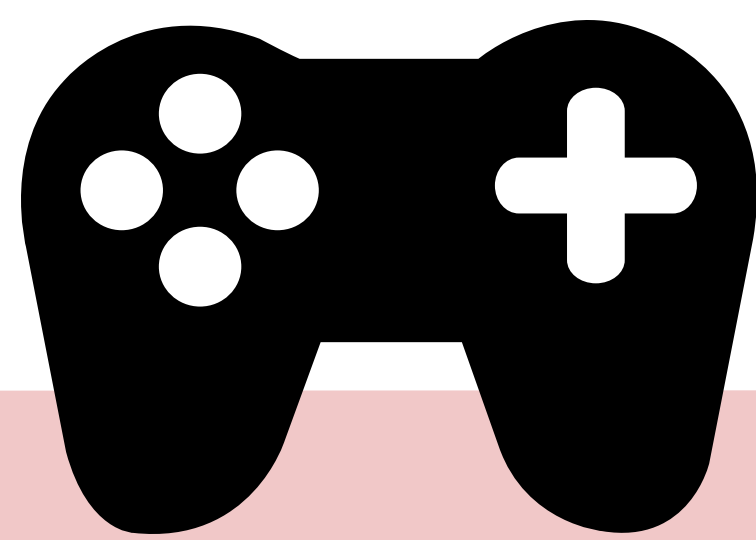


Noémie D'Amours, Deziray De Sousa, Andréanne Fortin, & Alison Paradis

Université du Québec à Montréal



INTRODUCTION

- L'adolescence est une période développementale importante marquée par l'émergence des **premières relations amoureuses**.
- Le **temps de qualité** passé avec son/sa partenaire contribue au maintien d'une relation saine (Bradford et al., 2018).
- Toutefois, **l'utilisation excessive des jeux vidéo** peut nuire à la communication et à l'intimité du couple, et ainsi affecter la qualité de la relation (Ahlstrom, et al., 2012; Bradford et al., 2018).
- Le jeu excessif se caractérise par un **besoin incontrôlable de jouer** aux jeux vidéo qui interfère de façon significative avec le fonctionnement de l'individu (OMS, 2020).
- La dépendance aux jeux vidéo est associée à des difficultés relationnelles : une **diminution de l'engagement** envers l'autre partenaire et une **augmentation de la fréquence des conflits** au sein des couples (Coyne et al., 2012).
- Peu d'études ont examiné l'effet de l'utilisation excessive des jeux vidéo sur la qualité des relations amoureuses à l'adolescence.

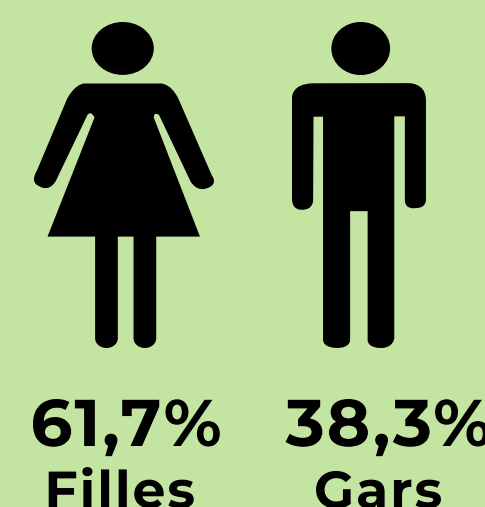
OBJECTIF

Examiner les associations entre les habitudes de jeux et la qualité des relations amoureuses chez les filles et les garçons

MÉTHODOLOGIE

Participant.e.s et procédures

- Un échantillon d'adolescent.e.s ($n = 298$) âgé.e.s entre **14 et 18 ans** ($M = 16,08$, $ÉT = 1,22$) et ayant vécu une **relation amoureuse dans les douze derniers mois** ont répondu à un questionnaire en ligne via les plateformes Facebook ou Instagram.



Instruments de mesure

Jeux vidéo

Game Addiction Scale for Adolescents (GAS; Lemmens et al., 2009)

- Version courte à 7 items / Échelle de Likert en 5 points : 1 (jamais) à 5 (très souvent)
- Les participants ont été répartis dans deux groupes différents selon leur habitudes de jeu: **normatifs ou pathologiques**

Utilisation de scores seuils : joueurs normatifs (< de 4 items endossés) ou pathologiques (\geq de 4 items endossés)

* Un item (critère) est considéré endossé si la réponse fournie est supérieure ou égale à 3 (parfois)

Qualité de la relation

Relationship Quality Inventory for Adolescents (RQI-A; Fortin et al., 2022)

- Version à 10 items / Échelle de Likert en 5 points : 1 (totalement en désaccord) à 5 (totalement en accord)

