

## LOISIRS NUMERIQUES ET RENDEMENTS SCOLAIRES DES ELEVES DU LYCEE MUNICIPAL D'ABOBO (ABIDJAN - COTE D'IVOIRE)

BY

N'CHOT Apo Julie<sup>1\*</sup>, SEHI BI TRA Jamal<sup>2</sup>, AFFESI Adon Siméon<sup>3</sup>, DIARRASSOUBA Massogbè<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Département de Sociologie Laboratoire d'Etudes et de Recherches Interdisciplinaires en Sciences Sociales(LERISS)  
Université Félix Houphouët-Boigny (Côte d'Ivoire)

<sup>4</sup>Institut National de la Jeunesse et du Sport Laboratoire d'Etudes et de Recherches Interdisciplinaires en Sciences  
Sociales(LERISS) Université Félix Houphouët-Boigny (Côte d'Ivoire)



### Article History

Received: 12/08/2023

Accepted: 19/08/2023

Published: 21/08/2023

Corresponding author:

N'CHOT Apo Julie

### Abstract

The misuse of digital leisure by students is a recurring problem in Côte d'Ivoire. This study aims to analyze in this regard, the impact of digital leisure on the academic performance of students of the municipal high school of Abobo. The study favoured a quantitative approach. Questionnaires were administered to students and staff of the Abobo Municipal High School (Ly.Mu.A). In short, it emerges from a dialectical angle that the use of digital technology wisely contributes to the improvement of the learning conditions of the students of the municipal high school of Abobo (Ly.Mu. A). Paradoxically, dependence, have perverse effects on their academic performance. It is therefore up to parents, who are primarily responsible for children's education, to supervise their learners in order to curb the harm of using these tools on their academic performance.

**Keywords:** Leisure, digital, performance, students, éducation.

## INTRODUCTION

Le terme «TIC», se présente comme un ensemble de toutes les technologies assurant la communication, la transmission, le stockage, la création, le partage ou l'échange des informations. Ces technologies sont de deux catégories: la première concerne les technologies permettant le traitement de l'information comme les ordinateurs et les logiciels et constitue ce qui est communément appelé «système informatique». La seconde catégorie concerne les technologies utilisées pour la diffusion de l'information et désigne les systèmes de télécommunications comme la radio, la télévision, la téléphonie, les réseaux (Coutant et Stenger, 2012).

Le loisir est un ensemble d'activités auquel un individu s'adonne de son plein gré dans le but de se divertir, se relaxer, s'informer et de développer sa capacité intellectuelle après s'être dégagé de toutes ses occupations (professionnelles, familiales). Par ailleurs, le loisir permet de développer une information ou une formation

désintéressée, pour la participation sociale volontaire ou la libre capacité créatrice, après s'être dégagé de ses obligations professionnelles, familiales et sociales. En d'autres termes, le loisir est toute activité se pratiquant pendant les temps libres et sans contrainte (Dumazedier, 1962). le loisir numérique fait donc référence aux outils du TIC que les élèves utilisent généralement pour se divertir (Dumazedier, 1962).

En France, les loisirs numériques sont des appareils, généralement utilisés par les élèves dans le cadre de l'apprentissage. Mais les usages intensifs du numérique sont globalement liés à des performances scolaires moindres, en raison des effets de concurrence entre le temps consacré à ces usages et celui consacré au travail scolaire, du manque de sommeil fréquemment associé aux pratiques digitales intensives, de l'investissement affectif et émotionnel des adolescents dans les pratiques numériques,

notamment communicationnelles. En effet, si la forte consommation d'écrans est contre-productive scolairement, il se trouve que les consommations intensives d'Internet, de console de jeux et de télévision sont toutes négativement liées aux performances scolaire. En outre, la pratique de ces loisirs numériques même à faible consommation peut se présenter un danger pour ces élèves. Enfin, les types d'usages d'Internet sont déterminants dans l'éducation des enfants (Grimault-leprince, 2017).

En Afrique, notamment en Côte d'Ivoire, l'utilisation des loisirs numériques a pris de l'ampleur. En effet, les élèves utilisent ces appareils pour se former, s'informer, pour étudier de sorte à renforcer leur niveau de compréhension. Par ailleurs, certains élèves consacrent plus de temps sur ces outils numériques que de réviser les cours qu'ils font à l'école (Corroy et Yanon, 2019).

