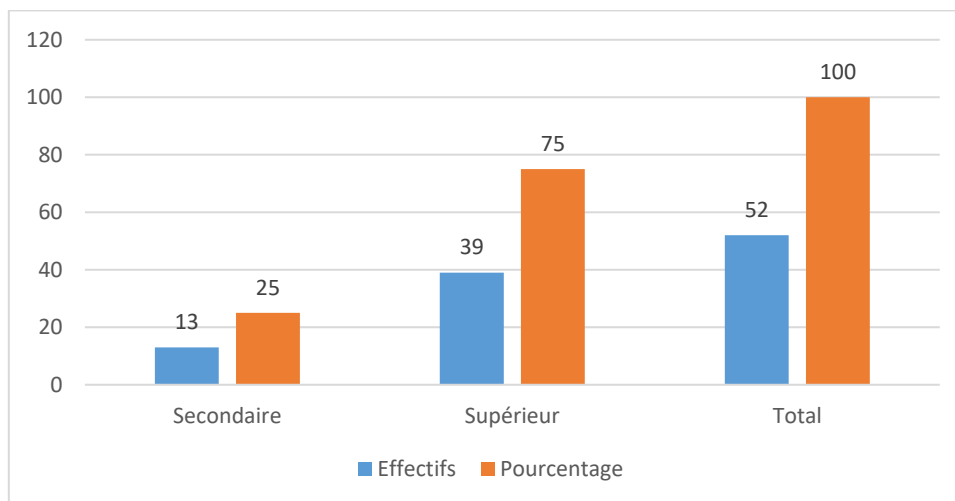


Figure 3 : Répartition de l'échantillon selon le niveau d'études

2.2. Traits de personnalité associés au trouble du jeu vidéo

Le tableau 1 nous présente les scores de chaque dimension allant des plus petits (minimum) aux plus élevés (maximum) ainsi que leur moyenne et écart type. Les scores minimums varient de 10 à 13 et les scores maximums varient de 33 à 48. La comparaison des moyennes de chaque dimension montre que la dimension ouverture obtient une moyenne plus élevée soit 33,29 que les autres. Ensuite vient la dimension agréabilité avec une moyenne de 32,38 et enfin la dimension consciencieuse avec comme moyenne 29,27.

Tableau 1 : Moyenne, écart-type des scores au BFI-Fr

Traits	N	Minimum	Maximum	Moyenne	Ecart type
OUVERTURE	52	13,00	48,00	33,2885	7,55979
CONSCIENCIEUX	52	10,00	39,00	29,2692	6,80287
EXTRAVERSION	52	10,00	37,00	24,1923	5,64311
AGREABILITE	52	10,00	42,00	32,3846	7,45747
NEVROSISME	52	11,00	33,00	23,8462	5,21079

Source : données de l'enquête

Il se dégage du tableau 2 que les trois traits de personnalités des participants souffrant du trouble du jeu vidéo sont : le trait ouverture (le plus marqué), ensuite le trait agréabilité et le trait consciencieux.

3. Discussion

Cette étude a pour objectif de caractériser nos sujets souffrant du trouble du jeu vidéo. Pour cela le sexe, l'âge et le niveau des études sont les variables considérées. Les résultats obtenus montrent une forte prédominance des garçons, âgés majoritairement de 20 ans et ayant le niveau des études universitaires. Par rapport au sexe, plusieurs travaux dans la littérature ont abouti aux mêmes résultats. Par exemples, John Charlton et Ian Danforth, (2010) trouvent que les répondants hommes représentent 85% de sujets addictifs ayant un niveau élevé d'engagement dans les jeux en ligne et les jeux vidéo. Dans le même sens, James Parker et al., (2008) montrent que les hommes avaient des scores significatifs liées à la dépendance aux jeux d'argent, à l'utilisation d'internet et des jeux vidéo [$F(1, 663) = 102,13, p < 0,001$]. Vladan Starcevic et al. (2011), dans leur étude sur l'utilisation problématique des jeux vidéo et les dimensions psychopathologiques aux Etats-Unis, au Canada, en Australie au nouvelle Zélande constatent que la plupart des participants étaient de sexe masculin avec un pourcentage de (92,6 %). Comme étude similaire, Eui Jun

