

INTÉGRALITÉ DES RÉSULTATS  
DE L'ENQUÊTE 2019/2020 SUR

LES  
PRATIQUES  
NUMÉRIQUES  
DES JEUNES  
DE 11/18 ANS

EN NOUVELLE-AQUITAINE



UNE ENQUÊTE MENÉE  
PAR LA DRDJSJS ET LE CRAJEP  
AVEC L'ACCOMPAGNEMENT  
DE L'INJEP

 injep  
INSTITUT NATIONAL DE LA JEUNESSE  
ET DE L'ÉDUCATION POPULAIRE



PRÉFET  
DE LA RÉGION  
NOUVELLE-AQUITAINE

 crajep  
Nouvelle-Aquitaine



RÉGION  
Nouvelle-  
Aquitaine

Collectif  
Éducpop  
NUM

# Table des matières



<b>INTRODUCTION</b> .....	5
<b>TYPOGRAPHIE DES RÉPONDANTS</b> .....	8
<b>I. ÉVOLUTION DES PRATIQUES DEPUIS 2017</b> .....	11
<b>I. A. L'ÉVOLUTION DANS L'UTILISATION         DES APPLICATIONS</b> .....	11
<b>I. B. PRATIQUES ET UTILISATION         EN FONCTION DE L'ÂGE ET DU GENRE</b> .....	14
<b>I. B. 2. LES DIFFÉRENCIATIONS DES PRATIQUES                 EN FONCTION DU GENRE</b> .....	15
<b>I. C. LA PRATIQUE DES JEUX VIDÉO</b> .....	17
<b>I. C. 1. QUI JOUE AUX JEUX VIDÉO ?</b> .....	17
<b>I. C. 2. QUELS SUPPORTS POUR JOUER                 AUX JEUX VIDÉO ?</b> .....	18
<b>I. C. 3. À QUOI JOUE-T-ON ET COMBIEN DE TEMPS ?</b> ....	19
<b>I. C. 4. À QUELLE FRÉQUENCE JOUE-T-ON ?</b> .....	21
<b>CONCLUSION PARTIE I</b> .....	22

<b>II. INCLUSION ET ACCÈS AU NUMÉRIQUE DES JEUNES</b>	23
II. A. 1. QUELS ÉQUIPEMENTS NUMÉRIQUES UTILISENT LES JEUNES ?	23
LE SMARTPHONE : UN OUTIL MULTIFONCTION ET TOUT TERRAIN	23
II. A. 1. a. La possibilité de l'utiliser constamment durant la journée	24
II. A. 1. b. La possibilité de garder une vie privée face à la vie familiale	25
II. A. 1. c. La multitude de possibilités offertes par les applications	25
II. A. 2. EXISTE-T-IL DES DÉTERMINANTS SOCIAUX POUR L'ACCÈS ET L'UTILISATION ?	25
II. A. 2. a. En fonction des catégories socio-professionnelles	25
II. A. 2. b. En fonction du genre	27
II. A. 2. c. En fonction de l'âge	27
<b>II. B. UTILISATION DES ESPACES NUMÉRIQUES</b>	29
II. B. 1. LES ESPACES NUMÉRIQUES LES PLUS FRÉQUENTÉS	29
II. B. 2. LA FRÉQUENTATION DES ESPACES DÉDIÉS AU NUMÉRIQUE EST-ELLE DÉTERMINÉE ?	30
II. B. 2. a. L'influence des territoires	30
II. B. 2. b. Faut-il avoir un certain âge pour fréquenter les espaces numériques ?	31
II. B. 2. b. Quels usages de ces espaces par les jeunes ?	32
<b>II.C. ÉVOLUTION DE LA PRATIQUE DU NUMÉRIQUE DES JEUNES : D'UNE PRATIQUE DÉTERMINÉE À UNE PRATIQUE AUTONOME ?</b>	35
II. C. 1. VERS QUI SE TOURNENT LES JEUNES ?	35
II. C. 2. DES DISTINCTIONS LIÉES AUX ORIGINES SOCIALES SPÉCIFIQUES	36
II. C. 3. UNE PRATIQUE AU FUR ET À MESURE PLUS AUTONOME ?	37
<b>CONCLUSION PARTIE II</b>	39

<b>III. LA PAROLE DES JEUNES DANS LEURS ESPACES NUMÉRIQUES</b> .....	40
<b>III. A. LES RÉSEAUX SOCIAUX COMME PRINCIPAUX ESPACES D'EXPRESSIONS</b> .....	40
III. A. 1. QUELS ESPACES DE PAROLE SONT LES PLUS UTILISÉS PAR LES JEUNES ? .....	40
III. A. 2. DES ESPACES PRIVILÉGIÉS DIFFÉRENCIÉS .....	41
<b>III. B. LES ESPACES DE PAROLES : UN ENGAGEMENT PASSION AVANT TOUT</b> .....	44
III. B. 1. UNE EXPRESSION PRINCIPALEMENT CRÉATIVE .....	44
III. B. 2. DES PARTAGES DIVERSIFIÉS EN FONCTION DE L'ÂGE .....	46
<b>III. C. L'ENGAGEMENT D'IDÉE : DE LA SUBJECTIVATION À L'EXPRESSION DE L'OPINION</b> .....	47
III. C. 1. L'ESPACE DE SUBJECTIVATION NUMÉRIQUE : UNE RECHERCHE D'INFORMATIONS SANS POLITISATION .....	47
III. C. 1. a. Un espace avant tout pour s'informer de différentes façons .....	48
III. C. 1. b. Des modes d'engagements d'idées spécifiques .....	49
III. C. 2. UNE ÉVOLUTION DE L'ENGAGEMENT .....	49
III. C. 2. a. La recherche d'informations comme une nouvelle activité .....	49
III. C. 2. b. Une réticence moindre pour exprimer ses opinions .....	51
<b>CONCLUSION</b> .....	53

# INTRODUCTION

**Le collectif Éducpopnum consiste en une coopération originale d'associations d'origines diverses (éducation populaire, culture scientifique et technique) visant à renforcer la visibilité d'une problématique, l'éducation au numérique, et à œuvrer collectivement à son appropriation par le milieu associatif et le secteur de l'animation.** Il interroge la manière dont l'éducation populaire est interpellée par les pratiques numériques et la manière dont les pratiques numériques renouvellent la notion d'éducation populaire.

d'un accompagnement éducatif adapté à la réalité de ces pratiques, valorisant la culture numérique des jeunes et réaffirmant leur capacité à prendre des initiatives et des responsabilités, s'engager et agir... Le collectif a ainsi décidé de renouveler l'expérience en 2019 pour plusieurs raisons.

## Dessiner les contours d'un accompagnement éducatif adapté à la réalité des pratiques numériques

Tout d'abord, les pratiques numériques évoluent très rapidement. Afin de faire évoluer les méthodes éducatives et de rester cohérent, il semblait évident de constater ces évolutions auprès des jeunes.

Ensuite, pouvoir constater les évolutions de pratiques peut servir à mettre en avant les inégalités existantes en termes de territoire, d'âge, de genre, de milieu social... Et ainsi de s'interroger sur les possibles manques qu'ont les jeunes sur la question du numérique.

Enfin, il faut rappeler l'importance de la culture numérique et de son impact au

Enquête 2017



En 2017, une première enquête sur les pratiques numériques des jeunes a été réalisée. Son objectif était de cerner aussi finement que possible ces pratiques pour les 11-18ans sur le territoire néo-aquitain. En s'interrogeant sur les usages qu'ont les jeunes de leur espace numérique, le collectif souhaitait dessiner les contours

quotidien et garder un regard bienveillant sur cette question générationnelle, afin d'éviter les écueils ou les jugements de valeurs auxquels les jeunes peuvent être soumis.

## MÉTHODOLOGIE

Comme pour la précédente enquête, l'étude s'appuie sur deux méthodes pour permettre la récolte de données suffisantes, à savoir une méthode dite quantitative et une méthode qualitative.

### La méthode quantitative

**Un questionnaire a été diffusé dans l'ensemble de la Nouvelle-Aquitaine via le site EducPopNum.org, grâce à un lien sur les réseaux sociaux et des envois de mails.** Le questionnaire permet d'obtenir des données précises sur les usages, la typologie des répondants, le matériel... L'enquête a été diffusée sur la période d'octobre 2019 à février 2020.

## Réunir entre 800 et 1000 réponses, tout en construisant une meilleure représentativité des différents départements

L'objectif était de réunir entre 800 et 1000 réponses, soit moins que la précédente enquête, tout en construisant une meilleure représentativité des différents départements. C'est au final 571 jeunes qui ont répondu au questionnaire, ce qui est en dessous de notre objectif initial.

Cela s'explique par une plus faible mobilisation des relais professionnels que celle attendue, ou encore par le choix de la méthode de diffusion qui reste limité aux canaux précités.

Néanmoins, l'échantillonnage reste suffisamment significatif pour pouvoir émettre des hypothèses et des observations sur les pratiques numériques. Il faudra toutefois relever un manque de représentativité de certaines catégories sociales, territoires ou tranches d'âges ne permettant pas d'avoir une vision véritablement précise.

### La méthode qualitative

**Elle repose principalement sur la réalisation d'entretiens semi-directifs auprès d'un groupe composé, au maximum de 15 jeunes, dans une tranche d'âge proche et se connaissant par ailleurs (par exemple de la même classe).**

**Permettre aux jeunes de s'exprimer librement sans être soumis à toute forme de jugement de valeurs**

Cette méthode permet de récolter les avis des jeunes sur nos thématiques d'enquête, leur permet de s'exprimer librement sans être soumis à toute forme de jugement de valeurs, et ainsi comprendre ce qu'ils peuvent ressentir ou analyser par eux-mêmes.

Le choix de l'entretien semi-directif repose tout simplement sur la possibilité qu'offre cette méthode de pouvoir aiguiller les jeunes sur les objectifs de l'enquête tout en gardant une grande liberté d'expression sur le sujet.

Les conditions d'entretiens ont été pensées pour permettre à l'ensemble des jeunes du groupe interrogé de s'exprimer et d'éviter que certains, pouvant se sentir jugés, ne restreignent volontairement leur parole. Ainsi, un petit groupe de jeunes permet plus facilement l'expression libre de chacun. Le choix de la tranche d'âge et de la connaissance préalable des inter-

viewés évite le sentiment d'exclusion, la non appartenance au groupe social.

Il était initialement prévu d'effectuer au minimum un entretien par département, cependant le confinement n'a pas permis d'atteindre cet objectif et seulement 6 d'entre eux ont pu être réalisés. A savoir : 2 en Deux-Sèvres, 2 dans la Vienne, 1 en Corrèze et 1 en Haute-Vienne.

Enfin il est important de préciser que l'enquête ne permet pas, au vu du nombre de répondants, d'être significative dans certains cas, comme par exemple sur les catégories socio-professionnelles où les enfants d'agriculteurs sont trop peu nombreux pour que les données puissent être véritablement exploitables. Pour plus de précisions, l'ensemble des tableaux en brut (non modifié par des pourcentages) sont fournis en Annexes.

à l'apprentissage des pratiques numériques et de s'interroger sur les possibles difficultés d'accès à du matériel numérique.

### **Comment les jeunes utilisent-ils leur espace de parole dans leur espace numérique ?**

Cette question fait écho à un travail réalisé par la sociologue Léa Rousselet pour le CRAJEP NA en 2018 en rédigeant un état des lieux des espaces d'expression de la « parole des jeunes » en Nouvelle-Aquitaine. S'interroger sur cette parole dans l'espace numérique permet aussi de comprendre quelle place les jeunes accordent à leurs engagements, expressions... ? Se sentent-ils libres de s'exprimer ? Quels freins existent-ils ?...

## **PROBLÉMATIQUE**

Le collectif EducPopNum a décidé pour cette enquête 2019 de soulever trois problématiques :

### **Quelles sont les évolutions des pratiques depuis à 2017 ?**

Pour pouvoir constater les différentes évolutions ou continuités, le collectif a souhaité s'inscrire dans la comparaison et conserver des questions utilisées lors l'enquête 2017 à savoir celles des applications et/ou réseaux sociaux les plus utilisés par les jeunes et leur pratique des jeux vidéo.

### **Les jeunes sont-ils soumis à des disparités quant à leur inclusion numérique ?**

Face aux inégalités sociales existantes, persistantes ou s'aggravant, il est important de questionner les jeunes pour savoir s'il existe des distinctions quant

## **Illustrer les enjeux actuels des pratiques numériques des jeunes**

Cette enquête cherche donc à répondre le plus précisément possible à ces problématiques et ainsi illustrer les enjeux actuels des pratiques numériques des jeunes. Cependant, pour des raisons de capacités humaines ou financières, cette enquête n'a pas vocation à étudier en profondeur ces trois problématiques mais à effectuer un travail préparatoire pouvant amener à des recherches plus approfondies. Il est donc important pour le lecteur de savoir prendre certaines données de l'enquête avec du recul.

Bonne lecture !