ANALYSES

ANOVAs factorielles avec SPSS v.27

Références



CONTACT



noemiedamrs@gmail.com

RÉSULTATS

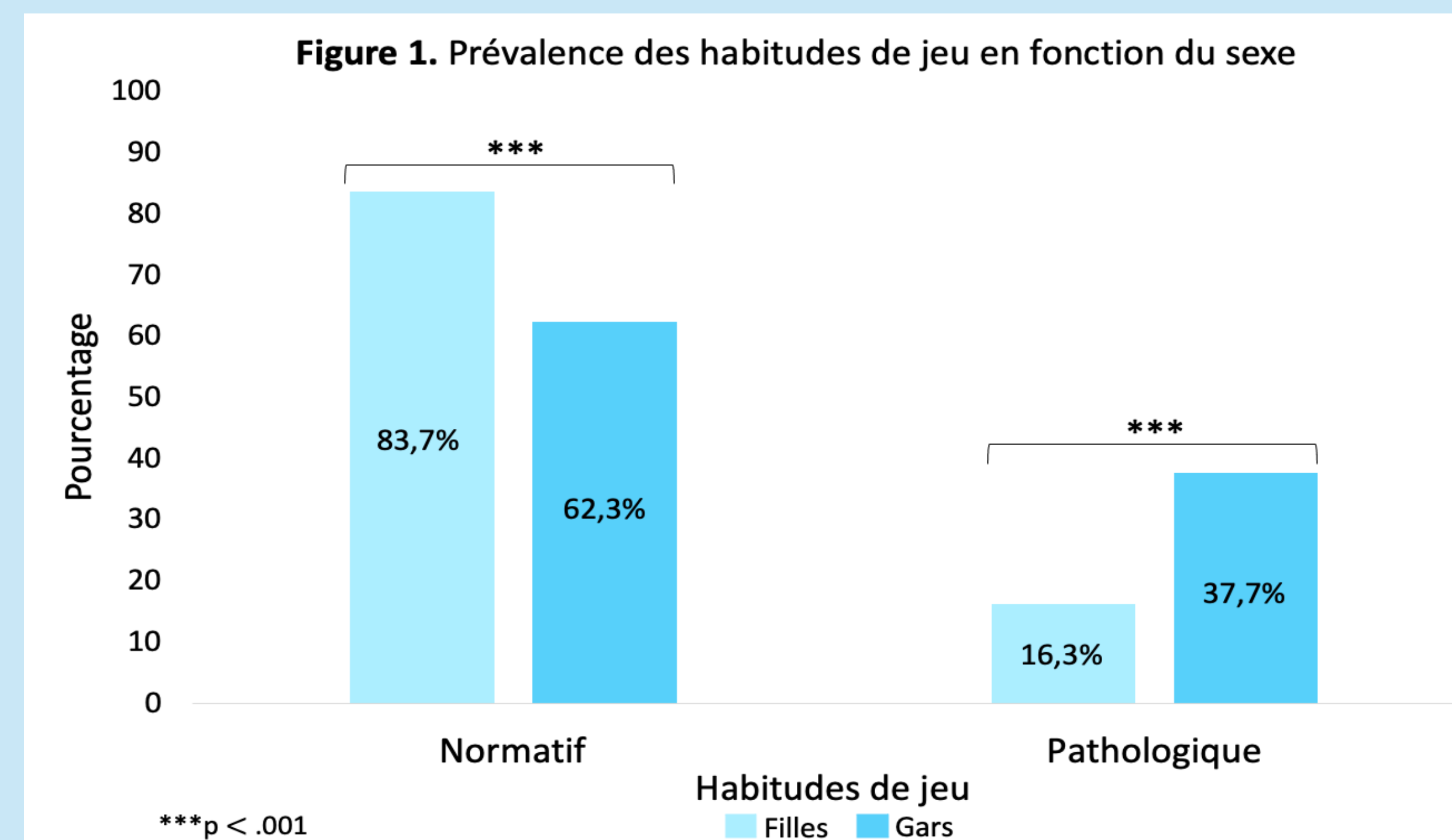
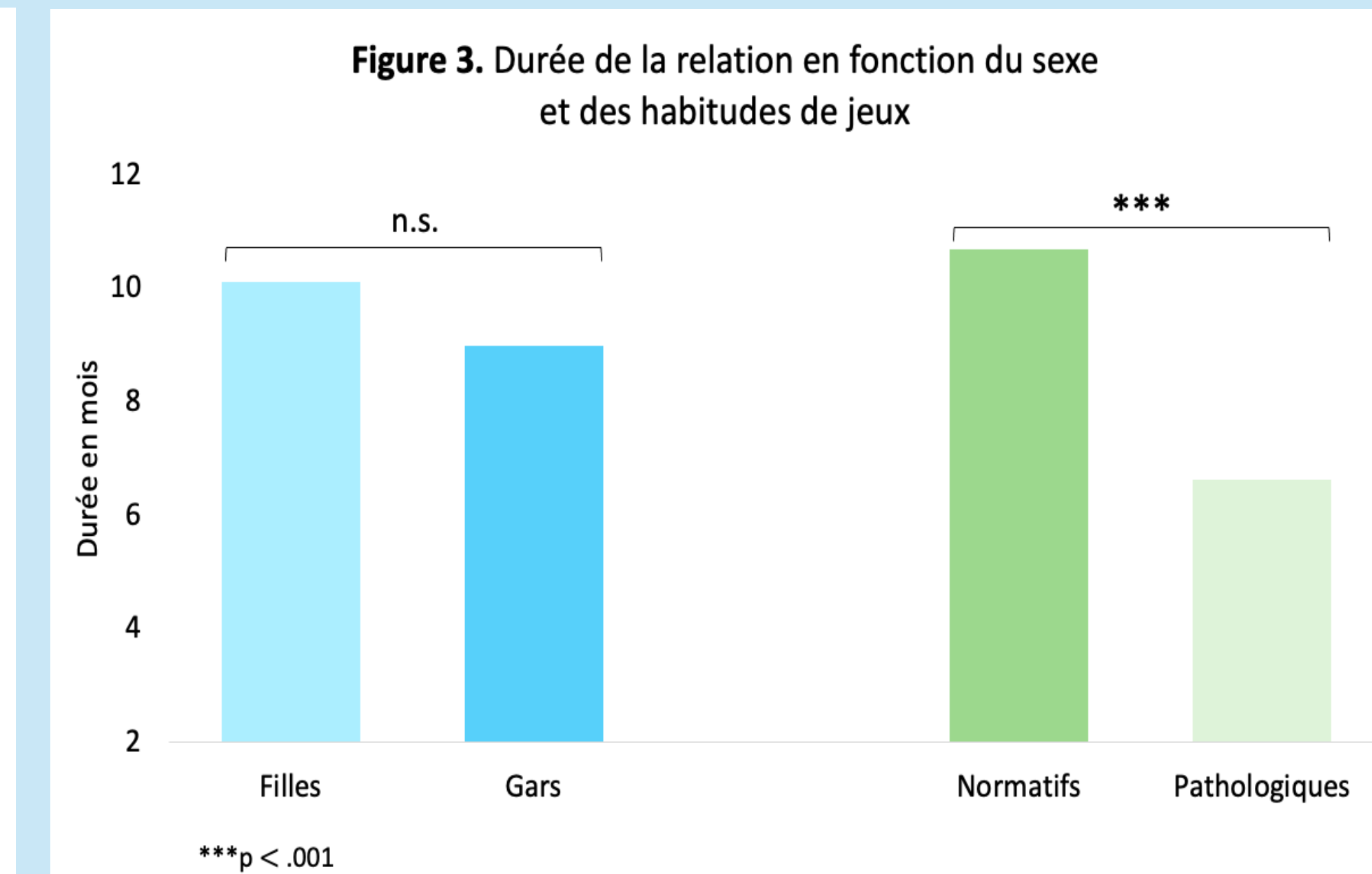
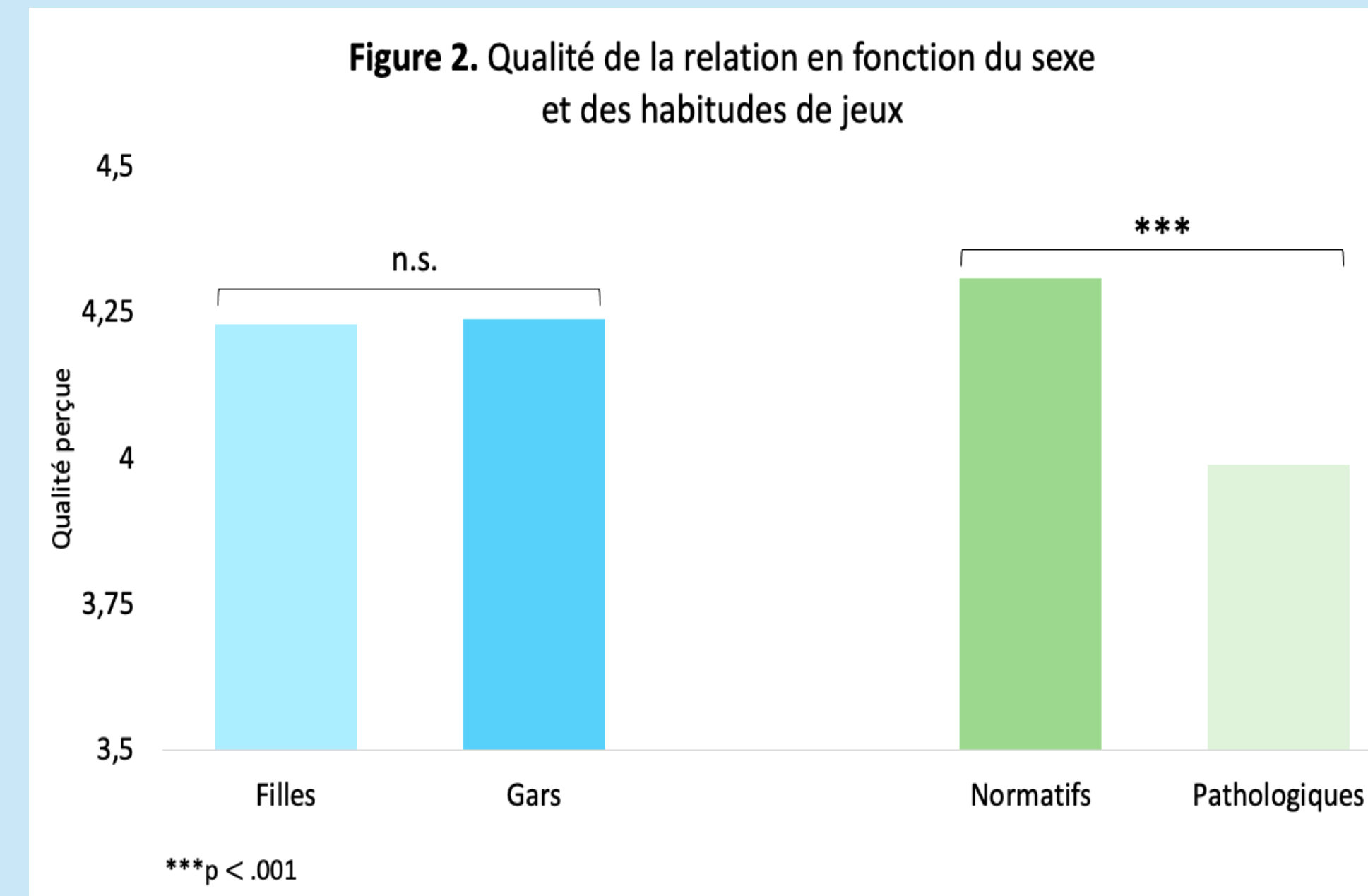