Jeong et Doo Hwan Kim (2011) ont aussi travaillé auprès des étudiants dont l'âge était compris entre 15, 18 ans et d'autres 12 et 15 ans. Ils se rendent compte que les étudiants hommes dépendant au jeu vidéo étaient au total 319 soit un pourcentage de 53,2. A 17 ans, 29,5 % des garçons étaient joueurs quotidiens de jeux vidéo contre seulement 3 % des filles (Sylvie Octobre et Nathalie Berthomier, 2011). Aussi, d'après Loïse Lyonnet et Michaël Stora (2024), les jeunes décrits comme souffrant d'addictions aux jeux vidéo sont en grande majorité des garçons dont l'addiction se développe à l'adolescence. En somme, l'addiction aux jeux vidéo au sens plein concerne parfois des adolescents, souvent de jeunes adultes, mais non des enfants : il faut du temps avant que se construise une dépendance vraie, avec ce qu'elle implique de sentiment subjectif d'aliénation (Marc Valleur, 2006). Loïse Lyonnet et Michaël Stora (2024) avertissent que la focalisation sur la pratique excessive du jeu vidéo peut faire oublier la cause : anxiété, dépression, difficultés intrafamiliales, mauvaise hygiène de vie, etc. Il va sans dire que les adolescents sont particulièrement anxieux (Sylvie Octobre et Nathalie Berthomier, 2011). Ils considèrent les jeux vidéo comme une échappatoire leur permettant de s'extraire de la réalité et d'avoir le contrôle. De même, lorsque les adolescents sont confrontés à l'échec, ils s'effondrent et tombent en dépression. Il reste pourtant le jeu vidéo qui va servir leur cause : ces aventures virtuelles leur permettent de réaliser des prouesses, de contrôler leurs statistiques et de gagner (Michaël Stora, 2009). Les adolescents "dépressifs" vont voir les jeux vidéo comme une source de plaisir immédiat bien qu'éphémère, et risquent donc d'en consommer plus souvent que nécessaire pour combler un manque dans le monde réel. Les adolescents qui manquent de confiance en eux (Ibn Habib Bawa, 2011) peuvent aussi être plus "fragiles" et ressentir le besoin de se créer un monde à part où ils se sentent plus forts (e-enfance.org). De plus, l'environnement peut constituer un facteur éventuel de risque de dépendance aux jeux vidéo. En effet, un enfant qui souffre de harcèlement scolaire, qui subit trop de pression, qui se retrouve au milieu de conflits familiaux (Marc Valleur, 2006), présente plus de risques d'avoir un usage excessif des jeux vidéo. Enfin, dans des sociétés qui exacerbent la culture de la performance, où la pression sociale pèse lourdement, il est possible que le jeu procure à l'individu

un sentiment de réussite et d'accomplissement qu'il ne parvient pas à atteindre dans la « vraie » vie (Michaël Stora, 2019). A l'instar de Eui Jun Jeong et Doo Hwan Kim (2011), les adolescents souffrant du trouble de l'usage des jeux vidéo à Lomé ont un niveau d'étude élevé parce que plus l'adolescent évolue dans les études, plus la pression de l'école devient plus grande. Dès lors, les jeux vidéo sont les refuges pour se détacher de la réalité scolaire. C'est ainsi qu'au Japon par exemple, le culte de la performance pousse certains adolescents et jeunes adultes à s'enfermer chez eux pour jouer pendant des jours, des mois ou des années (Laoïse Lyonnet et Michaël Stora, 2024).

En ce qui concerne des traits de personnalité de ces joueurs, nos résultats mettent en exergue trois profils prédominants : l'ouverture, l'agréabilité et le consciencieux. Christopher Peters et Alvin Malesky (2008), par contre, trouvent une corrélation positive modérée avec le névrosisme et une corrélation négative avec l'agréabilité. Doria Kuss et Mark Griffiths (2012) identifient les trois traits suivant comme caractéristiques des sujets souffrant du trouble du jeu vidéo : l'introversion, le névrosisme (Vladan Starcevic et al., 2011) et l'impulsivité. Trois des cinq dimensions apparaissent particulièrement pertinentes dans les problèmes d'addiction aux jeux vidéo selon Elisa Sarda et Laurent Bègue (2014) : l'introversion, le névrosisme et l'impulsivité. L'introversion est un trait de personnalité qui décrit la tendance à s'enfermer sur soi-même et à moins rechercher la compagnie des autres (Lewis Goldberg, 1990). En général, les individus introvertis sont réservés et moins bavards en situation collective. L'introversion augmente le risque d'être dépendant aux jeux vidéo (Scott Caplan et al., 2009). Le névrosisme est un trait de personnalité qui décrit la tendance à éprouver des émotions négatives comme la colère, l'inquiétude ou la vulnérabilité (Lewis Goldberg, 1990). Il est ressenti par des personnes qui perçoivent la réalité comme menaçante, problématique et pénible. John Charlton et Ian Danforth (2010) ont montré que le névrosisme est positivement relié à l'addiction aux jeux vidéo, le monde virtuel devenant une échappatoire aux anxiétés de la vie réelle. L'impulsivité est un trait de personnalité qui caractérise une personne