Au lycée municipal d'Abobo (Ly.Mu.A), il nous a été donné de constater que 70% des élèves rencontrés étaient en possession de leurs téléphones portables malgré son interdiction dans les établissements ivoiriens. Par ailleurs, de nombreux élèves sont présents dans les espaces de jeux vidéos non loin de l'école après les cours. Il en a bon nombre qui abandonnent les heures de cours pour s'adonner à ces loisirs (enquête exploratoire, 2023).

L'utilisation des loisirs numériques pourrait influencer négativement les résultats scolaires des élèves, qui en plus de se divertir, deviennent dépendants de ces outils de sorte à ne plus pouvoir se concentrer véritablement sur leurs études. Vue l'importance des loisirs numériques, il importe de porter un regard sur la manière dont les élèves l'utilisent. C'est dans ce contexte que nous mettons en rapport loisirs numériques et le rendement scolaire des élèves du secondaire. Face à ce constat nous nous sommes posé la question centrale suivante :

Comment les loisirs numériques influencent-ils les résultats des élèves du lycée municipal ?

De cette question centrale découlent les interrogations suivantes :

- Quel est l'usage que les élèves du lycée municipal d'Abobo font des loisirs numériques ?
- Quelles sont les représentations sociales que ces élèves se font des loisirs numériques ?
- Quel est l'impact des loisirs numériques sur les résultats scolaires des élèves du lycée municipal d'Abobo ?

Face à cette série de questions, il s'agit dans le cadre de la recherche d'analyser l'influence des loisirs numériques sur les résultats scolaires des élèves du lycée municipal d'Abobo. De façon spécifique, il est question d'évaluer l'usage des loisirs numériques par les élèves du Lycée municipal d'Abobo, d'identifier les représentations sociales que ces élèves se font de ces loisirs et de mesurer leur impact sur le rendement scolaire de ces acteurs.

La recherche s'appuie sur les travaux de Barrette (2004) et Michault (2013) qui font référence à la théorie de la dialectique. Cette théorie connue sous le nom de dialectique sociale, est une approche théorique qui examine les tensions et les contradictions dans les relations sociales et les processus de changement. Elle suggère que les interactions sociales impliquent souvent des forces

opposées et contradictoires qui peuvent conduire à des effets pervers ou à des changements.

En ce qui concerne les loisirs numériques et le rendement scolaire des élèves, il existe un lien potentiel avec la théorie de la dialectique. Voici quelques aspects à considérer : Contradiction entre les loisirs numériques et les activités scolaires

En outre, les loisirs numériques, tels que les jeux vidéo, les réseaux sociaux et la consommation de contenu en ligne, peuvent souvent être attrayants et divertissants et formatifs pour les élèves.

Cependant, passer trop de temps sur ces activités peut entraîner une négligence des responsabilités scolaires, telles que les devoirs, l'étude et la participation en classe. Il existe donc une contradiction entre le désir de s'engager dans les loisirs numériques et la nécessité de consacrer du temps et des efforts à l'apprentissage scolaire.

Dialectique de la motivation : La théorie de la dialectique met en évidence les tensions entre différentes motivations. Les loisirs numériques peuvent être motivants en raison de leur caractère ludique et gratifiant immédiat, tandis que les activités scolaires peuvent être perçues comme plus contraignantes et exigeantes. Les élèves peuvent être confrontés à une dialectique de la motivation entre ces deux domaines, ce qui peut influencer leur engagement dans les activités scolaires et, par conséquent, leur rendement.

Dialectique de l'autonomie et de la discipline : les loisirs numériques offrent souvent aux élèves une plus grande autonomie dans leurs choix et leurs activités. Cela peut être attrayant, car ils peuvent décider librement de la façon dont ils utilisent leur temps de loisir. Cependant, pour réussir scolairement, les élèves doivent également faire preuve de discipline et de contrôle pour se conformer aux exigences académiques et aux horaires d'étude. La théorie de la dialectique peut éclairer les contradictions entre l'autonomie recherchée dans les loisirs numériques et la discipline nécessaire pour atteindre un rendement scolaire satisfaisant.

