

ARCADE

Appréhender la Relation entre les Comportements à risque des Adolescents et la pratique des Jeux vidéo

Alors que les jeunes usagers de la route représentent une population particulièrement préoccupante en matière d'accidentologie (ONISR, 2019), ce projet de recherche s'interroge sur la prise de risque des adolescents dans leurs comportements de déplacement. Concernant la prise de risque en matière de conduite, plusieurs travaux ont révélé le rôle des jeux vidéo de course (Gilbert et al., 2018). La compétition et la performance structurent en effet l'univers des jeux vidéo (Batat, 2017) et les joueurs peuvent développer un fort sentiment de compétence (Gaetan et al., 2012). Plus précisément, certains jeux vidéo instaurent et glorifient la culture du risque (Fischer et al., 2011), et leur usage est corrélé aux comportements à risque autodéclarés au volant (Vingilis et al., 2013) et aux infractions au code de la route (Vingilis et al., 2016). Les sujets qui pratiquent ces jeux vidéo évaluent positivement la conduite à risque et se perçoivent comme des conducteurs imprudents (Fischer et al., 2009). Dans une certaine mesure, les jeux vidéo de course automobile peuvent prédire la conduite sans permis (Beullens et al., 2013) et augmenter la prise de risque (Stollberg & Lange, 2020), qui se traduit par des excès de vitesse et un taux d'accident plus élevé (Stinchcombe et al., 2017).

Partant de ces constats, l'objectif de cette recherche est d'interroger les effets des jeux vidéo sur la prise de risque des adolescents dans les comportements de déplacement, de cerner les variables en jeu et les types de jeux vidéo impliqués dans cette relation. À titre d'exemple, les émotions (Fischer et al., 2009), l'expérience du jeu (Stollberg & Lange, 2020), l'illusion de contrôle (Christakis, 2003), l'optimisme comparatif (Michel et al., 2001), la personnalité (Taubman – Ben-Ari et al., 2018) et la recherche de sensations (Zuckerman, 1991) semblent constituer des facteurs à investiguer dans les comportements à risque. Dans la même perspective, l'âge, la profession des parents, le mode de déplacement (conduite accompagnée, utilisation d'un vélo ou d'un EDP), le sexe, le style éducatif parental, les types de jeux vidéo utilisés ainsi que les fréquences associées seront contrôlés.

Composition de l'équipe

L'équipe est composée de chercheur-se-s et d'enseignant-e-s chercheur-se-s en psychologie sociale et psychologie du développement de trois universités :

- L'Université Gustave Eiffel :
 - TS2-LESCOT, campus de Lyon (Marie-Axelle Granié, DR1, Julie Devif, post-doctorante)
 - AME-LAPEA, campus de Versailles Satory (Jean-Pascal Assailly, CRHC ; Julien Cestac, IR2 ; Bérengère Rubio, Chercheuse associée)
- L'Université Lyon 2 : GREPS (Christine Morin-Messabel, PU)
- Aix-Marseille Université : ISM (Cécile Martha, MCF).