qui adopte des comportements sans réfléchir aux conséquences de ses conduites. Mehwash Mehroof et Mark Griffiths (2010) montrent que l'agressivité était reliée à l'addiction aux jeux vidéo (Elisa Sarda et Laurent Bègue, 2014). Il faut noter que nos résultats divergent de ceux de la littérature pour le simple fait que contrairement à la nôtre, ces études sont des études observationnelles et donc ne permettent pas « *de conclure sur le sens de la relation entre traits de personnalité et addiction aux jeux vidéo* » (Elisa Sarda et Laurent Bègue, 2014, p. 152). Tout compte fait et quel que soit le trait de personnalité, du fait des multiples remaniements liés au développement adolescent, remaniements identificatoires face à la force du pubertaire (Steve Bellevergue, 2021) tant sur le plan physique, psychologique que social, cette population est particulièrement sensible au déploiement d'usages problématiques des jeux vidéo (Camille Bourneuf, Géraldine Dorard, Lucia Romo, 2012).

Conclusion

Cette étude avait pour objectif de caractériser nos sujets souffrant du trouble du jeu vidéo. Pour atteindre cet objectif, cinquante-deux sujets adolescents souffrant de trouble du jeu vidéo ont été recrutés dans les quartiers de Lomé et soumis au questionnaire sociodémographique puis au test Big Five pour ressortir leurs traits de personnalité. Nos résultats montrent que, nos sujets d'étude sont nombreux à être des garçons et âgés de vingt ans. Ils présentent les traits suivants : l'ouverture, l'agréabilité et le consciencieux contrairement à ce qui est admis dans la littérature. Notre étude a le mérite d'être une première qui pose le diagnostic d'un trouble récent au Togo, lié à l'essor de l'internet. Devenant de plus en plus réalité et une problématique de santé publique, il est urgent de mettre en place des dispositifs de prévention de cette pathologie de santé mentale orienté essentiellement vers les parents. En effet, les parents doivent investir assez du temps et de l'énergie dans une bonne relation avec leurs adolescents enfants, être disponible sur le plan émotionnel, c'est-à-dire lorsque les enfants sont tristes, anxieux ou bouleversés, être capable de les écouter, de faire preuve d'empathie et de les soutenir dans leurs sentiments difficiles, montrer aux enfants l'importance d'activités et de routines saines et être un

modèle d'utilisation responsable des technologies (Peter Burke, Michael Cheng, Elaine Uskoski, 2020). Notre étude peut être reprochée d'avoir un échantillon restreint ; ce qui empêche toute généralisation à la population togolaise toute entière. Il faudrait que les recherches futures étendent l'échantillon et envisagent les relations de cause à effet entre les variables.

Références bibliographiques

BAWA Ibn Habib (2011), *Pratiques éducatives familiale, estime de soi et performances scolaires : étude auprès des adolescents togolais de la Préfecture de l'Ogou (région des Plateaux)*, Thèse de Doctorat, Université de Lomé

BELLEVERGUE Steve (2021), *Traitement de la dépressivité dans l'usage des jeux vidéo : le "Vidéal", une traduction projective contemporaine de la subjectivation adolescente*, Thèse de Doctorat, Université de Rouen.

BERTHOMIER Nathalie et OCTOBRE Sylvie (2011), « L'enfance des loisirs. Éléments de synthèse », *Culture études*, 6, p. 1-12.

BOURNEUF Camille, DORARD Géraldine et ROMO Lucia (2012), « L'adolescent face aux nouvelles technologies: un processus addictif », *Actes du 54^{ème} congrès de la Société Française de Psychologie*, p. 288-289.

BURKE Peter, CHENG Michael, et USKOSKI Elaine (2020), « Les jeux vidéo problématiques (y compris les troubles du jeu et la dépendance aux jeux vidéo) : Informations pour les aidants ». Disponible sur <https://www.esantementale.ca/> (consulté le 8 février 2025)

CAPLAN Scott, WILLIAMS Dmitri et YEE Nick (2009) « Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players », *Computers in Human Behavior*, 25(6), p.1312- 1319.

CASTRO-CALVO Jesús, BALLESTER-ARNAL Rafael, POTENZA Marc, KING Daniel, et BILLIEUX Joël (2018), « Motives to engage in online sexual activities and their links to excessive and problematic use: A systematic review », *Current Addiction Reports*, 5, p. 491-510.

CHARLTON John et DANFORTH Ian (2010), « Validating the distinction between computer addiction and engagement: online game playing and personality », *Behaviour & Information Technology*, 29(6), p.601-613.

CHAUMON Bobillier (2016), « L'acceptation située des technologies dans et par l'activité: premiers étayages pour une clinique de l'usage », *Psychologie du Travail et des Organisations*, 22(1), p. 4-21.