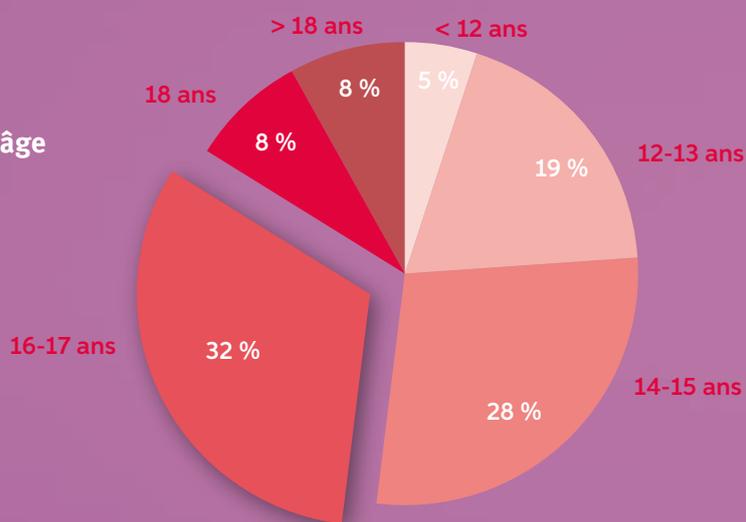
# TYPOGRAPHIE DES RÉPONDANTS

## ÂGE ET GENRE DES RÉPONDANTS

Les tranches les plus représentées (FIGURE 1) sont les 16-17 ans avec 32% des répondants suivis des 14-15 ans avec 28%. Pour le reste des catégories d'âge, les moins de 12 ans représentent 5%, les 12-13 ans 19%, les 18 ans 8% et 18 ans et plus 8%.

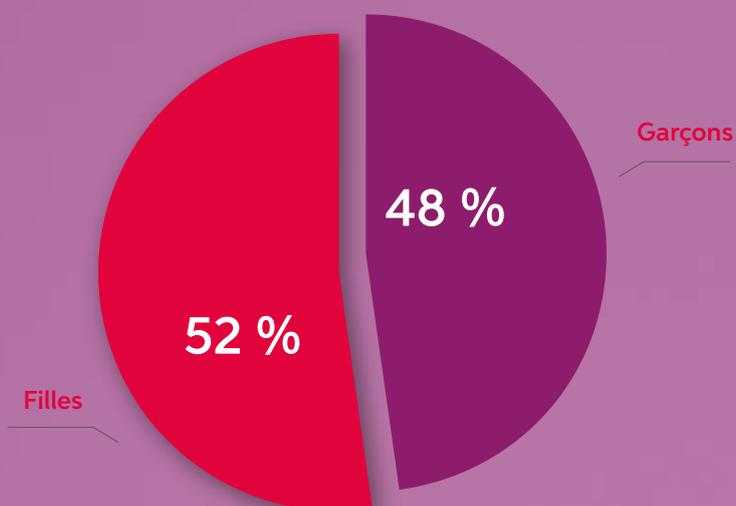
Comparativement à l'enquête de 2017, nous avons une plus grande représentativité de la tranche allant de 14 à 17 ans qui représente ici 60% des répondants contre 45,5% en 2017.

**FIGURE 1**  
Répartition  
des répondants  
en fonction de l'âge



Le nombre total de répondants pour l'enquête est de 571 dont 58% sont des filles et 42% sont des garçons (FIGURE 2). Nous restons sur une majorité de filles comme pour l'enquête 2017.

**FIGURE 2**  
Répartition  
des répondants  
entre fille et garçon

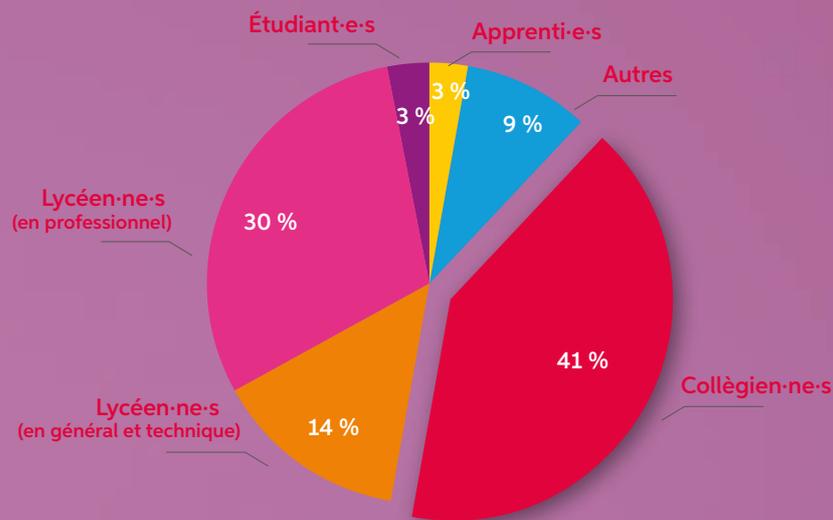


## STATUT SCOLAIRE DES RÉPONDANTS

Pour ce qui est du statut des jeunes (FIGURE 3), les collégiens (41%) et les lycéens, qu'ils soient en lycée professionnel ou général et technologique (44%) sont très largement représentés. Quantitativement, cela représente 234 collégiens et 251 lycéens (171 du lycée professionnel et 80 du général et technologique.)

Enfin nous avons 9% autres qui sont principalement des plus de 18 ans actifs ou en service civique.

**FIGURE 3**  
 Représentation  
 des statuts scolaires  
 des répondants



## ORIGINES SOCIALES DES RÉPONDANTS

Contrairement à l'enquête de 2017, nous avons fait le choix d'analyser l'origine sociale des jeunes ayant répondu en reprenant directement la nomenclature INSEE des catégories socioprofessionnelles avec la notion Parent 1 et Parent 2 (FIGURE 4). Ce choix a été motivé par le fait que, d'une part, la précédente enquête ne semblait pas montrer une influence directe de la CSP sur les pratiques numériques des jeunes, et d'autre part, cela permet de faciliter le traitement des données..

**FIGURE 4**  
 Origine sociale  
 des jeunes  
 en fonction  
 de la CSP  
 des parents





L'inconvénient de cette méthode repose sur la nécessité pour le jeune d'être accompagné par un adulte pour répondre au questionnaire, ce qui peut expliquer le nombre important de réponses « Je ne sais pas » avec 32.2% pour le parent 1 et 20.9% pour le parent 2.

Nous continuons à voir que la CSP Employés est encore la plus représentée avec 35.6% sur l'ensemble des parents 1 et 37% sur l'ensemble des parents 2. Les autres CSP sont représentées de manière homogène avec toutefois plus de catégorie Ouvrier (11% pour chaque parents) et Artisans, commerçants (10%) et une sous-représentation des agriculteurs exploitants (2 et 5%) et des retraités (2 et 1.5%).

## REPRÉSENTATION SUR LE TERRITOIRE NÉO-AQUITAIN

**TABLEAU 1**  
Répartition  
des répondants  
en fonction  
du territoire

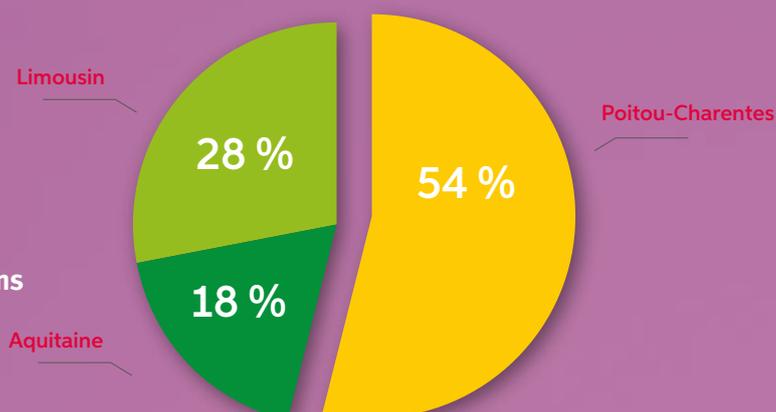
Départements	En chiffre	En%
Charente	26	4,6 %
Charente-Maritime	67	11,7 %
Corrèze	14	2,5 %
Creuse	13	2,3 %
Deux-Sèvres	146	25,6 %
Dordogne	42	7,4 %
Gironde	81	14,2 %
Haute-Vienne	93	16,3 %
Landes	13	2,3 %
Lot-et-Garonne	7	1,2 %
Pyrénées-Atlantiques	2	0,4 %
Vienne	67	11,7 %
Total	571	100%

Le territoire de l'ex Poitou-Charentes est encore le plus représenté dans cette étude avec 53% des répondants soit : 25.6% en Deux-Sèvres, 4.6% en Charente, 11.7% en Charente Maritime et 11.7% en Vienne.

L'ex Limousin représente 21.1% des répondants avec 16.3% en Haute-Vienne, 2.5% en Corrèze et 2.3% en Creuse.

Enfin, l'ex Aquitaine représente 25.5% avec 14.2% pour la Gironde, 7.4% pour la Dordogne, 1.2% pour le Lot-et-Garonne et 0.4% pour les Pyrénées-Atlantiques.

**FIGURE 5**  
Répartition  
des répondants  
en fonction  
des anciennes régions



# I. ÉVOLUTION DES PRATIQUES DEPUIS 2017

Ici l'idée sera de comparer les pratiques issues de l'enquête 2017 à celle-ci, afin de mesurer leurs évolutions en s'appuyant notamment sur la "disparition" de certaines applications ou réseaux sociaux et/ou l'émergence de nouvelles utilisations. Il s'agira de déterminer ce qui relève de la « volatilité des usages » ou de « l'archéologie des usages »<sup>1</sup>.

## I. A. L'ÉVOLUTION DANS L'UTILISATION DES APPLICATIONS

Comme pour 2017, nous retrouvons YouTube (85.8%), Snapchat (78.8%) et Instagram (75.3%) comme les applications et réseaux sociaux les plus sollicités (FIGURE 5).

**FIGURE 5**  
Pourcentage des applications et réseaux sociaux les plus utilisés en 2019



<sup>1</sup> Enquête sur les pratiques numériques des jeunes en Nouvelle-Aquitaine 2017

Si l'on compare les résultats avec la précédente enquête, nous pouvons faire plusieurs observations sur l'utilisation des applications par les jeunes, que ce soit sur les nouvelles pratiques, celles qui ne sont plus mentionnées ou alors celles qui persistent (TABLEAU 1). En premier lieu il faut rappeler que YouTube arrive encore une fois en première position malgré une baisse de 3.6 points par rapport à 2017. Comme pour la précédente enquête, les jeunes mettent en avant les multiples fonctions de la plateforme : la possibilité de regarder des vidéos, commenter, publier...

Certains même décrivent YouTube comme « notre télé à nous » où ils choisissent leurs « programmes ». Ainsi on retrouve souvent des vidéos humoristiques, des tutos, de la musique ou de l'information parmi ce qu'ils recherchent sur la plateforme.

**TABLEAU 1**  
**Évolutions en pourcentage dans l'utilisation des applications et réseaux sociaux entre 2017 et 2019**

Applications	2017	2019	Évolution en points
<b>Progressions</b>			
Snapchat	61.1%	78.8%	+17.7
Instagram	51%	75.3%	+24.3
TikTok	24.8%	29.5%	+4.7
Spotify	14.7%	21.6%	+6.9
Pinterest	8.5%	10.2%	+1.7
<b>Stagnations et baisses</b>			
YouTube	89.1%	85.8%	-3.6
WhatsApp	15.4%	15.8%	+0.4
Facebook	44.4%	27.5%	-16.9
Twitter	14.3%	10.9%	-3.4
Deezer	20.4%	13.2%	-7.2
<b>Entrants/Sortants</b>			
Netflix	-	57.5%	
Messenger	-	32.8%	
Pronote	-	32.8%	
Discord	-	10.5%	
Twitch	-	8.1%	
Bitmoji	14.6%		
Google+	26.8%		

### LES PLUS FORTES PROGRESSIONS

Alors que YouTube stagne, Snapchat et Instagram ont été plus mentionnés qu'en 2017 avec + 17,7 points pour Snapchat et +24,3 points pour Instagram et enregistre la plus forte progression.

Dans une moindre mesure, TikTok (anciennement Musical.ly) enregistre +4.7 points, Spotify avec +6.9 points et Pinterest avec +1.7 points.

L'évolution de ces réseaux sociaux que sont Snapchat et Instagram peut être liée à celle de Facebook (ci-dessous), beaucoup moins sollicitée qu'en 2017.

## LES PLUS FORTES BAISSSES

La plus forte baisse que l'enquête montre est celle de Facebook qui perd 16.9 points, passant ainsi de 44.4% en 2017 à 27.5% en 2019. Cette forte baisse est due à l'évolution des usages des jeunes au fil du temps. Comme en témoigne certains lors des entretiens collectifs, beaucoup n'hésitent pas à appeler Facebook « Le réseau social pour les vieux ». En effet, Instagram semble être le nouveau lieu de partage pour les jeunes où ils peuvent communiquer, partager leurs photos ou s'exprimer :

- *Facebook c'est pour les vieux.*
- *On évite d'aller sur Facebook car il n'y a que des vieux qui vous critiquent quand vous mettez quelque chose dessus. Alors que sur Instagram on est entre jeunes et on s'encourage plus, du coup on n'a pas envie d'aller sur Facebook à part pour la famille.*

Ce témoignage nous montre aussi que les jeunes possédant un compte le font surtout pour communiquer avec leur famille :

- *Ma grand-mère n'a pas un Instagram mais un Facebook donc si je veux lui envoyer des messages je le fais avec...*

Enfin pour Deezer (-7.2 points), nous pouvons imaginer une corrélation avec la progression de Spotify sans pour autant véritablement avoir de certitudes.