Dans le cadre de cette étude, l'hypothèse selon laquelle l'influence des loisirs numériques sur le rendement scolaire des élèves et l'utilisation de ces loisirs par les élèves, a été mise en évidence.

## 1. METHODOLOGIE

### 1.1. Zone d'étude

L'étude s'est déroulée au lycée municipal au quartier dépôt 9 dans la commune d'Abobo. Le choix du quartier et du lycée comme lieu de recherche se justifie par une soif de connaissance et un constat fait sur le comportement des élèves qui focalisent toutes leurs attentions sur les loisirs numériques, afin d'expliquer l'impact de ces outils sur leur rendement scolaire.

### 1.1.1. Population : unité statistique

Les unités statistiques comprennent les inspecteurs, les éducateurs, les enseignants, les élèves du lycée municipal d'Abobo.

### 1.1.2. Echantillon

L'enquête de la présente recherche a été menée au lycée municipal au quartier dépôt 9 dans la commune d'Abobo. Elle s'est effectuée

auprès de 215 personnes. La taille de l'échantillon s'élève à 215 enquêtés. Ces personnes ont été enquêtées selon un échantillonnage accidentel. Les enquêtés sont les suivants :

- 3 inspecteurs
- 5 éducateurs
- 7 enseignants
- 200 élèves

**1.1.3 Techniques et outils de collecte de données**

L'étude a recueilli des données quantitatives. Sous ce rapport, des questionnaires ont été soumis aux élèves ainsi qu'au personnel dudit établissement. Cette enquête portait sur les loisirs numériques et le rendement scolaire des élèves. Il a été question d'évaluer l'usage des loisirs numériques par les élèves et de mesurer l'impact de ces loisirs sur le rendement des élèves. Nous avons eu donc recours à un questionnaire pour la collecte des données quantitatives. Dans le cadre de notre étude nous avons utilisé la recherche documentaire : des revues, des articles scientifiques, des mémoires ses étudiants en rapport avec le sujet étudié.

**1.1.4 Traitement des collectes de données**

Le traitement des données quantitatives avec des personnes ressources s'est fait à l'aide du questionnaire. L'utilisation du questionnaire réside dans le fait que les questions fermées se prêtent au codage et à la catégorisation. C'est à juste titre qu'elles ont fait ici l'objet d'un dépouillement informatique appuyé sur des méthodes d'analyse des données quantitatives obtenues à l'aide de statistiques descriptives exploitées avec le Logiciel SPSS 13.0. Ces méthodes ont permis de réaliser des analyses critiques sur l'influence des loisirs numériques sur le rendement scolaire des élèves.

**1.2 RESULTATS**

**2.2.1. Caractéristiques sociodémographiques des élèves enquêtés du lycée municipal d'Abobo**

2.2.1 .1 Niveau d'étude, sexe, lieu d'habitation, classe d'âge des élèves enquêtés

Variables	Modalités	Effectifs (%)
Niveau d'étude	6ème-4ème	51 (25,5%)
	3ème	81 (40,5%)
	2nde 1ère-Tle	68 (34%)
	Total	200 (100%)
Sexe	Féminin	105 (52,5%)
	Masculin	95 (47,5%)
	Total	200 (100%)
Lieu d'habitation	Dépôt 9	36 (18%)
	Avocatier	35 (17,5%)
	Cité Concorde	11 (5,5%)
	PK18	46 (23%)
	Autres	72 (36%)

	Total	200 (100%)
	10-12 ans	16 (8%)
	12-14 ans	33 (16,5%)
	14-16 ans	61 (30,5%)
<b>Classe d'âge</b>	16-18 ans	47 (23,5%)
	18-20 ans	36 (18%)
	20 ans et plus	7 (3,5%)
	Total	200 (100%)

