

# L'estime de soi chez les adolescents ayant une utilisation problématique d'Internet (UPI) : Données préliminaires

Christine Lavoie, B.Sc.<sup>1</sup>, Magali Dufour, Ph.D.<sup>1-2</sup>, Djamal Berbiche, Ph.D.<sup>3</sup>, Julie Lane, Ph.D.<sup>3-4</sup> et Danyka Therriault, Ph.D.<sup>3-4</sup>

<sup>1</sup>Université du Québec à Montréal, Canada; <sup>2</sup>Institut sur les dépendances, Canada; <sup>3</sup>Université de Sherbrooke, Canada; <sup>4</sup>Centre RBC d'expertise universitaire en santé mentale, Canada

## Introduction

- Alors qu'on assiste à l'augmentation de l'accessibilité et de l'utilisation d'Internet, les adolescents semblent être singulièrement attirés par ce nouvel environnement virtuel [1] [2] [3]. Les jeunes sont aussi particulièrement vulnérables au développement de l'UPI [4].
- Au Québec, entre 1,16 % et 1,45 % des adolescents auraient une UPI et plus de 40 % sont à risque de développer cette problématique [5].
- Parallèlement, on constate une diversification des applications à la disposition des adolescents dont les principales sont les jeux vidéo et les réseaux sociaux. Ces évolutions constantes engendrent de nouvelles préoccupations quant aux spécificités de ces activités de prédilection.
- Considérant que les comportements en ligne des adolescents reflètent leurs croyances et leurs perceptions d'eux-mêmes, la relation entre l'estime de soi et l'UPI a fait l'objet de plusieurs recherches. Ainsi, dans la littérature, la faible estime de soi semble associée à l'UPI chez les adolescents [4].
- Étant donné les particularités des applications comme les jeux vidéo et les réseaux sociaux et la perturbation potentielle de l'estime chez les jeunes ayant une UPI, une question subsiste : pourrait-il y avoir des différences sur le plan de l'estime de soi selon les activités de prédilection associées à l'UPI chez les adolescents?
- En d'autres mots, quels sont le niveau et l'effet de l'estime de soi chez les adolescents ayant une UPI avec une préférence pour les jeux vidéo et ceux présentant une préférence pour les réseaux sociaux?

## Objectif

L'objectif principal de l'étude est de mesurer et comparer les profils d'UPI-RS et UPI-JV

## Méthode

### Échantillon

- 2883 élèves de niveau secondaire âgés en moyenne de 14,61 ans (ÉT = 1,52), dont 55,7 % de filles et 44,3 % de garçons.
- Critères d'inclusion : 1) être âgé entre 12 et 18 ans inclusivement, 2) s'identifier au genre masculin ou féminin et 3) présenter une préférence pour les réseaux sociaux ou les jeux vidéo.

### Procédure

- Les données ont été collectées à l'hiver 2018 lors du premier volet du projet HORS-PISTE du Centre RBC de l'UdeS élaboré grâce à la collaboration d'une centaine de personnes et évalué par une équipe de recherche. La contribution de ces personnes est soulignée dans la première section *Reconnaissance des personnes auteures et collaboratrices* de ce document : [https://sante-mentale-jeunesse.usherbrooke.ca/wp-content/uploads/2020/09/introduction\\_programme\\_HPsecondaire.pdf](https://sante-mentale-jeunesse.usherbrooke.ca/wp-content/uploads/2020/09/introduction_programme_HPsecondaire.pdf)
- Recrutement de 14 écoles par les CIUSSS et CISSS régionaux.
- Instruments : 1) *Internet Addiction Test* (IAT), 2) Indice de Rosenberg et 3) échelle maison mesurant les heures d'utilisation selon les activités en ligne. D'autres instruments ont été utilisés dans le cadre de ce projet; seuls ceux pertinents à la présentation des données préliminaires sont nommés.

### Analyses

- ANOVA et régression logistique
- Groupes selon les symptômes d'UPI et la préférence pour certaines applications

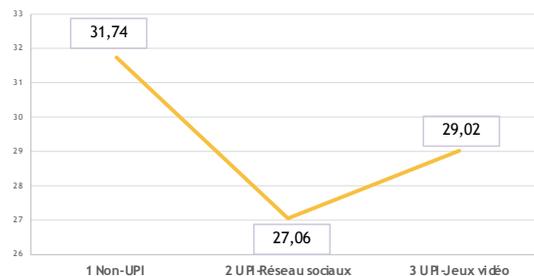
	IAT	Heures / semaine
Sans UPI	20-49	Pas de distinction
UPI-RS	50+	RS > JV
UPI-JV	50+	JV > RS

## Résultats

Tableau 1. Caractéristiques des participants des groupes sans UPI, UPI-RS et UPI-JV

	Fréquence (%)	Fréquence filles (%)	M (ÉT) d'heures hebdomadaire sur Internet	M (ÉT) de l'âge
Sans UPI	1976 (68,5)	1125 (56,93)	16,53 (15,25)	14,61 (1,53)
UPI-RS	508 (17,6)	420 (82,7)	24,85 (18,92)	14,71 (1,44)
UPI-JV	399 (13,8)	60 (15)	29,18 (20,74)	14,48 (1,57)

Figure 1. Effet du groupe sur le niveau d'estime de soi



Les résultats indiquent une différence significative entre les moyennes des scores d'estime de soi entre les trois groupes.  
 $\omega^2(2,2880) = 128.04, p < .000$

Les participants sans UPI rapportent des scores d'estime de soi significativement plus élevés que les participants des groupes UPI-RS et UPI-JV. Les participants du groupe UPI-JV rapportent des scores significativement plus élevés comparativement à ceux du groupe UPI-RS.