## LES NOUVELLES APPLICATIONS ET LES SORTANTES

Parmi les nouvelles applications les plus utilisées, les jeunes placent Netflix comme la 4<sup>e</sup> plus sollicitée avec 57.5%. L'apparition de l'application de streaming pour le cinéma et les séries peut s'expliquer par son utilisation via un smartphone. Les jeunes témoignent ainsi qu'ils peuvent regarder des séries ou des films sur l'application smartphone durant les trajets scolaires, la récréation ou le midi pour le temps scolaire, et durant la soirée à leur domicile. Il semble donc facile pour les jeunes de pouvoir regarder le catalogue de la plateforme à chaque moment de pause dans la journée.

- *Je regarde Netflix à chaque midi après la cantine.*
- *Ça fait passer le temps dans le bus.*

Dans une autre mesure, Messenger (32.8%) est une des applications de messagerie instantanée les plus utilisées, elle s'est démocratisée via Facebook mais peut être installée et utilisée indépendamment..

Parmi les nouvelles applications utilisées, certaines sont très spécifiques à une pratique comme Pronote (32.8%) directement liée à la scolarité et beaucoup utilisée pour les devoirs ou la transmission des informations. Les logiciels Discord (10.5%) et Twitch (8.1%) sont liés aux pratiques des jeux vidéo. Par exemple, Twitch est une plateforme de streaming en direct où beaucoup de « streamers » font des lives sur des jeux vidéo et où chaque utilisateur peut venir regarder gratuitement. Discord quant à lui est plus un logiciel permettant la communication avec un groupe de personnes initialement prévu pour communiquer lors de jeux en ligne dit multi-joueurs. Il est donc facile pour les jeunes de créer un serveur regroupant leurs ami·e·s pour discuter sur le tchat ou à l'aide d'un micro.

## I. B. PRATIQUES ET UTILISATION EN FONCTION DE L'ÂGE ET DU GENRE

Les déterminants sociaux, tels que le genre, l'âge ou l'origine sociale, ont une influence sur l'utilisation de certaines applications ou des pratiques sur l'espace numérique comme nous l'a montré la précédente enquête. Qu'en est-il pour 2019 ?

### I. B. 1. LES DIFFÉRENCIATIONS DES PRATIQUES EN FONCTION DE L'ÂGE

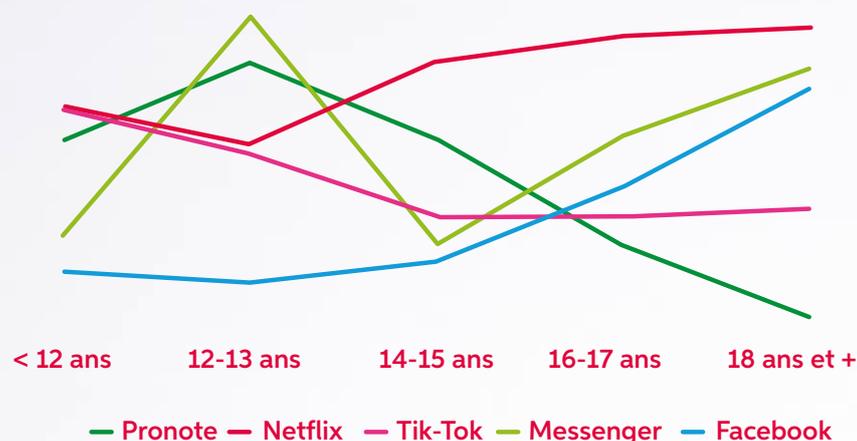
De manière générale, nous ne retrouvons pas de fortes disparités entre l'âge des répondants et leurs pratiques numériques (TABLEAU 2). Les trois applications les plus utilisées restent YouTube, Instagram et Snapchat quelque soit l'âge.

**TABLEAU 2**  
Pourcentage de l'utilisation des réseaux sociaux et des applications en fonction de l'âge

Applications	< 12 ans	12-13 ans	14-15 ans	16-17 ans	18 ans et +
YouTube	78,6	87,3	84,6	88,9	84,8
Snapchat	57,1	68,2	83,3	85,6	82,6
Instagram	35,7	48,2	83,3	92,8	73,9
Pronote	42,9	60,0	43,2	20,0	4,3
Netflix	50,0	41,8	59,9	65,6	67,4
TikTok	50,0	40,0	25,9	26,1	28,3
Messenger	21,4	69,1	19,1	43,9	58,7
Facebook	14,3	11,8	16,7	33,3	54,3

Cependant certaines applications semblent être utilisées en fonction de l'âge, que ce soit récréatif ou simplement par changement de statut, comme pour ceux qui ne sont plus au lycée.

**FIGURE 6**  
Évolution de l'utilisation des applications et des réseaux sociaux en fonction de l'âge



Par exemple, l'utilisation de Pronote est moindre pour les catégories allant de 16 à 18 ans et plus (passant d'environ 42.9% pour les 12 ans à 2.3% pour les 18 ans et plus) car d'une part le logiciel n'est pas forcément présent dans les lycées professionnels, et d'autre part au-delà de 18 ans le départ du lycée entraîne de facto un arrêt de son utilisation.

TikTok semble être perçue comme une application pour les plus jeunes. Elle est sollicitée à près de 50% pour les 12 ans et moins, contre 28,3% pour les 18 ans et plus.

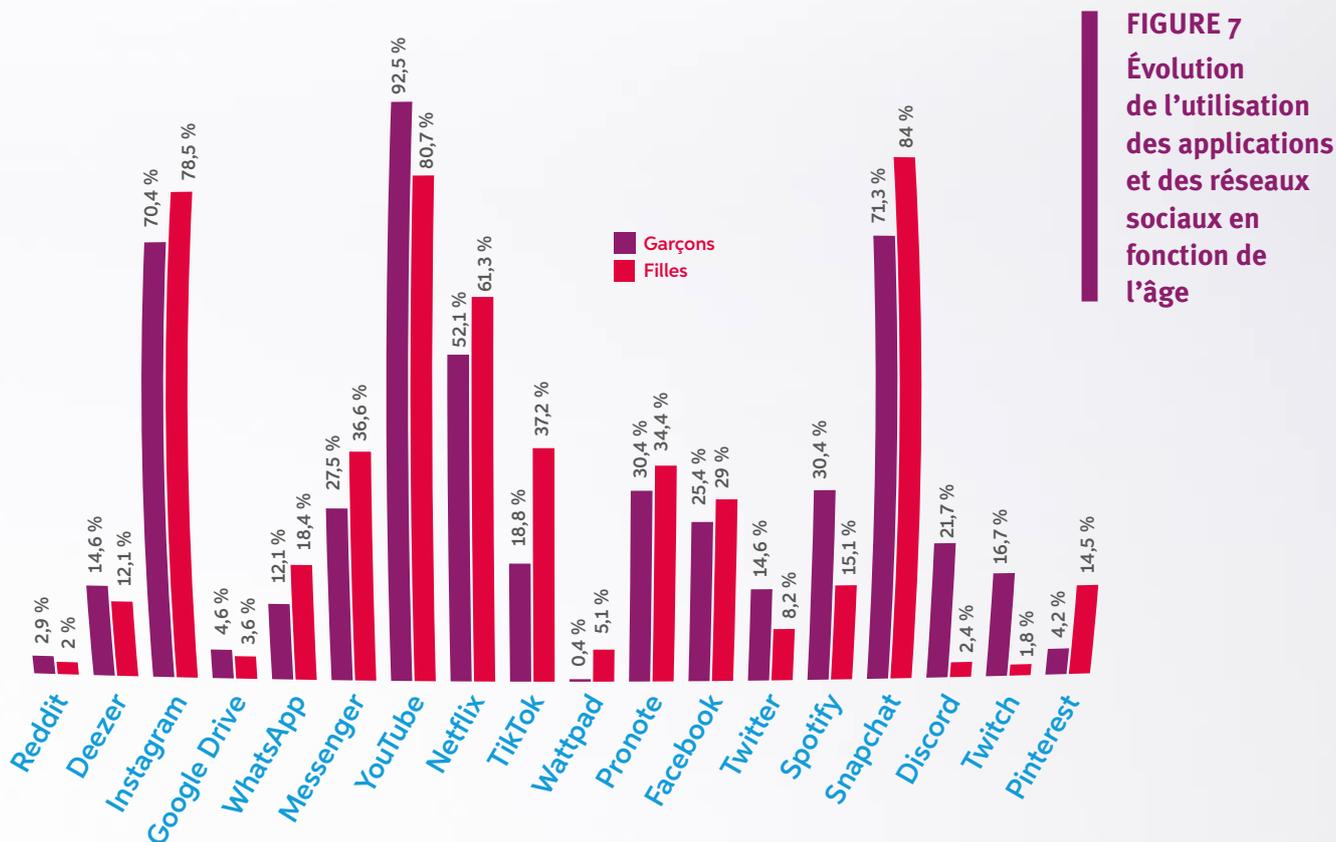
— *Nous on n'utilise pas TikTok, on n'a pas 8 ans !*

Enfin, Facebook et Messenger montrent un intérêt plus important par tranches d'âge à partir de 18 ans et plus (65.1% pour les plus de 18 ans contre 14.3% pour 12 ans et moins) (FIGURE 6).

Nous pouvons donc voir que l'utilisation de certaines applications est déterminée aussi par l'âge, que ce soit dû au changement de sortie du milieu scolaire secondaire, ou en fonction de la génération, plus ou moins impactée par les habitudes de consommation et les effets de mode.

## I. B. 2. LES DIFFÉRENCIATIONS DES PRATIQUES EN FONCTION DU GENRE

Les résultats soulignent des différences d'utilisation en fonction du genre. Pour cela nous allons, dans un premier temps, comparer les applications et réseaux sociaux cités par les deux genres pour, dans un second temps, nous intéresser aux différences (FIGURE 7).



Même si nous retrouvons YouTube, Snapchat, Instagram et Netflix en tête, nous pouvons constater que Snapchat et Instagram sont plus utilisés par les filles avec respectivement 84.5% et 79% contre 70.7% et 69.8% pour les garçons. YouTube quant à lui atteint 91.7% chez les garçons contre 81.2% chez les filles.

Dans leur globalité, les pratiques des filles peuvent sembler un peu plus diversifiées, ce qui tend à montrer qu'elles utilisent plus régulièrement les autres applications que les garçons, comme Netflix (+10 points), Pronote (+4.5 points), Spotify (+15 points), Messenger (+ 9.5 points), Facebook (+4 points), TikTok (+18.8 points) et WhatsApp (+6.5 points). Seul Twitter et Deezer sont plus utilisés par les garçons.

L'autre statistique qui atteste d'une plus grande hétérogénéité des filles par rapport aux garçons, est dans la manière dont les deux ont répondu à la question. En effet, la question demandait aux répondants de choisir, parmi 19 possibilités, 7 d'entre elles. Cette possibilité a été remplie par 76,7% des filles contre 71,6% pour les garçons. Autrement dit, les garçons ont plus souvent renoncé à utiliser la totalité de leurs 7 possibilités que les filles.

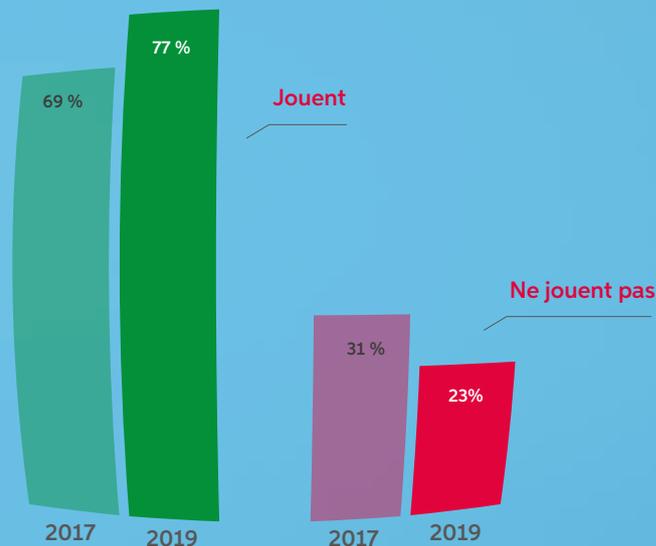
Néanmoins, parmi les 13 applications les plus citées, nous distinguons une utilisation genrée de deux applications, à savoir Discord avec 21.7% chez les garçons contre 2,4% chez les filles et Twitch avec 16.5% chez les garçons contre 1,8% chez les filles. Ceci peut s'expliquer par la pratique des jeux vidéo qui restent globalement un loisir masculin encore aujourd'hui (avec 76,7% d'hommes contre 65,9% de femmes sur la globalité de la population selon le CNC). En effet, comme nous l'avons vu plus haut, ces deux applications sont issues de ces pratiques, que ce soit pour le streaming ou pour communiquer.

## I. C. LA PRATIQUE DES JEUX VIDÉO

Les jeux vidéo sont un support de loisir multimédia très utilisé par les jeunes. Pour cette enquête, nous avons non seulement voulu voir l'évolution de cette pratique par rapport au genre ou l'âge, mais nous nous sommes aussi intéressés aux supports de jeux les plus utilisés et la fréquence de jeux chez les jeunes.