Source : notre étude, 2023

S'agissant des caractéristiques sociodémographiques

Concernant le niveau d'étude des élèves enquêtés du lycée municipal d'Abobo, il ressort que 25,5% de la population enquêtée sont de la classe de la 6<sup>ème</sup> à la 4<sup>ème</sup> qui sont des classes préparatoires au fin de cycle du collège. En outre, l'échantillon le plus important des élèves enquêtés concernent ceux de la classe d'examen de 3<sup>ème</sup> qui représentent 40,5% des effectifs. Il nous a paru très intéressant de focaliser notre attention sur ces élèves en classe d'examen pour mesurer l'impact des loisirs numériques sur leur rendement scolaire. Comment ces loisirs peuvent contribuer ou non au succès à l'examen de ces acteurs. Par ailleurs, les classes du deuxième cycle du secondaire n'ont pas été ignorés. C'est en cela que 34% des enquêtés sont de la classe de 1<sup>ère</sup> à la Tle.

A propos du sexe des enquêtés ,le sexe féminin représente plus de la moitié de l'effectif (52,5%) quand 47,5% des enquêtés sont de sexe masculin. Il ressort que la scolarisation des filles tend à progresser en Côte d'Ivoire. Au delà des barrières socioculturelles qui sont un obstacle à l'instruction des filles, les parents font preuve de résilience pour mettre les mettre à l'école .

Le lieu d'habitation des enquêtés montre que les élèves du lycée municipal d'Abobo ne vivent pas à proximité de leur établissement. En effet, seulement 18% d'entre eux habitent au dépôt 9, quartier où se trouve le lycée municipal d'Abobo. La majorité (82%) est obligée d'utiliser des moyens de transport pour se rendre à l'école.

La classe d'âge des enquêtés montre que 8% ont un âge compris entre 10 et 12 ans, 16,5% ont un âge compris entre 12 et 14 ans, 30,5% ont un âge compris entre 14 et 16 ans, 23,5% ont un âge compris entre 16 et 18 ans, 18% ont un âge compris entre 18 et 20 ans et 3,5% ont un âge compris entre 20 ans et plus. Il ressort que les adolescents sont les équetés les importants. A ce stade, s'opère la crise de l'adolescence et l'influence des groupes de pairs tend à jouer un grand rôle dans la vie sociale de ces enfants.

**2.2.2 Usage des loisirs numériques selon les élèves du lycée municipal d'Abobo**

**2.2.2.1 . Définition des loisirs numériques selon les élèves du lycée municipal d'Abobo**

Variable	Modalités	Effectifs (%)
----------	-----------	---------------

Utilisation des appareils numériques dans ses temps libres	14 (93,3%)
<b>Définition des loisirs numériques</b>	
Faire toute sorte d'activité dans son temps libre	0 (0%)
Autres	1 (6,7%)
Total	15 (100%)

Source : notre étude, 2023

S'agissant de la définition des loisirs numériques, La quasi-totalité (93,3%) des élèves enquêtés du lycée municipal d'Abobo définissent les loisirs numériques comme étant l'utilisation des appareils numériques dans ses temps libres .Il est clair que le concept de loisir numérique est clairement défini par la majorité des acteurs. Cette définition renvoie à des notions de liberté et de plaisir.

2.2.2.2. Connaissance des loisirs numériques



Source : notre étude, 2023

Dans ce graphique, il ressort que 85% des enquêtés connaissent les loisirs numériques et 15% d'entre eux ne connaissent pas les loisirs numériques. Ce graphique nous permet d'expliquer que c'est parce que les enquêtés ont une bonne connaissance des loisirs numériques que la définition leur apparaît aisée. Ce qui prouve la Côte d'Ivoire est à un moment décisif d'expansion du numérique.

2.2.2.3. Utilisation des appareils numériques



Source : notre étude, 2023

Les résultats montrent que 93% de la population enquêtée utilisent les appareils numériques comme moyen de loisir contre 7% qui n'en fait pas usage. Ces résultats dénotent une place importante

comme outil de loisir chez ces élèves enquêtés. En fait, l'utilisation du loisir numérique est rentrée dans le quotidien de ces jeunes apprenants. Il ressort ainsi la montée du numérique dans les pratiques sociales en Côte d'Ivoire au travers de ce résultat. Il va s'en dire que les pratiques culturelles ludiques numériques sont entrées dans le code de vie des élèves . ils sont donc dans des processus d'appropriation et d'utilisation de l'information qui influencent leurs savoir faire en matière de numérique.