Tableau 1. Résultats des ANOVAs factorielles

Variables	SEXE		JEU		EFFETS		
	Filles (n = 184)	Gars (n = 114)	Normatifs (n = 227)	Pathologiques (n = 74)	SEXE	JEU	SEXE*JEU
	M (ÉT)	M (ÉT)	M (ÉT)	M (ÉT)	F	F	F
Qualité de la relation	4,23 (0,80)	4,24 (0,75)	4,31 (0,72)	3,99 (0,90)	2,41 (0,12)	10,01 (0,00*)	3,50 (0,06)
Durée de la relation (mois)	10,11 (9,45)	8,99 (14,97)	10,68 (12,99)	6,61 (6,42)	0,85 (0,78)	5,89 (0,02*)	0,08 (0,78)

Note. *p < .05



DISCUSSION

- Les résultats indiquent que **le jeu excessif est négativement associé** à la qualité et à la durée des relations amoureuses à l'adolescence.
 - Le jeu excessif représente une source de conflit fréquente dans les relations amoureuses et les adeptes de jeux vidéos tendent à utiliser moins de stratégies constructives de gestion de conflits (Coyne et al., 2012).
 - Étant donné que les joueurs pathologiques ont plus de **difficulté à gérer les conflits** avec leur partenaire, cela pourrait expliquer le lien entre les habitudes de jeux et la qualité des relations amoureuses.
- Aucun effet significatif du sexe n'a été observé, suggérant que l'effet néfaste du jeu excessif sur la qualité et la durée des relations amoureuses est **le même pour les filles et les garçons**.
 - En revanche, les résultats indiquent que les **garçons sont surreprésentés** dans le groupe pathologique, ce qui appuie les résultats de l'étude de Rehbein et de ses collègues (2010) indiquant que les garçons sont plus à risque de présenter une dépendance aux jeux vidéo que les filles.

CONCLUSION

Les résultats de cette étude soulignent l'importance de sensibiliser les jeunes à l'impact d'une utilisation excessive des jeux vidéo sur la qualité de leurs relations et les aider à développer des stratégies de communication avec leur partenaire sur leurs habitudes de jeu.