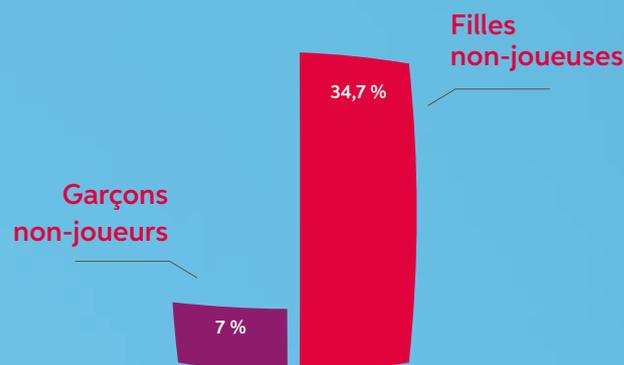
### I. C. 1. QUI JOUE AUX JEUX VIDÉO ?

Depuis 2017, nous pouvons constater une augmentation de la pratique des jeux vidéo par les jeunes. En effet, les répondants de 2019 sont 77% à affirmer jouer aux jeux vidéo, contre 69% en 2017, soit une augmentation de 7 points (FIGURE 8).



**FIGURE 8**  
Évolution de la pratique des jeux vidéo de 2017 à 2019

Si l'on s'intéresse aux non-joueurs, on voit que la pratique est fortement différenciée par le genre (FIGURE 9), comme l'enquête 2017 nous l'avait montré. Cependant, cette tendance va en s'amenuisant car en 2017, 53,5% des filles affirment ne pas jouer aux jeux vidéo contre 34,7% en 2019, soit une diminution de 18,6 points. Les garçons, quant à eux, affirment très majoritairement jouer avec 7% de non-joueurs seulement.

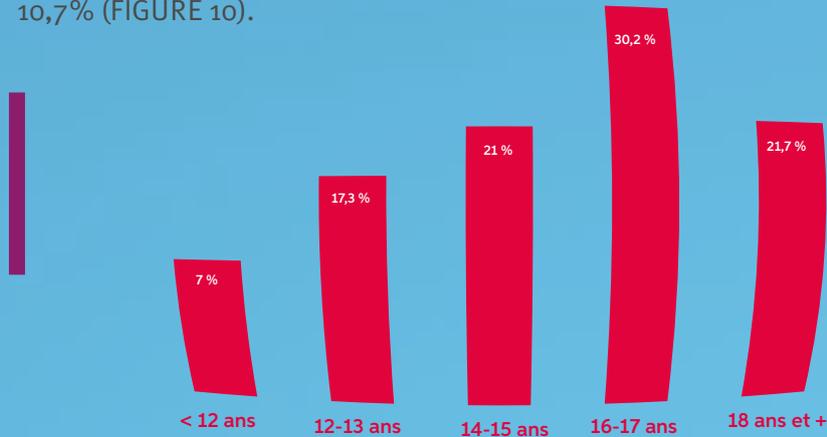


**FIGURE 9**  
Les non-joueurs en fonction du genre en%



Enfin, la tranche d'âge des 16-17 ans semble moins jouer aux jeux vidéo que les autres avec 30,2% affirmant ne pas jouer contrairement aux moins de 12 ans qui ne sont que 10,7% (FIGURE 10).

**FIGURE 10**  
Les non joueurs en fonction de l'âge en%



On peut conclure que la pratique du jeux vidéo est toujours très importante chez les jeunes et qu'il existe des différenciations avec le genre et l'âge. En effet, il semblerait que les garçons et les tranches plus jeunes allant de 12 ans et moins à 14-15 ans soient des utilisateurs plus assidus à la pratique.

## I. C. 2. QUELS SUPPORTS POUR JOUER AUX JEUX VIDÉO ?

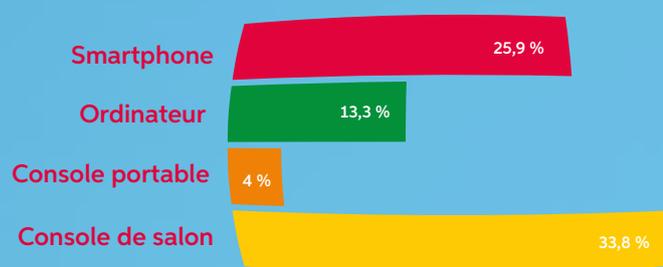
Les principaux supports utilisés de jeux sont les consoles de salon (33,8%) et les smartphones (25,9%) (FIGURE 11). Ces deux supports présentent l'avantage d'être plus accessibles et faciles d'utilisation. Le smartphone, au-delà des jeux, propose de nombreuses fonctionnalités le rendant présent tout au long de la journée. Les consoles de salon semblent plus accessibles du fait du prix ou l'utilisation.

– *Tout le monde joue sur son smartphone, on l'a tout le temps.*

– *Si je veux jouer à FIFA, je ne vais pas prendre un ordinateur.*

Enfin il semblerait que l'utilisation des consoles portables ne soit plus véritablement au centre des intérêts des jeunes avec 4% qui les préfèrent.

**FIGURE 11**  
Représentation en% des supports les plus utilisés dans la pratique du jeu vidéo

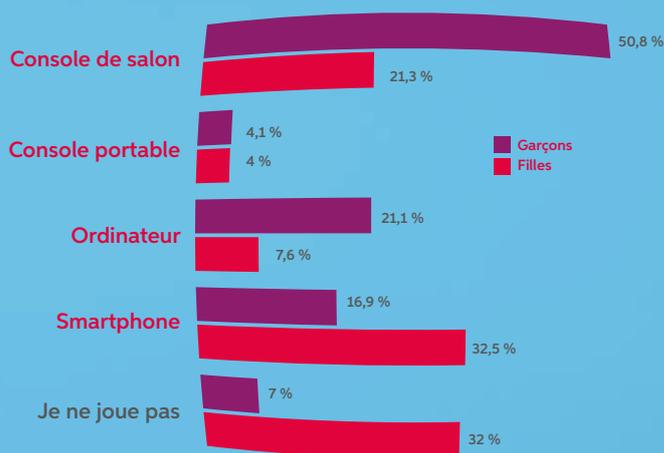


Néanmoins le choix du support semble corrélé à l'âge de l'utilisateur (TABLEAU 3). La console de salon est principalement préférée par les tranches d'âge 12-13 ans avec 38,2% et 14-15 ans avec 42% alors que les 12 ans et moins préfèrent l'ordinateur et le smartphone tous les deux à 28,7%. Cette tranche est aussi (dans une moindre mesure) plus utilisatrice de console portable avec 10,7%.

Applications	< 12 ans	12-13 ans	14-15 ans	16-17 ans	18 ans	18 ans et +
Console de salon	21,4	38,2	42,0	28,0	30,4	27,9
Console portable	10,7	9,1	2,5	2,7	2,2	0,0
Ordinateur	28,6	14,5	13,6	9,3	10,9	17,4
Smartphone	28,6	20,9	21,0	29,7	34,8	28,3
Je ne joue pas	10,7	17,3	21,0	30,2	21,7	21,7
Total	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

**TABLEAU 3**  
Préférence du support de jeu en fonction de l'âge en%

Les deux supports les plus utilisés sont donc le smartphone et la console de salon. Cependant, la console de salon et l'ordinateur trouvent surtout leur succès auprès des garçons avec respectivement, 50,8% contre 21,3% chez les filles et 21,1% contre 7,6% pour les filles. Quant aux smartphones, ils sont préférés par les filles avec 32,5% contre 16,9% pour les garçons (FIGURE 12).



**FIGURE 12**  
Support utilisé pour les jeux vidéo en fonction du genre

### I. C. 3. À QUOI JOUE-T-ON ET COMBIEN DE TEMPS ?

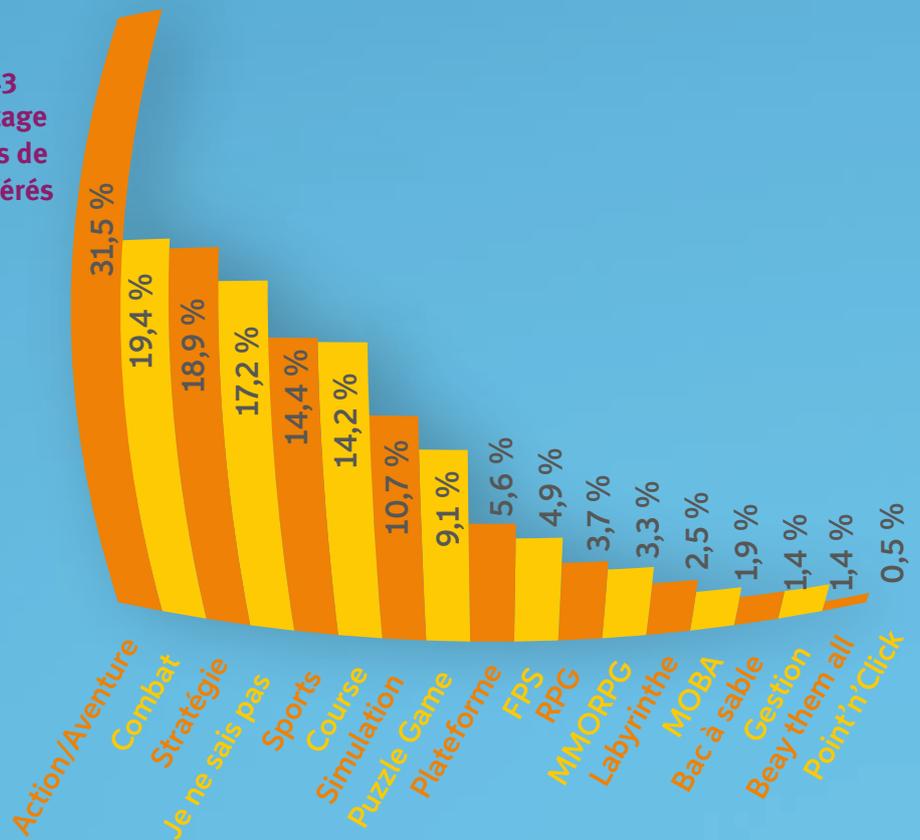
Par rapport à la précédente enquête, il n'a pas été demandé aux jeunes les jeux auxquels ils jouaient mais plutôt quel type de jeux ils préféreraient. Il nous a semblé intéressant de comprendre quelle expérience les jeunes recherchent lorsqu'ils choisissent un jeu vidéo plutôt que le jeu auquel ils jouent en ce moment.

De ce fait, les jeux dit de « combat » sont les plus représentés avec 31,5% (FIGURE 13) des répondants qui l'ont choisi parmi les 5 choix possibles. Il s'agit du type de jeu qui fait le plus l'unanimité puisque le reste des types les plus représentés se regroupe dans une fourchette avec un écart de 5 points à savoir : 19,4% pour l'action/aventure, 18,9% pour la stratégie, 17,2% pour le sport, 14,4% pour la course.

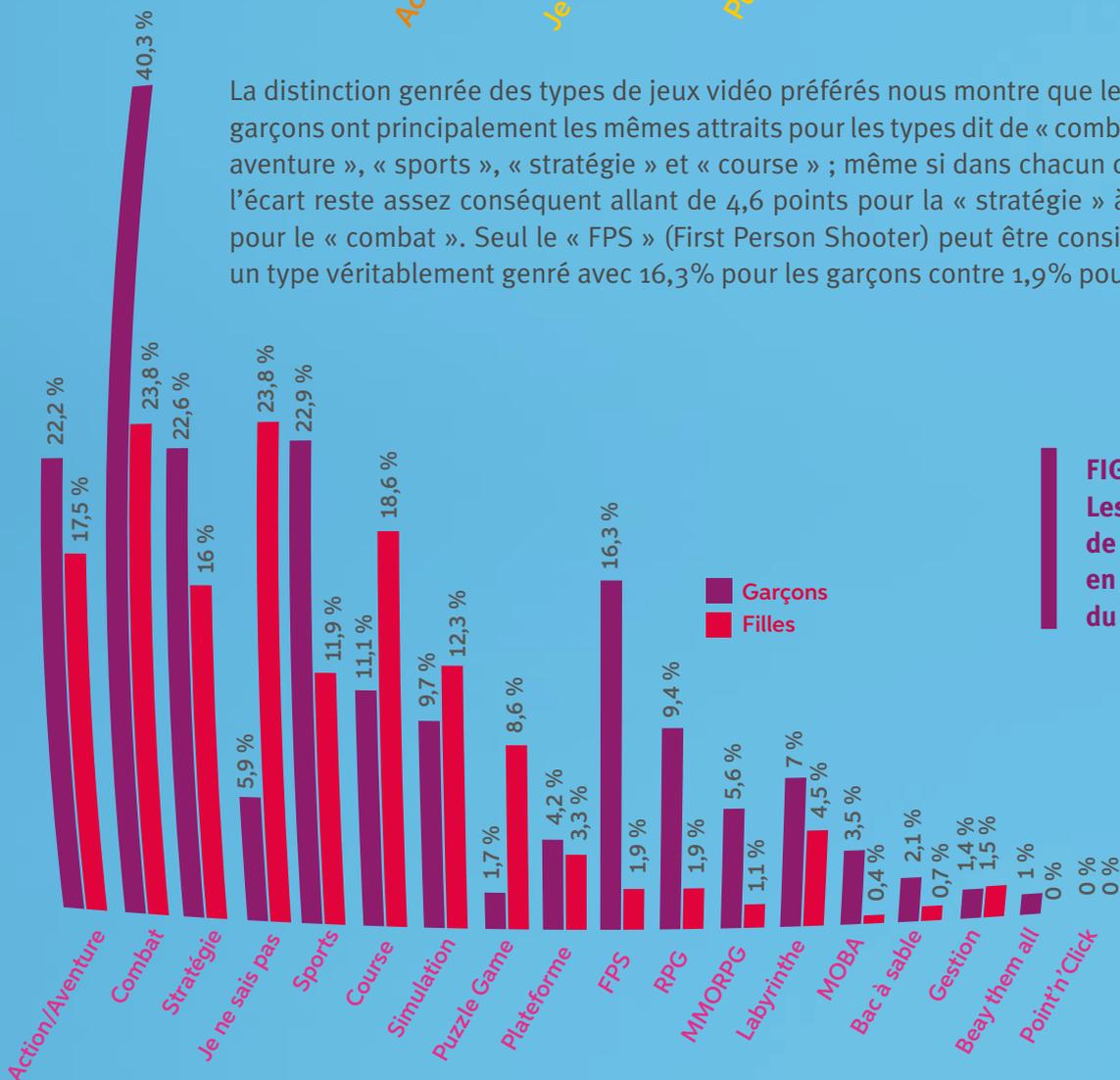
Ils sont aussi 14,4% à répondre « je ne sais pas ». Cette réponse peut venir de l'absence de connaissance du type de jeu auquel on joue, ou parce qu'il est parfois difficile de définir un jeu par un type.