2.2.2.4. Moyens des loisirs utilisées par les enquêtés élèves



Les résultats de terrain révèlent que les loisirs numériques occupent une place de choix comme moyen de divertissement chez les élèves du lycée municipal d'Abobo. En effet, la télévision est l'outil numérique le plus utilisé par les élèves du lycée municipal d'Abobo dans 34% des cas. A ce niveau ce sont les films qui captivent leur attention au détriment des émissions de jeux et des documentaires. Après la télévision, le téléphone se positionne dans 28% des cas comme un moyen de divertissement. Par ailleurs, 11% ont recours aux ordinateurs, et 2% écoutent la radio pour se divertir . Les autres moyens de divertissements chez ces élèves sont le football, le Maracaña petit poteau, la danse, la natation, sortie à la plage. A ce propos,seulement 5% des enquêtés pratiquent des moyens de divertissement autre que numérique. L'usage de ces outils numériques ne sont donc pas sans relation avec les acquis attendus dans le champ scolaire de ces apprenants qui combinent à la fois la recherche des compétences scolaires et la pratique des loisirs numériques.

2.2.2.5. Etudes ,loisir et numérique

Variables	Modalités	Effectifs (%)
<b>Définition des loisirs numériques</b>	Aucune idée des loisirs numériques	2 (1%)
	Utilisation des appareils numériques dans son temps libre	158 (79%)
	Faire toute activité dans son temps libre	36 (18%)
	La non utilisation des appareils numériques	4 (2%)
Total		200 (100%)
	Aucune activité	1 (0,5%)
	Etude	129 (64,5%)

<b>Activités en dehors de l'école</b>	Divertissement	106 (53%)
	Lecture	44 (22%)
	Business	34 (17%)
	Autres	31 (15,5%)

Source : notre étude, 2023

79% des enquêtés élèves soutiennent que pour se divertir, ils utilisent des appareils numériques pendant leur temps libre pendant que 18% pensent que se divertir, c'est faire une activité dans son temps libre. Il ya 2% des enquêtés qui affirment que se divertir répond à la non utilisation des appareils numériques. A ce niveau , le loisir numérique reste un choix de predilection comme activité pendant le temps libre chez les acteurs.

Par ailleurs, 53% de la population enquêtée confirment qu'en dehors de l'école, ils sont sujets au divertissement. Seulement 22% des enquêtés pratiquent la lecture pendant ces temps perdus. A l'analyse, la part de la lecture reste très minime en termes d'apprentissage contrairement au divertissement pour ces élèves. Ce qui traduit que le numérique est surtout un outil de divertissement et non un outil pour se cultiver.

2.2.2.3. Représentations sociales des loisirs numériques selon les élèves du lycée municipal d'Abobo

2.2.2.3.1 Perception des loisirs numériques

Variables	Modalités	Effectifs (%)
<b>Satisfaction après l'utilisation des loisirs numériques</b>	Bien	88 (44%)
	Assez bien	46 (23%)
	Très bien	60 (30%)
	Pas du tout bien	6 (3%)
	Total	200 (100%)
	<b>L'impact des loisirs numériques sur les études</b>	Pas de connaissance
Oui		91 (45,5%)
Non		107 (53,5%)
Total		200 (100%)

Source : notre étude, 2023

Les résultats de terrain révèlent les avis des enquêtés après l'usage des loisirs numériques. En effet, la quasi-totalité (97%) est satisfaite de cette pratique. Spécifiquement, 44% des enquêtés affirment être satisfaits après l'usage des loisirs numériques , 23%

soutiennent qu'ils sont assez bien satisfaits, quand 30% confirment qu'ils sont très satisfaits de ces loisirs. Les acteurs se représentent donc les loisirs numériques comme un moyen d'épanouissement social , important pour l'équilibre social. Ces résultats traduisent aussi un bon niveau de conscience des acteurs vis-à-vis de ces loisirs dans la vie sociale.

Par ailleurs, 3% des enquêtés estiment ne prennent plaisir à faire usage des loisirs numériques car ils se représentent ces outils comme des obstacles à la réussite scolaire.