### Odd ratio (OR)

Les résultats montrent également que l'estime de soi est une variable prédictive de l'UPI-RS et de l'UPI-JV. Les participants ayant des scores d'estime de soi élevés sont 5 % et 7 % moins à risque de se retrouver respectivement dans les groupes UPI-RS et UPI-JV.

## Discussion

### UPI-RS

- Majoritairement de genre féminin, les adolescents présentant une UPI-RS ont des niveaux d'estime de soi significativement plus bas que les deux autres groupes. En fait, leur moyenne de 27,06 dénote une estime de soi faible.
- Les réseaux sociaux seraient des plateformes de comparaison sociale touchant particulièrement les filles. Cette hypothèse de la comparaison sociale [6] suggère que les individus utilisant les réseaux sociaux pour élever leur estime personnelle se heurtent à une multitude d'occasions de comparaison perturbant au final leur niveau d'estime de soi [7] [8].
- Chez les adolescentes passant beaucoup de temps sur les réseaux sociaux, l'action de se comparer aux autres présents sur ces médias devient une habitude **afectant négativement leur estime de soi** [9]. Cette hypothèse expliquerait les résultats de l'étude rapportant que les adolescents du groupe UPI-RS, principalement de genre féminin, ont une estime de soi plus faible.

### UPI-JV

- Les jeunes ayant une UPI-JV rapportent des niveaux d'estime de soi significativement plus faible que leurs homologues sans UPI. Toutefois, les adolescents présentant une UPI-JV auraient des niveaux d'estime de soi significativement plus élevés que ceux ayant une UPI-RS.
- En fait, les adolescents ayant une UPI présenteraient des déficits quant à la satisfaction de leurs besoins dans le monde hors-ligne [10] [11]. Néanmoins, les jeux vidéo offrent des **occasions d'accomplissement et de valorisation personnelles**. Il sont alors perçus comme une opportunité de pallier leur estime de soi fragile; un effet uniquement temporaire [11] [12] [13].
- Ces occasions d'accomplissement pourraient être **spécifiques aux jeux vidéo** et absentes dans les autres activités en ligne telles que la visite des réseaux sociaux ceci expliquant pourquoi les jeunes du groupe UPI-JV rapportent des niveaux d'estime plus élevée que ceux du groupe UPI-RS.

### Conclusion

- Les caractéristiques de ces deux applications (jeux vidéo et réseaux sociaux) pourraient avoir une incidence sur les niveaux d'estime des utilisateurs problématiques. Ces résultats soulignent donc l'importance de prioriser l'étude des composantes structurelles des applications.
- Il est à noter que l'estime de soi des adolescents ayant une UPI-RS semble particulièrement perturbée. Il est ainsi primordial d'adresser cette problématique inquiétante lors de l'intervention auprès de ces jeunes.

## Références

- CERFRIO. (2006). *NETendances 2005 : Utilisation d'Internet au Québec*.
- CEFRIO. (2018). *Portrait numérique des foyers québécois*. Repéré à <http://collections.banq.qc.ca/retrieve/13497135>
- Leiner, B.M., Cerf, V.G., Clark, D.D., Kahn, R.E., Kleinrock, L., Lynch, D.C., Postel, J., Roberts, L.G. et Wolff, S. (2009). *A Brief History of the Internet*. *Computer Communication Review*, 39(5), 22-31.
- Aydin, B., et San, S.V. (2011). Internet addiction among adolescents: The role of self-esteem. *Social and Behavioral Sciences*, 15, 3500-3505.
- Dufour, M., Brunelle, N., Tremblay, J., Leclerc, D., Cousineau, M.-M., Khazaal, Y., Légarée, A.-A., Rousseau, M. & Berbiche, D. (2016). Gender Difference in Internet Use and Internet Problems among Quebec High School Students. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 61(10), 663-668.
- Hawi, N. S., & Samaha, M. (2017). The Relations Among Social Media Addiction, Self-Esteem, and Life Satisfaction in University Students. *Social Science Computer Review*, 35(5), 576-586.
- Kales, B., McCrae, N., & Grealish, A. (2020). A systematic review: the influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79-93.
- Valkenburg, P.M., Peter, J., & Schouten, A.P. (2006). Friend Networking Site and Their Relationship to Adolescents' Well-Being and Social Self-Esteem. *CyberPsychology & Behavior*, 9(5), 584-590.
- Kalnes, K. (2013). *Influence of Social Media Use on Adolescent Females' Perceptions of Their Body Image* (n° 3591721) [doctoral thesis, Walden University]. ProQuest Dissertations and Theses Global.
- Karddefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Toward a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351-354.
- Scerif, M., Anderson, A., Stavropoulos, V., & Hu, E. (2019). Need fulfillment and internet gaming disorder: A preliminary integrative model. *Addictive Behaviors Reports*, 9, 100144.
- Beard, C.L., & Wickham, R.E. (2016). Gaming-contingent self-worth, gaming motivation, and Internet Gaming Disorder. *Computers in Human Behavior*, 61, 507-515.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144-152.

Contact : Christine Lavoie  
email : lavoie.christine.5@courrier.uqam.ca

UQAM