**FIGURE 13**  
Pourcentage  
des types de  
jeux préférés



La distinction genrée des types de jeux vidéo préférés nous montre que les filles et les garçons ont principalement les mêmes attraits pour les types dit de « combat », « action aventure », « sports », « stratégie » et « course » ; même si dans chacun de ces types, l'écart reste assez conséquent allant de 4,6 points pour la « stratégie » à 16,5 points pour le « combat ». Seul le « FPS » (First Person Shooter) peut être considéré comme un type véritablement genré avec 16,3% pour les garçons contre 1,9% pour les filles.



**FIGURE 14**  
Les types  
de jeux préférés  
en fonction  
du genre

Ces différences peuvent s'expliquer par rapport à la réponse « je ne sais pas ». En effet, c'est 23,8% des filles qui cochent cette réponse (sur les 5 possibles) contre 5,90% des garçons. Le fait de répondre « je ne sais pas », comme émis plus haut, peut correspondre à une complexité de classification. En effet, parmi les 81 personnes qui ont coché cette réponse, 47 jouent sur smartphone, soit 58%, dont 91,5% sont des filles.

Pour comprendre cette distinction, il faut revenir au choix des types de jeux vidéo. Nous avons effectué les réponses en fonction de la référence dite « officielle ». Cependant il n'est pas fait mention des jeux dits « casual » qui sont très répandus sur les smartphones. Ce dernier étant le support le plus utilisé par les filles, il semble donc logique que beaucoup d'entre elles ne puissent choisir un type de jeux parmi ceux proposés correspondant à leurs usages.

## I. C. 4. À QUELLE FRÉQUENCE JOUE-T-ON ?

De façon globale, la fréquence de jeu des joueurs est assez équilibrée avec 35,2% des occasionnels, 35,5% pour quelques jours par semaine et 29,3% jouant tous les jours (TABLEAU 4). On remarque cependant que les garçons sont encore les plus utilisateurs de jeux vidéo puisqu'ils sont 35,6% à jouer quotidiennement contre 22,8% des filles. Cette tendance se confirme car les filles sont 42,8% à jouer occasionnellement dans la semaine contre 28% des garçons.

Fréquence	Un garçon	Une fille	Total général
Occasionnellement dans la semaine	28	42,8	35,2
Quelques jours par semaine	36,4	34,4	35,5
Tous les jours	35,6	22,8	29,3
Total général	100	100	100

**TABLEAU 4**  
Temps hebdomadaire sur les jeux vidéo en fonction du genre

Parmi ceux qui jouent quotidiennement aux jeux vidéo, 38% d'entre eux y passent plus de 3 heures (FIGURE 15). De façon plus générale, ils y passent plus d'une heure, seuls 13,2% estiment en jouer moins.



**FIGURE 15**  
Temps passé sur les jeux vidéo par les utilisateurs quotidiens en %

Les « gamers » quotidiens prennent ainsi le temps de jouer et peuvent même jouer plus que 3 heures par jour :

- *Moi quand je me mets à jouer, je peux jouer toute la nuit quand il n’y a pas école.*
- *On n’a pas le temps de profiter en moins d’une heure.*

C’est donc 86,8% des joueurs quotidiens qui passent plus d’une heure par jour et 62% plus de deux heures.

## CONCLUSION PARTIE I

Les pratiques pour les réseaux sociaux et les applications ont donc évolué. Seuls YouTube, Instagram et Snapchat restent plébiscités par les jeunes depuis 2017. D’autres sont apparus comme Netflix.

En revanche, il semble que Facebook soit perçu comme vieillissant et ne reflète pas ce que les jeunes recherchent dans les réseaux sociaux. Son utilisation est donc déterminée par les générations d’utilisateurs.

Comme lors de l’enquête de 2017, le genre et l’âge sont des déterminants quant à l’utilisation des applications et des réseaux sociaux. Les filles semblent avoir une pratique plus hétérogène en jouant à des jeux vidéo de genre plus variés que les garçons.

En ce qui concerne la pratique des jeux-vidéo, elle est largement répandue auprès des jeunes en Nouvelle-Aquitaine. Particulièrement sur les supports comme la console de salon ou le smartphone. De plus, certains types de jeux semblent être le plus sollicités, notamment ceux faisant appel à la compétition comme les jeux dits de « combat ».

Cependant, nous remarquons que la pratique reste très genrée. Même si les filles jouent de plus en plus, l’écart avec les garçons reste important. Cette distinction genrée se retrouve aussi dans les pratiques du jeu vidéo que ce soit sur le support, le type de jeu ou la fréquence. L’âge quant à lui semble avoir un impact moins important.

## II. INCLUSION ET ACCÈS AU NUMÉRIQUE DES JEUNES

La question de l'inclusion numérique reste un problème important au sein de la région Nouvelle-Aquitaine et tend à s'adapter en fonction de la représentation des populations sur un territoire. La volonté de s'interroger sur l'inclusion numérique des jeunes repose donc sur trois points :

- Quels équipements informatiques les jeunes ont-ils accès ?
- Utilisent-ils les espaces numériques à leur disposition, et si oui lesquels ?
- Quels usages font-ils des espaces consacrés au numérique ?

Pour répondre à ces questions, le collectif a de nouveau décidé d'étudier l'influence du milieu social, de la tranche d'âge mais aussi du territoire.

### II. A. 1. QUELS ÉQUIPEMENTS NUMÉRIQUES UTILISENT LES JEUNES ?

Pour aborder la thématique de l'inclusion numérique, il est essentiel de s'interroger sur le matériel dont dispose un jeune pour accéder à son espace numérique mais aussi celui qu'il préfère. Pour cela il faut s'interroger sur la possible existence d'inégalités reposant sur des déterminants sociaux.

#### Le smartphone : un outil multifonction et tout terrain

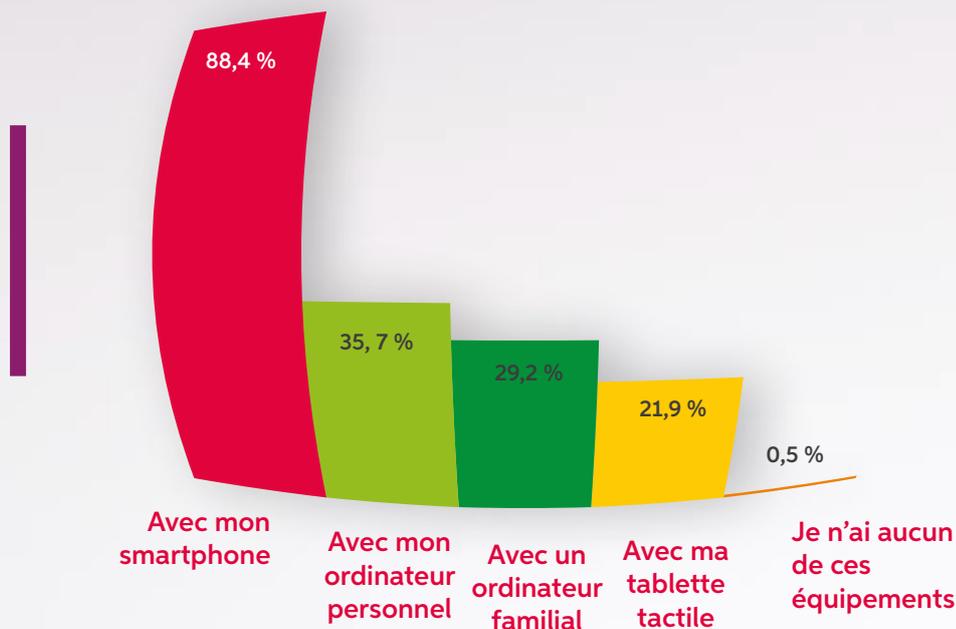
Le premier constat que l'on peut faire est que très peu de jeunes, 0,5% (FIGURE 16) ne disposent d'aucun appareil leur permettant d'accéder à leur espace numérique. Il semblerait donc que l'accès à leur espace numérique ne pose pas de problèmes et qu'au sein de la cellule familiale, il est communément accepté que leurs enfants disposent d'un appareil numérique personnel ou au moins partagé.

Néanmoins, le smartphone semble faire l'unanimité parmi les jeunes puisque 88,4% des répondants l'utilisent comme l'outil de référence. Seul durant les entretiens collectifs, certains jeunes disent ne pas avoir de smartphone par choix des parents, les jugeant encore trop jeunes. Les entretiens collectifs nous montrent que cette préférence repose sur trois raisons principales.



## 024

**FIGURE 16**  
Matériel  
préférentiel des  
jeunes pour  
accéder à leur  
espace numérique  
en%



### II. A. 1. a. La possibilité de l'utiliser constamment durant la journée

Ce qui semble faciliter cette proximité est la possibilité de l'utiliser dans l'établissement scolaire. D'ailleurs pour les apprentis, il est selon eux impossible de s'en séparer pour le travail. Cette tolérance est due à la massification des smartphones et à son utilisation de plus en plus fréquente et ce même durant les heures de cours. Même les enseignants, lors des entretiens, affirment que cela ne les dérange pas forcément dans une certaine mesure.

En dehors de l'école, il est aussi utilisé la nuit par les jeunes, que ce soit pour communiquer avec leurs camarades, jouer, ou regarder des vidéos.

- *Mon téléphone je l'ai tout le temps sur moi, je ne m'imagine même pas sans ! Mais je pète un câble sinon !*
- *Je le garde le soir quand je vais me coucher pour regarder des vidéos, ça m'endort...*

Ce constat peut s'appliquer même à ceux n'ayant pas de forfait leur permettant d'accéder à internet. En effet, certains parents, pour ne pas que leur enfant soit incité à regarder son smartphone durant l'école, choisissent des forfaits téléphones ne permettant pas d'avoir un accès à internet.

À cela les jeunes répondent par un système de solidarité où ceux ayant un forfait internet conséquent partagent leur connexion avec leurs camarades. Ainsi les jeunes n'ayant pas de forfait internet peuvent profiter de leur smartphone chez eux avec le wifi, mais aussi à l'école avec le forfait de leurs camarades.

Enfin, la plupart des jeunes interrogés souhaiteraient que leur école soit pourvue en wifi sur l'ensemble de l'établissement pour pouvoir rester connectés sans pour autant utiliser leur forfait internet.

## II. A. 1. b. La possibilité de garder une vie privée face à la vie familiale

Comme nous le verrons plus bas, les jeunes acquièrent leur premier smartphone à la préadolescence. Les parents semblent accorder une importance au fait qu'avant il n'est pas possible pour l'enfant d'en avoir un pour son usage personnel.

- *Mes parents ne peuvent pas voir ce que je fais au moins, je fais ce que je veux dessus !*

## II. A. 1. c. La multitude de possibilités offertes par les applications

La multiplication des applications et de leurs fonctions font du smartphone un outil aux usages multiples en commençant par la communication, comme vu lors de la première partie, dont les réseaux sociaux et les applications de messagerie instantanée sont les principales utilisées (Instagram, Snapchat, Messenger...). Mais il est aussi possible de jouer, regarder des vidéos (Netflix et YouTube par exemple), effectuer du travail scolaire, regarder l'actualité...

- *Je fais tout avec mon téléphone, je fais même mes devoirs avec des fois...*
- *Je regarde jamais les infos mais il y a toujours un truc spécial qui pop dans mes notif' du coup je regarde !*

Le smartphone est donc un outil important dans la vie des jeunes de par les multiples possibilités d'actions qu'il offre. Dans une moindre mesure, les ordinateurs, familiaux ou personnels (respectivement 29,2% et 35,7%), ainsi que les tablettes (21,9%) semblent être déterminés dans leur utilisation par d'autres facteurs que nous allons étudier ci-dessous.