En outre, s'agissant de l'impact des loisirs numériques sur les études, les acteurs ont eux-mêmes reconnu dans 45,5% des cas que les loisirs numériques ont un impact sur leurs études . ce qui denote que le rendement scolaire de l'apprenant dépend de l'attention , des choix et des pratiques du numérique qu'il fera.

2.2.2.4. Impact des loisirs numériques sur le rendement scolaire des élèves

2.2.2.4.1. Opinion du personnel éducatif du lycée municipal d'Abobo sur le niveau scolaire général des élèves

Variable	Modalités	Effectifs (%)
<b>Niveau des élèves</b>	Mauvais	10 (66,7%)
	Moyen	4 (26,7%)
	Bon	1 (6,7%)
	Excellent	0 (0%)
	Total	15 (100%)

Source : notre étude, 2023

Il ressort de ce tableau que 66,7% des enquêtés disent que les élèves ont un mauvais niveau, 26,7% disent que les élèves ont un niveau moyen et 6,7% de la population enquêtée disent que les élèves ont un bon niveau. A l'analyse selon l'opinion du personnel éducatif du lycée municipal d'Abobo, les apprenants du dudit établissement ont un faible niveau général de connaissance. Se basant sur ces opinions, le rendement scolaire des acteurs est passable.

2.2.2.4.2. loisirs numériques et rendement scolaire des élèves du lycée municipal d'Abobo

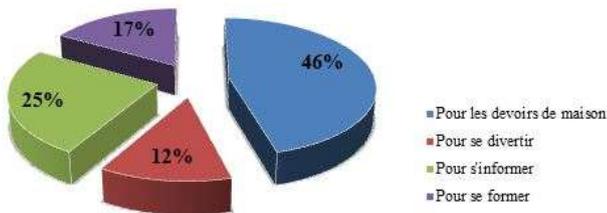
Variable	Modalités	Effectifs (%)
<b>Impact des loisirs numériques sur le rendement scolaire</b>	Mauvais	11 (73,3%)
	Bon	4 (26,7%)
	Moyen	0 (0%)
	Très bon	0 (0%)
	Total	15 (100%)

Source : notre étude, 2023

Pour la population enquêtée, 73,3% représentent ceux qui pensent que les loisirs numériques ont un impact négatif sur le rendement

scolaire des élèves et 26,7% d'entre eux, les loisirs numériques ont un bon impact sur le rendement scolaire des élèves. A l'analyse le personnel éducatif soutient surtout que les loisirs numériques ont des effets pervers sur l'éducation des jeunes apprenants. D'après les enquêtés l'utilisation excessive des loisirs numériques a des effets négatifs sur le rendement scolaire des apprenants car si ceux-ci passent trop de temps sur les médias numériques au détriment des études. Cela peut contribuer à une diminution de leur engagement scolaire, une diminution du temps consacré aux devoirs et à l'étude et favoriser une détérioration de leurs résultats scolaires.

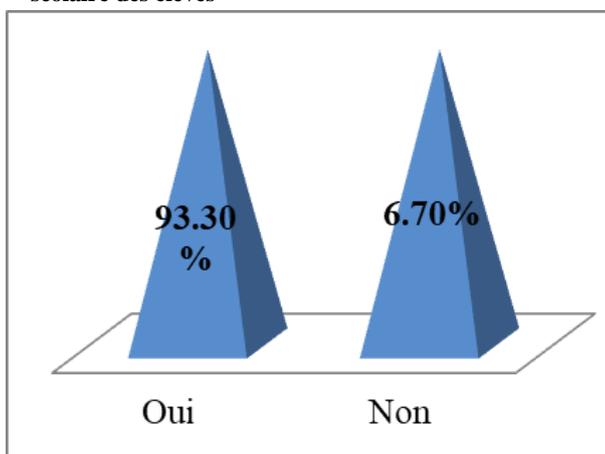
**2.2.2.4.3. Opinion des enquêtés sur l'utilité sociale des loisirs numériques par les élèves.**