GOLDBERG Lewis (1990), « An alternative « description of personality » ; The big-five factor structure », *Journal of personality and social psychology*, 59(6), p. 12-16.

GRIFFITHS Mark (2012), « Addiction sans drogue, quand le cerveau a le goût du jeu », *Adolescence*, 30(1), p. 51-55.

JEONG Eui Jun et KIM Doo Hwan (2011), Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), p. 213-221.

KERN Laurence (2012), « Effet des jeux vidéo sur les individus ». In Romo Lucia et al. (Eds), *La dépendance aux jeux vidéo et l'internet*, (pp. 31-66), Paris, Dunod

KUSS Daria et GRIFFITHS Mark (2012), « Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research », *Journal of behavioral addictions*, 1(1), p. 3-22.

LYONNET Loïse et STORA Michaël (2024), « Jeux vidéo : violence et addiction ? Fondation pour l'innovation politique », Disponible sur www.fondapol.org

MEHROOF Mehwash et GRIFFILHS Mark (2010), « Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety. and trait anxiety. Cyber Psychology », *Behavior, and Social Net working*, 13(3), p. 313-316.

OCTOBRE Sylvie et BERTHOMIER Nathalie (2011), « L'enfance des loisirs. Éléments de synthèse », *Culture études*, 6, p. 1-12.

ORGANISATION MONDIALE DE LA SANTE (2018), *L'eau, l'assainissement et l'hygiène dans les établissements de santé: mesures pratiques pour instaurer l'accès universel à des soins de qualité*, World Health Organization.

ORGANISATION MONDIALE DE LA SANTE (2020), *Document d'orientation de l'OMS pour les pays préparant des demandes de financement pour la lutte antipaludique auprès du Fonds mondial (2020-2022)*, World Health Organization.

PARKER James, TAYLOR Robyn, EASTABROOK Jennifer, SCHELL Stacey, WOOD Laura (2008), « Problem gambling in adolescence: Relationships with internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence », *Personality and Individual differences*, 45(2), p. 174-180.

PETERS Christopher et MALESKY Alvin (2008), « Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games », *Cyberpsychology & behavior*, 11(4), p. 481-484.

PLAISANT Odile, COURTOIS Robert, RÉVEILLÈRE Christian et MENDELSON Gerald et JOHN Oliver (2010), « Validation par analyse factorielle du Big Five Inventory français (BFI-Fr). Analyse convergente avec le NEO-PI-R », *Annales Médico-psychologiques, revue psychiatrique*, 168(2), p. 97-106.

- PUJOL Jesus, FENOLL Raquel, FORNS Joan et al. (2016), « Video gaming in school children: How much is enough? », *Annals of neurology*, 80(3), p. 424-433.
- REHBEIN Florian, KLIEM Sören, BAIER Dirk, MÖBLE Thomas et PETRY Nancy (2015), « Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: Diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample », *Addiction*, 110(5), p. 842-851. <https://doi.org/10.1111/add.12849>
- SARDA Elisa et BEGUE Laurent (2014), « L'addiction aux jeux vidéo », In E. Darda, L. Begue, N. Battaglia et K. Gierski, (eds), *L'addiction chez les adolescents. Psychologie de la conduite addictive* (pp. 127-161), Bruxelles, De Boeck.
- SEYS Bertrand (2003), « Place et rôle des usages des jeux vidéo et d'Internet dans la souffrance psychologique », *Les Cahiers du numérique*, 4(2), p. 117-134.
- SOSSO Faustin Arnel Etindele et OUALI, Hassan (2018), « Jeux vidéo et santé mentale », *Médecine/sciences*, vol. 34, no 8-9, p. 640-642.
- STARCEVIC Vladan, BERLE David, BRAKOULIAS Vlasios, et al. (2011), « Functions of compulsions in obsessive-compulsive disorder », *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 45(6), p. 449-457.
- STARCEVIC Vladan, BERLE David, PORTER Guy et FENECH Pauline (2011), « Problem video game use and dimensions of psychopathology », *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, p. 248-256.
- STORA Michaël (2019), « Jeu vidéo : quand des adolescents tout-puissants tiennent le monde dans leur poing », *Nectart*, 8, p.56-65.
- THOMÉE Sara, HÄRENSTAM Annika et HAGBERG Mats (2012), « Computer use and stress, sleep disturbances, and symptoms of depression among young adults—a prospective cohort study », *BMC psychiatry*, 12, p. 1-14.

TREVOIR Darrien (2017), *Les jeux vidéo et ce qu'ils peuvent faire* : « *En quoi les jeux vidéo peuvent-ils être bénéfique ?* », TER, Institut de la Providence Ciney.

VALLEUR Marc (2006), « L'addiction aux jeux vidéo, une dépendance émergente? », *Enfances & Psy*, 31(2), p. 125-133.