## II. A. 2. EXISTE-T-IL DES DÉTERMINANTS SOCIAUX POUR L'ACCÈS ET L'UTILISATION ?

Comme nous l'avons vu, le smartphone est l'outil le plus utilisé par les jeunes de par ses fonctionnalités multiples mais aussi de par son accessibilité. Il est donc important de se demander si des freins existent quant à l'utilisation d'autres équipements numériques.

### II. A. 2. a. En fonction des catégories socio-professionnelles

La question des déterminants sociaux, que ce soit le milieu familial, le genre ou l'âge peut nous permettre de distinguer les possibles distinctions sociales à l'œuvre dans l'usage de certains outils numériques.

Tout d'abord, il semblerait que le milieu familial n'ait que peu d'impact sur l'accès à l'équipement informatique au domicile (TABLEAU 5).

Il y a cependant certains cas où la catégorie socio-professionnelle des parents a une influence :

- Il existe un écart de 22,2 points entre les enfants qui utilisent un ordinateur personnel dont au moins un des parents est issu de la catégorie socio-professionnelle des « cadres et professions intellectuelles supérieures » (47,8%) de ceux dont les parents sont issus de la catégorie « artisan·e·s, commerçant·e·s, chef·fe·s d'entreprises » (21,2%) ;
- L'ordinateur familial est moins utilisé chez les enfants dont au moins un des parents est de la catégorie « au foyer » avec 17,6% ;

**TABLEAU 5**  
Utilisation de l'équipement informatique à domicile en fonction de la catégorie socio professionnelle des parents en %

CSP	Avec mon ordinateur personnel	Avec ma tablette tactile	Avec mon smartphone	Avec un ordinateur familial	Je n'ai aucun de ces équipements
Agriculteur·trice, exploitant·e	40,5	24,3	97,3	32,4	0
Artisan·e à son compte, commerçant·e, chef·fe d'entreprise	21,2	14,4	91,3	33,7	0
Au foyer	31,8	24,7	80,0	17,6	1,2
Cadre et profession intellectuelle supérieure	47,8	28,4	79,1	31,3	0
Employé·e	38,1	23,8	90,3	27,8	1,1
Ouvrier·e dans l'industrie, le BTP, l'artisanat, mécanicien...	34,2	12,8	92,3	35,9	0,9
Profession intermédiaire	43,4	22,4	86,8	38,2	1,3
Retraité·e	22,2	22,2	100,0	33,3	0
Je ne sais pas	31,0	11,1	100,0	19,2	0

Enfin, les jeunes dont au moins un des parents est issu de la catégorie « cadre et profession intellectuelle supérieure » semble utiliser l'équipement informatique du domicile de façon plus large et moins exclusif sur le smartphone, même s'il reste le support préférentiel (79%).

Pour rappel, il est important de prendre ces résultats avec précautions car certaines catégories socio-professionnelles ne sont pas assez représentées dans l'échantillon pour être véritablement significatives notamment pour ce qui est des agriculteurs/exploitants, retraité·e·s...

## II. A. 2. b. En fonction du genre

En ce qui concerne le genre, il ne semble pas être déterminant dans l'utilisation de l'équipement informatique. En effet, seuls les jeunes utilisant un ordinateur personnel, avec 9,9 points d'écart (30% pour les garçons contre 39,9% pour les filles) peuvent faire penser à une distinction genrée.

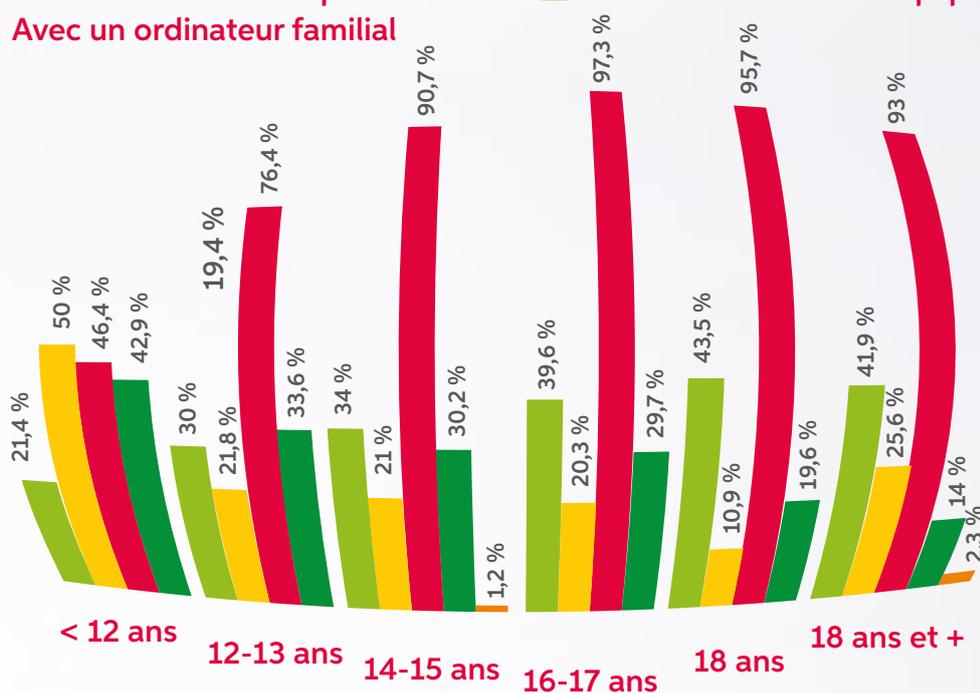
Matériel Préférénciel	Un garçon	Une fille
Avec mon ordinateur personnel	30	39,9
Avec mon smartphone	85,4	90,6
Avec ma tablette tactile	21,3	22,4
Je n'ai aucun de ces équipements	0,8	0,3
Avec un ordinateur familial	31,7	27,5

**TABLEAU 6**  
Utilisation de l'équipement informatique du domicile en fonction du genre

## II. A. 2. c. En fonction de l'âge

En revanche, l'âge semble être déterminant dans l'utilisation de l'équipement informatique. En effet, il semble que les parents cherchent à réglementer l'accès à l'équipement dit « personnel » (ordinateur et smartphone) jusqu'à un certain âge. Il est possible de considérer la distinction entre deux types d'équipements, à savoir l'équipement « collectif » utilisé par l'ensemble de la famille (tablette ou ordinateur familial) et l'équipement « personnel ».

- Avec mon smartphone
- Avec mon ordinateur personnel
- Avec un ordinateur familial
- Avec ma tablette tactile
- Je n'ai aucun de ces équipements



**FIGURE 17**  
Pourcentage de l'utilisation de l'équipement informatique en fonction de l'âge

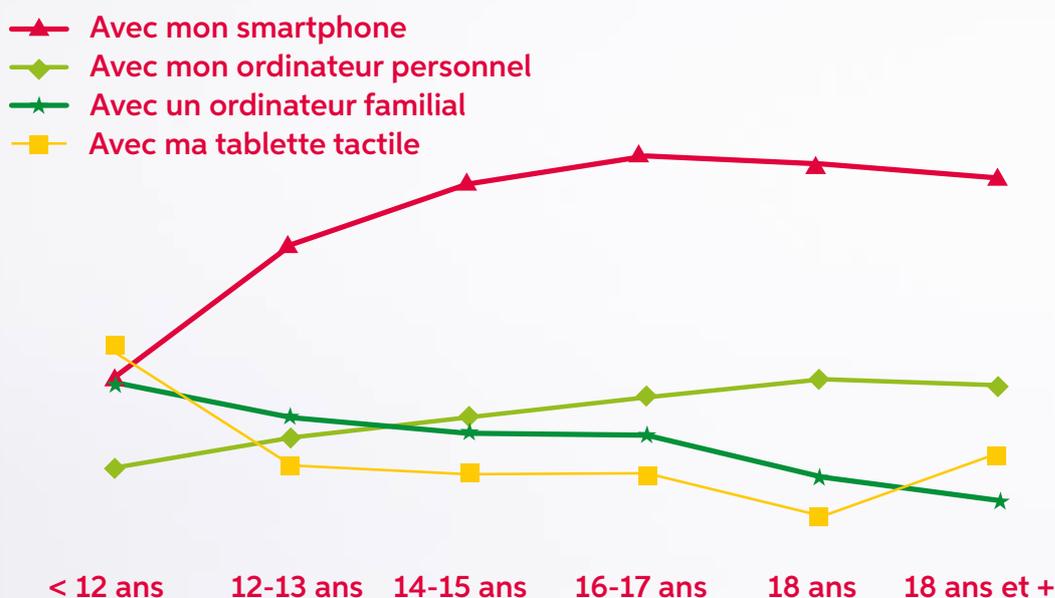
Le smartphone, notamment, n'est utilisé que par 46,6% des moins de 12 ans contre 97,3% des 16-17 ans (FIGURE 17). De même pour les ordinateurs personnels allant de 21,4% pour les moins de 12 ans à 43,5% pour les 16-17ans.

Les entretiens confirment cette tendance avec des témoignages des jeunes de près de 12 ans et moins qui affirment que leurs parents ne souhaitent pas faire l'acquisition d'un smartphone pour leur enfant.

Inversement, l'équipement collectif semble être de moins en moins utilisés au fur et à mesure que l'équipement « personnel » augmente. En effet, on constate que l'ordinateur familial passe de 42,9% pour les moins de 12 ans à 14% pour les plus de 18 ans et que les tablettes tactiles passent de 50% à 25,6%.

Les courbes d'évolution d'utilisation de l'équipement informatique montrent ainsi une tendance à la hausse pour les équipements « personnels » et une tendance à la baisse pour les équipements « collectifs ».

**FIGURE 18**  
Évolution de l'utilisation de l'équipement informatique en fonction de l'âge



Suite aux entretiens collectifs, les jeunes expliquent que l'arrivée du smartphone permet d'être indépendant et de faire « ce que l'on veut » comme vu plus haut (cf II.A.1.c). Néanmoins ils permettent de s'interroger quant à l'âge réel de la première utilisation d'un outil numérique. Lors de certains entretiens, certains jeunes affirment qu'ils ont commencé à utiliser leur espace numérique qu'à partir du moment où ils ont obtenu leur smartphone malgré l'utilisation de tablettes plus jeunes.

[Réponse suite à une question reposant sur la première utilisation d'un équipement informatique]

— Depuis que je dois avoir 5 ans !

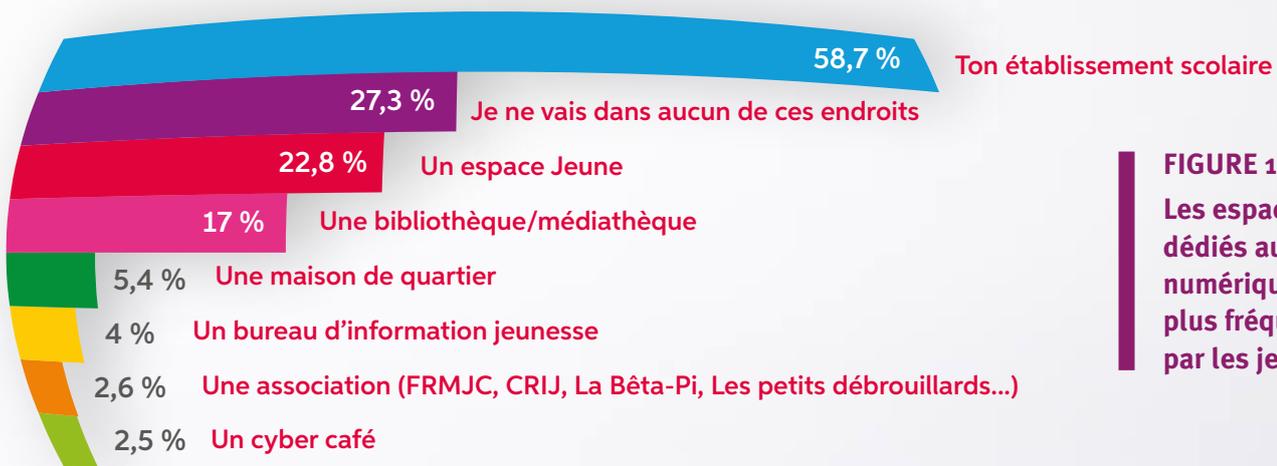
— Je m'en souviens même pas !

## II. B. UTILISATION DES ESPACES NUMÉRIQUES

Les espaces numériques publics ou privés proposés aux jeunes sont nombreux et peuvent avoir des objectifs différents que ce soit de l'accès, de l'inclusion, du loisirs... Le collectif a donc décidé de s'interroger sur l'utilisation de ces espaces, à savoir les variations de fréquentations en fonction de l'âge et du territoire néo-aquitain, mais aussi, savoir ce qu'ils y font ou souhaitent y faire.

### II. B. 1. LES ESPACES NUMÉRIQUES LES PLUS FRÉQUENTÉS

De façon évidente, l'établissement scolaire est l'espace dédié au numérique le plus utilisé avec 58,7% des répondants le mentionnant (FIGURE 19). En effet, les cours obligatoires du programme scolaire, sur l'informatique, en font un espace très utilisé par les jeunes.