Source : notre étude, 2023

46% de la population enquêtée affirment que les loisirs numériques doivent surtout servir aux élèves à faire leurs devoirs de maison, quand pour 25%, les loisirs numériques sont des sources d'information. Il ya 17% des enquêtés pour qui ces loisirs permettent de se former et 12% des enquêtés disent que les élèves doivent enfin utiliser les loisirs numériques pour se divertir. Il ressort donc que les pour les acteurs, les loisirs numériques doivent être pratiqués à bon escient pour participer à la réussite scolaire des apprenants. Ils doivent surtout être des sources d'apprentissage et non des objets de divertissement. Paradoxalement, plus haut, les élèves ont reconnu que ces outils sont surtout des objets de divertissement. Il ya donc une contradiction des élèves entre la volonté de pratiquer le loisir numérique et la mise en œuvre des efforts à l'apprentissage que demande le cadre scolaire.

**2.2.2.4.4. Impact des loisirs numériques sur le rendement scolaire des élèves**

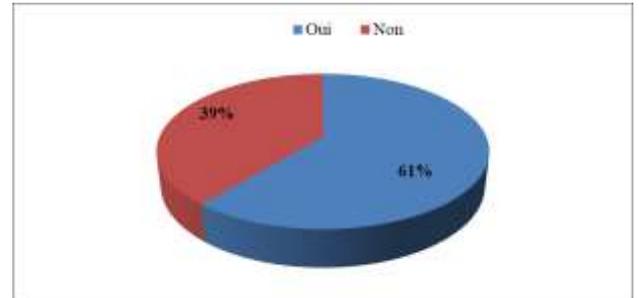


Source : notre étude, 2023

La quasitotalité des enquêtés (93,3% ) de la population enquêtée affirment que les loisirs numériques ont un impact sur le rendement

scolaire des élèves quand seulement 6,7% d'entre eux pensent que les loisirs numériques n'ont pas d'influence sur le rendement scolaire des élèves. Ces résultats dénotent du rôle déterminant des loisirs numériques dans la réussite scolaire des élèves du lycée municipal d'Abobo.

**2.2.2.4.5. Complémentarité entre les loisirs numériques et le rendement scolaire des élèves**



Source : notre étude, 2023

61% des enquêtés affirment que les loisirs numériques et le rendement scolaire des élèves ne vont pas de pair et 39% des enquêtés disent les loisirs numériques et le rendement scolaire des élèves vont de pair. A l'analyse le rendement scolaire a des rapports de dépendance vis-à-vis de la pratique des loisirs numériques par les élèves du lycée municipal d'Abobo. Ces rapports ont des effets sur la vie sociale des acteurs et leur éducation.

**2.2.2.4.6 Temps de divertissement et études**

Un tableau qui fait référence au temps de divertissement des élèves du lycée municipal d'Abobo montre les résultats suivants :

Variables	Modalités	Effectifs (%)
<b>Temps de divertissement par jour</b>	Oui	167 (83,5%)
	Non	33 (16,5%)
	Total	200 (100%)
<b>Combien d'heure de divertissement</b>	Pas de connaissance	2 (1%)
	Moins d'une heure	30 (15%)
	Une heure	54 (27%)
	Deux heures	46 (23%)
	Plus de deux heures	68 (34%)
Total	200 (100%)	

Source : notre étude, 2023

La majorité des élèves enquêtés, soit 83,5% ont un temps de divertissement par jour contre 16,5% des enquêtés qui n'ont pas de divertissement journalier.

Pour le nombre d'heure consacrée au divertissement journalier, 15% font moins d'une heure de temps, 27% consacrent une heure au divertissement par jour, 23% utilisent deux heures de temps pour se divertir chaque jour. La part importante des acteurs (34%) des enquêtés consacrent plus de deux heures de temps au divertissement. Au regard des résultats, les élèves font du divertissement journalier une norme sociale dans les conduites sociales. Quand est-il maintenant de la part consacrée aux études ?