**FIGURE 19**  
Les espaces dédiés au numérique les plus fréquentés par les jeunes

Parmi les plus utilisés, les espaces jeunesse (22,8%) et les bibliothèques/médiathèques (17%) alors que les maisons de quartiers (5,4%), les BIJ (4%), les associations (2,6%) et les cybercafés (2,5%), beaucoup moins. On constate donc qu'il y a une différence importante de fréquentation à partir du moment où les espaces dédiés au numérique sont hors de l'établissement scolaire.

Les entretiens collectifs permettent de comprendre un peu mieux le fait que les lieux hors de l'établissement soient moins fréquentés. Deux raisons principales ont donc été identifiées :

- Le manque de renseignements sur l'existence de ces espaces :  
Les jeunes ne semblent pas savoir qu'il existe de tels espaces dans leur collectivité. Certains sont même étonnés d'apprendre leur existence, notamment dans les territoires ruraux. Parfois ils pensent que ces endroits n'existent tout simplement pas.

— *Je ne suis pas sûr que il y a ça par ici...*

- La diminution du besoin d'accès aux équipements et montée en connaissance :

Beaucoup de jeunes estiment ne pas avoir plus de besoins concernant l'accès à un équipement informatique quel qu'il soit. De plus, beaucoup estiment connaître suffisamment leurs espaces numériques et les risques qu'ils peuvent porter. Ils ne sentent donc pas la nécessité d'aller dans ces espaces.

## II. B. 2. LA FRÉQUENTATION DES ESPACES DÉDIÉS AU NUMÉRIQUE EST-ELLE DÉTERMINÉE ?

### II. B. 2. a. L'influence des territoires

**TABLEAU 7**  
Fréquentation des lieux dédiés au numérique en fonction des départements de Nouvelle-Aquitaine

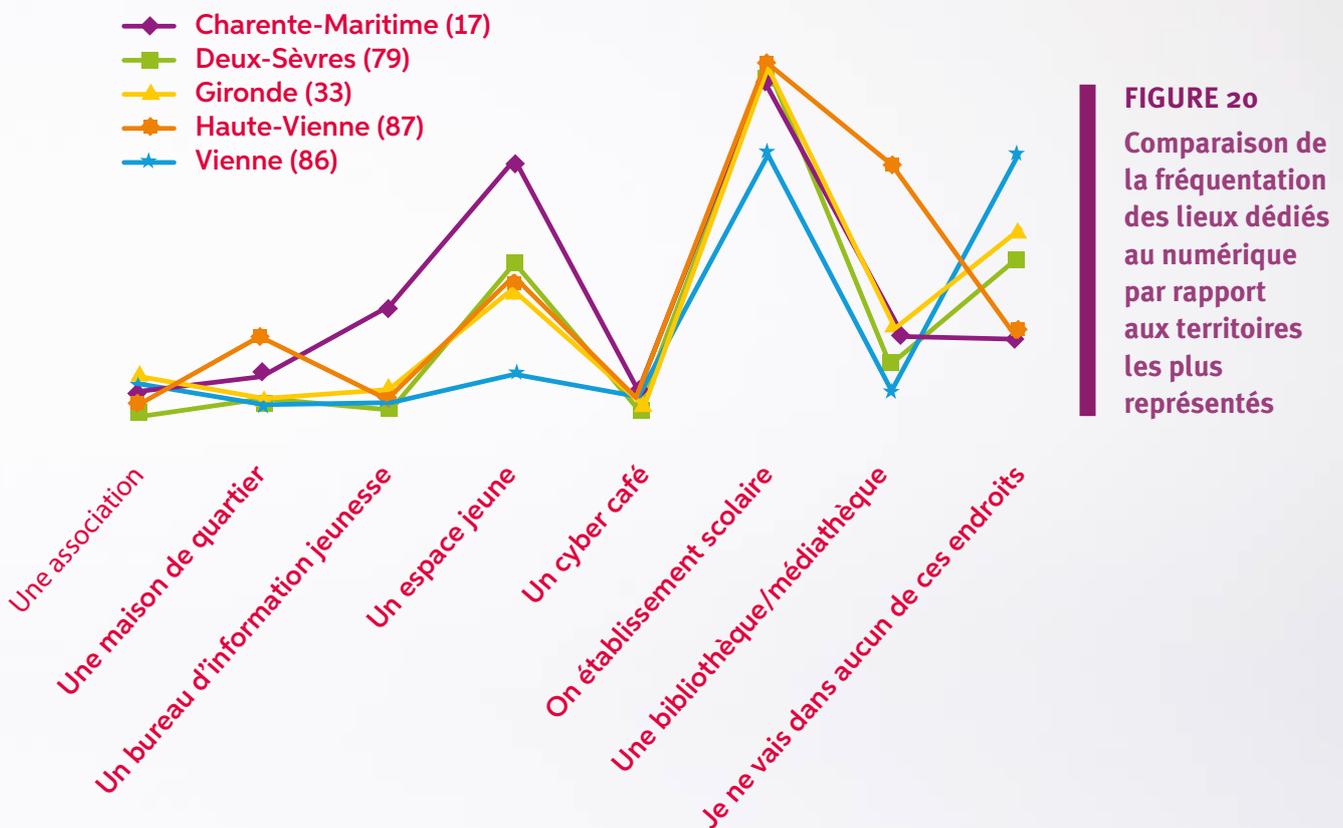
Départements	Une association	Une maison de quartier	Un bureau d'information jeunesse	Un espace Jeune	Un cyber café	Ton établissement scolaire	Une bibliothèque médiathèque	Je ne vais dans aucun de ces endroits
Charente (16)	0	11,5	3,8	26,9	11,5	<b>38,5</b>	15,4	30,8
Charente-Maritime (17)	4,5	7,5	19,4	44,8	4,5	<b>58,2</b>	14,9	13,4
Corrèze (19)	0	7,1	0	14,3	0	<b>64,3</b>	7,1	35,7
Creuse (23)	7,7	15,4	7,7	7,7	7,7	<b>61,5</b>	0	38,5
Deux-Sèvres (79)	0	2,1	0,7	26,7	0,7	<b>61</b>	8,9	27,4
Dordogne (24)	4,8	2,4	2,4	4,8	2,4	<b>64,3</b>	16,7	33,3
Gironde (33)	6,2	2,5	3,7	22,2	1,2	<b>59,3</b>	16	32,1
Haute-Vienne (87)	1,1	12,9	2,2	24,7	2,2	<b>62,4</b>	44,1	14
Landes (40)	0	7,7	0	23,1	0	<b>69,2</b>	30,8	23,1
Lot-et-Garonne (47)	0	0	0	0	0	<b>71,4</b>	0	28,6
Pyrénées-Atlantiques (64)	0	0	0	0	0	<b>100</b>	50	0
Vienne (86)	4,5	1,5	1,5	7,5	3	<b>46,3</b>	4,5	<b>46,3</b>

Comme il a été montré ci-dessus, les établissements scolaires sont régulièrement choisis par les répondants quel que soit le territoire (TABLEAU 7). Pour pouvoir évoquer les différences entre les départements de la Nouvelle-Aquitaine, il est nécessaire de se focaliser uniquement sur les territoires représentant le plus de réponses. En effet, certains territoires ne sont pas suffisamment représentés dans l'enquête pour pouvoir penser à un échantillonnage représentatif. Ainsi nous allons comparer les départements des Deux-Sèvres, de la Vienne, de la Gironde, de la Haute-Vienne et de Charente-Maritime.

En faisant le focus sur ces départements, des tendances se dégagent et montrent des différences de fréquentations des lieux en fonction des territoires. La question posée lors du questionnaire permettait aux répondants de choisir plusieurs lieux. Cependant, ceux répondant « je ne vais dans aucun de ces lieux » n'ont donné qu'une réponse possible. Ainsi on peut voir que les départements qui ont un plus fort taux de cette réponse, sont tendanciellemment plus bas sur les autres réponses possibles.

Si on s'intéresse au cas de la Vienne qui a le plus haut taux de « Je ne vais dans aucun de ces lieux » avec 46,3% (TABLEAU 7), des différences se font remarquées comme par exemple pour les espaces jeunes ou il y a un écart de 37,3 points avec la Charente-Maritime (44,8%).

Si l'on regarde les résultats de la Charente-Maritime, on voit que les répondants ont plus tendance à utiliser les espaces dédiés au numérique, comme les BIJ (19,4%) ou les espaces jeunes (44,8%).

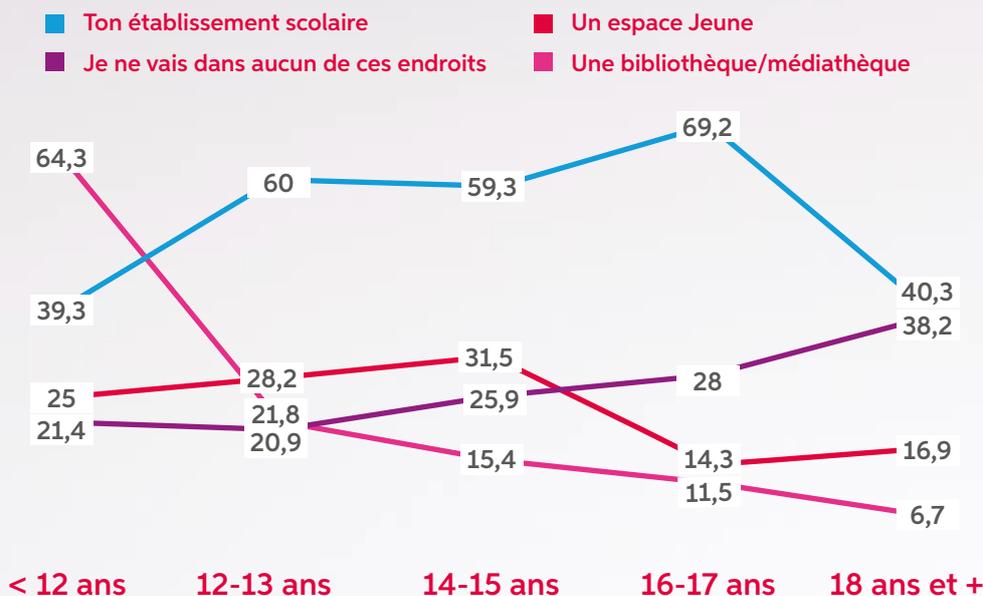


## II. B. 2. b. Faut-il avoir un certain âge pour fréquenter les espaces numériques ?

Contrairement au territoire, l'âge semble être déterminant dans la fréquentation des lieux donnant accès à un espace numérique. En effet, en fonction de l'âge et donc du parcours scolaire, les établissements scolaires sont moins mentionnés pour les « 12 ans et moins », avec 39,3% et les « 18 ans et plus » avec 40,3%, que pour les autres catégories allant de 12 ans à 17 ans avec des écarts compris entre 20 et 30 points (TABLEAU 8). Une des causes peut être le fait que ces deux tranches d'âges ne sont pas forcément au lycée ou au collège car soit ils sont déjà sortis du secondaire soit ils n'y sont pas encore entrés.

(phrase lourde)

**FIGURE 21**  
Évolution de la fréquentation des lieux dédiés au numérique en fonction de l'âge



Enfin, les lieux dédiés au numérique sont de moins en moins fréquentés au fur et à mesure. Alors qu'ils ne sont que 21,4% à répondre « je ne vais dans aucun de ces endroits » chez les moins de 12 ans, ils sont 38,2% chez les « 18 ans et plus ». Cette baisse tendancielle de la fréquentation des lieux se distingue aussi pour les bibliothèques/médiathèques (de 64,3% des « moins de 12 ans » à 6,7% pour les « 18ans et plus ») et les Espaces jeunes (de 25% pour les 12ans et moins à 16,9% pour les 18ans et plus).

**TABLEAU 8**  
Fréquentation des lieux dédiés au numérique en fonction de l'âge

Tranche d'âge	Une association	Une maison de quartier	Un bureau d'information jeunesse	Un espace Jeune	Un cyber café	Ton établissement scolaire	Une bibliothèque médiathèque	Je ne vais dans aucun de ces endroits
< 12 ans	3,6	10,7	7,1	25	3,6	39,3	64,3	21,4
12-13 ans	6,4	6,4	4,5	28,2	0	60	21,8	20,9
14-15 ans	0	3,7	3,7	31,5	1,9	59,3	15,4	25,9
16-17 ans	2,7	7,1	3,3	14,3	3,8	69,2	11,5	28
18 ans et +	2,2	2,2	4,5	16,9	3,4	40,3	6,7	38,2

## II. B. 2. b. Quels usages de ces espaces par les jeunes ?

Les jeunes qui utilisent ces espaces numériques y viennent pour répondre à un besoin, que ce soit d'accueil, d'informations ou d'apprentissage. Comme nous l'avons vu plus haut, les principaux espaces sont les BIJ, les espaces jeunes, les établissements scolaires et les médiathèques/bibliothèques.

Pour évoquer les autres, il ne semble pas y avoir suffisamment de répondants pour pouvoir donner une réponse significative. Pour les évoquer (TABLEAU 9), les associations sont plus sollicitées pour apprendre (46%), jouer (40%) ou s'informer/s'enrichir (33,3%) ; les maisons de quartier sont plus fréquentées pour les loisirs (67,7%) ou retrouver ses ami-e-s (83,9%) ; et les cybercafés pour jouer (92,9%).