**2.2.2.4.7 études et rendement scolaire**

Variables	Modalités	Effectifs (%)
<b>Le nombre de fois étudier dans la semaine</b>	1 jour	8 (4%)
	2 jours	17 (8,5%)
	3 jours	75 (37,5%)
	Tous les jours	100 (50%)
	Total	200 (100%)
<b>Les jours d'études</b>	Lundi	108 (54%)
	Mardi	45 (22,5%)
	Mercredi	102 (51%)
	Jeudi	48 (24%)
	Vendredi	36 (16%)
	Samedi	87 (43,5%)
	Dimanche	125 (62,5%)

Source : notre étude, 2023

Pour le nombre de fois étudier dans la semaine des élèves enquêtés, 4% d'entre eux étudient 1 jour par semaine, 8,5% affirment qu'ils étudient 2 jours par semaine, 37,5% disent qu'ils étudient 3 jours par semaine quand 50% des enquêtés avouent qu'ils étudient tous les jours. Il est clair que dialectiquement la part du divertissement chez ses apprenants l'emporte sur les études. Si 83,5% des apprenants ont un temps de divertissement par jour seulement 50% des élèves avouent qu'ils étudient tous les jours.

Pour les jours d'études des enquêtés, 108 soit 54% des enquêtés étudient le lundi, 22,5% le mardi, 51% estiment qu'ils étudient le mercredi, confirment 24% disent qu'ils étudient jeudi, 16% affirment qu'ils étudient vendredi, 87 soit 43,5% disent qu'ils étudient samedi et 62,5% des enquêtés disent qu'ils étudient le dimanche. En somme, ces élèves consacrent plus de temps aux loisirs numériques plutôt qu'aux études ce qui impacte sur le faible niveau général des élèves du lycée municipal d'Abobo.

**Conclusion**

Notre travail intitulé loisirs numériques et rendement scolaire des élèves du lycée municipal d'Abobo. Nous sommes partis du constat fait sur le comportement de certains élèves dans la commune d'Abobo plus précisément au lycée municipal. Face à ce constat, nous avons posé une question principale à savoir comment les

loisirs numériques influencent-ils les résultats scolaires des élèves du lycée municipal d'Abobo ? Pour répondre à cette question, nous avons formulé l'hypothèse suivante : L'influence des loisirs numériques sur le rendement scolaire des élèves est liée et l'utilisation des loisirs numériques par les élèves. Pour y parvenir, nous avons dégagé comme objectif général d'analyser l'influence des loisirs numériques sur les résultats scolaires des élèves du lycée.

Pour l'atteinte de cet objectif, nous avons parcouru des travaux qui se rapprochent de cette étude. Au niveau méthodologique, cette étude est d'approche quantitative. Dans le but d'obtenir les résultats de la recherche, nous avons eu recours à des outils de collectes et d'analyse des données. En ce qui concerne les outils ou technique d'enquête, l'étude documentaire, l'enquête exploratoire, l'observation directe et les questionnaires ont été mobilisées. Quand l'analyse des données nous avons opté pour l'analyse descriptive. Il ressort de cette étude que les loisirs numériques ont un rapport de dépendance sur le résultat scolaire des élèves. Il ressort donc que le résultat peut être positif dans la mesure où les outils numériques sont utilisés par les élèves pour se former, pour s'informer, et le résultat peut être négatif si ces outils sont utilisés par les élèves à des fins inutiles.

**Références bibliographiques**

1. BARRETTE CHRISTIAN. (2005). « vers une métasynthèse des impacts des TIC sur l'apprentissage et l'enseignement dans les établissements du réseau collégial québécois-parcours méthodologique », Clic ,n°57. En ligne <http://clic.ntic.org/clic 57/vers.html>
2. COUTANT Alexandre, STENGER Thomas. (2012). Les médias sociaux : une histoire de participation dans le temps des médias Vol 1 N°18, pp76-86 éditions Nouveau Monde
3. CORROY Laurence et YANON Apo Géraldine.(2019) . « L'éducation aux médias et au numérique dans les curricula des pays francophones d'Afrique de l'Ouest » Révue française des sciences de l'information et de la communication DOI 10.4000/rfsic.7664
4. DUMAZEDIER Joffre. (1962). Vers une civilisation du loisir ? Paris.éditions du Seuil
5. GRIMAULT-LEPRINCE Agnès. (2017). Usages numériques et performances scolaires : des relations contrastées selon les types d'usage et leur intensité. <https://doi.org/10.4000/terminal.1700>
6. MICHAULT Christophe. (2013). Les nouveaux outils de la tricherie scolaire au lycée. Nantes.éditions Recherches en éducation