Espaces Numériques	Apprendre	Me retrouver avec mes ami-e-s	Jouer	Accéder à du matériel que je n'ai pas chez moi	Faire du travail scolaire	M'informer/m'enrichir
Association	<b>46,7%</b>	13,3%	40,0%	13,3%	20,0%	33,3%
Maison de quartier	<b>3,2%</b>	<b>83,9%</b>	67,7%	6,5%	19,4%	6,5%
BIJ	34,8%	<b>17,4%</b>	21,7%	26,1%	43,5%	<b>43,5%</b>
Espaces jeunesse	<b>6,9%</b>	<b>83,8%</b>	57,7%	8,5%	10,0%	13,1%
Cyber Café	7,1%	<b>0,0%</b>	<b>92,9%</b>	57,1%	7,1%	7,1%
Etablissement scolaire	<b>72,2%</b>	54,9%	6,0%	<b>2,1%</b>	31,6%	23,6%
Médiathèque / Bibliothèque	<b>71,0%</b>	24,0%	4,0%	<b>1,0%</b>	37,0%	30,0%

**TABLEAU 9**  
**Usage des espaces d'accès au numérique**

Parmi les espaces les plus mentionnés, il semblerait que les structures répondent à des besoins différents :

- Les établissements scolaires et les médiathèques/bibliothèques répondent au besoin d'apprendre :

En effet, parmi les quatre espaces les plus fréquentés, les établissements scolaires et les médiathèques/bibliothèques sont utilisés pour apprendre (respectivement 72,2% et 71%). Pour les établissements scolaires, cela répond avant tout au rôle éducatif de l'école. On peut considérer que c'est un rôle similaire pour les médiathèques/bibliothèques.

Paradoxalement, les entretiens collectifs montrent que les jeunes sont conscients que l'école leur apprend des bases numériques, mais beaucoup affirment qu'ils savent déjà ce qu'on leur apprend ou doutent de l'utilité de ces apprentissages.

— *Franchement on n'apprend rien ou des trucs inutiles genre Excel !*

— *On utilise internet depuis qu'on a 5 ans, p'tet même des fois depuis plus long que le prof !*

- Les Espaces Jeunes comme lieux de regroupement et de lien social :

Les espaces jeunes sont sollicités pour leurs capacités d'accueil des jeunes et l'offre d'un espace numérique, que ce soit pour jouer aux jeux vidéo, avoir accès à internet...

Lors des entretiens collectifs, 83,8% des jeunes affirment se réunir dans ces lieux pour être avec des ami-e-s et partager des moments collectifs, que ce soit des activités proposées par les animateurs ou construites par les jeunes eux-mêmes. Ces activités ne

sont néanmoins pas exemptes du numérique car le smartphone sert à communiquer entre eux pour discuter autour des histoires des uns et des autres, montrer des vidéos ou des photos... Il s'agit donc d'un temps périscolaire où les jeunes peuvent se retrouver et être encadrés tout en profitant d'un lieu pouvant développer leur sociabilité fortement liée à leur espace numérique.

— *Mes parents savent où je suis et je peux voir les potes !*

- Les Bureaux d'informations jeunesse pour s'informer ou travailler :

Les BIJ sont un cas un peu particulier car il s'agit des espaces les plus « polyvalents ». En effet, ils se démarquent moins sur un rôle précis que les autres espaces avec 34,8% pour « apprendre », 21,7% pour « jouer » et 26,6% pour « accéder à du matériel dont je ne dispose pas » (il s'agit du second taux le plus élevé après le cybercafé). Cependant, les jeunes semblent quand même venir plus pour s'informer (43,5%) et pour effectuer du travail scolaire (43,5%). Les BIJ semblent être des lieux de regroupement d'informations pouvant être utiles sur plusieurs points pour les jeunes.



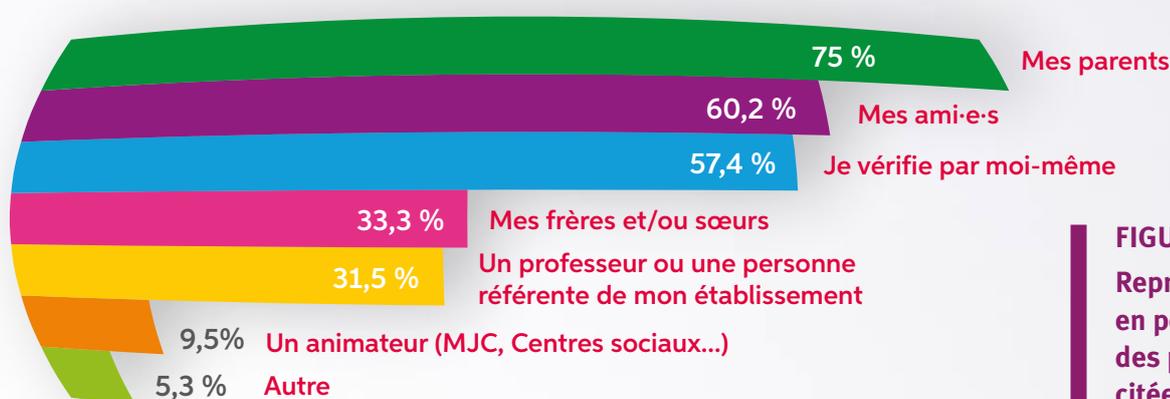
## II.C. ÉVOLUTION DE LA PRATIQUE DU NUMÉRIQUE DES JEUNES : D'UNE PRATIQUE DÉTERMINÉE À UNE PRATIQUE AUTONOME ?

Pour terminer sur la partie de l'inclusion numérique des jeunes, le collectif a souhaité s'interroger sur les personnes dites « ressources » qui ont soit appris aux jeunes à utiliser leur espace numérique, soit servent de point de repère en cas de problèmes ou soit les deux. La question que l'on peut aussi se poser est de savoir si des déterminants influencent les comportements des jeunes dans l'apprentissage de l'utilisation de leur espace numérique. Enfin, il s'agit de savoir s'il existe des déterminants sociaux pouvant influencer cet apprentissage et de son évolution au fur et à mesure qu'ils grandissent.

### II. C. 1. VERS QUI SE TOURNENT LES JEUNES ?

L'enquête révèle l'importance des cercles de socialisation, primaires et secondaires (plus simplement la famille et les ami-e-s), dans l'utilisation de leur espace numérique, mais aussi dans les cas de résolutions des problèmes qui en sont liés. Parmi les différentes personnes proposées, les parents et les ami-e-s sont largement choisis par les jeunes avec respectivement 75% et 60,2% pour personnes « ressources » (FIGURE 22). Le cercle familial et social représente donc la principale source des jeunes pour apprendre de nouvelles pratiques, résoudre des problèmes ou s'informer. Certains, identifient même une personne dans la famille comme la personne de référence dans la famille ou dans le cercle d'ami-e-s.

- *Chez moi on demande tout à mon père il travaille dedans.*
- *C'est à lui qu'il faut demander (en désignant un élève présent).*
- *Ça dépend pour quoi mais moi je préfère demander à mes copains.*



**FIGURE 22**  
Représentation  
en pourcentage  
des personnes  
citées comme  
« ressources »

Les autres personnes comme les « frères et/ou sœurs » (33,3%), « un professeur ou une personne référente de mon établissement scolaire » (31,5%) ou « un animateur » (9,5%) représentent une partie pouvant se rapprocher de questions plus marginales ou dépendant du contexte scolaire.

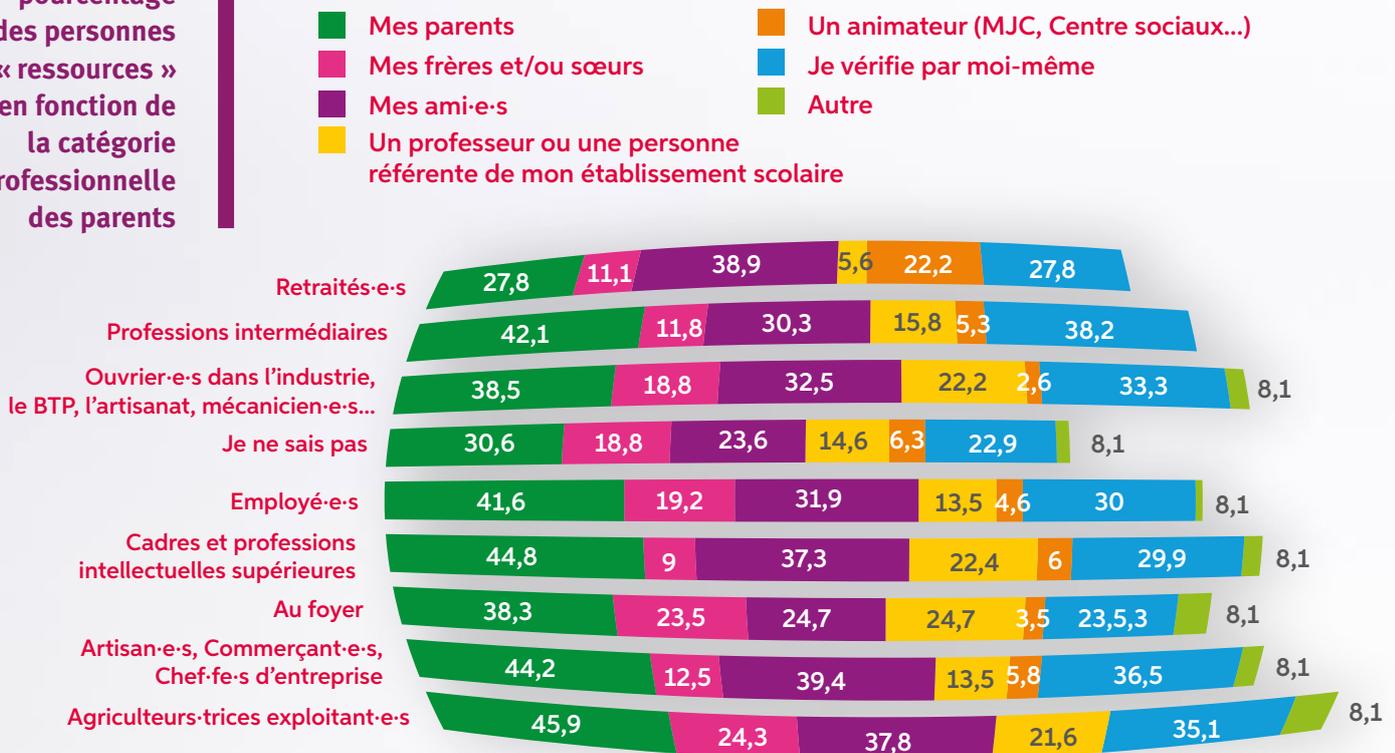
Les jeunes se tournent donc vers des personnes issues des cercles sociaux intimes comme les ami-e-s ou les parents, les frères et/ou les sœurs faisant exception. Cependant ce cas peut être plus difficile à traiter en fonction des écarts d'âges (parti du foyer ou trop jeune par exemple).

## II. C. 2. DES DISTINCTIONS LIÉES AUX ORIGINES SOCIALES SPÉCIFIQUES

Il est possible de remarquer des différences sur les personnes ressources liées à l'origine sociale des jeunes. Cependant, il est difficile de le définir comme résultant d'une inégalité liée à des déterminants économiques, symboliques ou de classe.

Par exemple, pour les jeunes ayant au moins un parent retraité, ils ne sont que 27,8% à s'appuyer sur eux, alors qu'ils sont 38,5% pour les jeunes ayant au moins un parent ouvrier ou 41,6% pour les jeunes ayant au moins un parent employé-e.

**FIGURE 23**  
Part en pourcentage des personnes « ressources » en fonction de la catégorie professionnelle des parents



Dans une autre mesure, les jeunes ayant au moins un parent issu de la CSP « Profession intermédiaire », sont 38,3% à vérifier par eux-même, ce qui en fait la part la plus élevée de l'enquête ; contrairement aux enfants ayant au moins un parent « au foyer » avec 23,5%. Pour ce qui est du reste, l'origine sociale ne semble pas avoir un véritable impact sur les personnes sollicitées par les jeunes concernant leur espace numérique. De plus, il est à mentionner que certaines catégories sont sous-représentées et ne permettent pas d'exploiter des données significatives.

## II. C. 3. UNE PRATIQUE AU FUR ET À MESURE PLUS AUTONOME ?

L'importance du cercle familial et social nous indique ainsi que les jeunes sont plus ou moins déterminés dans leur pratique numérique. Cependant, comme nous l'avons vu dans l'enquête 2017, l'âge est un indicateur sur les effets d'apprentissage et montre ainsi qu'il existe une véritable acquisition d'expérience rendant les jeunes plus autonomes.

En effet, car 57,2% (FIGURE 22) des jeunes cherchent les solutions aux problèmes liés au numérique « par eux-même ». Il y a donc une vraie démarche autodidactique chez les jeunes dans leurs espaces numériques qui s'appuient sur les ressources d'internet pour apprendre.

De plus, les autres propositions faisant référence à une personne « ressource » baissent de façon tendancielle. Ainsi la part représentait par les personnes « ressources » diminue en fonction de la tranche d'âge (FIGURE 23) :

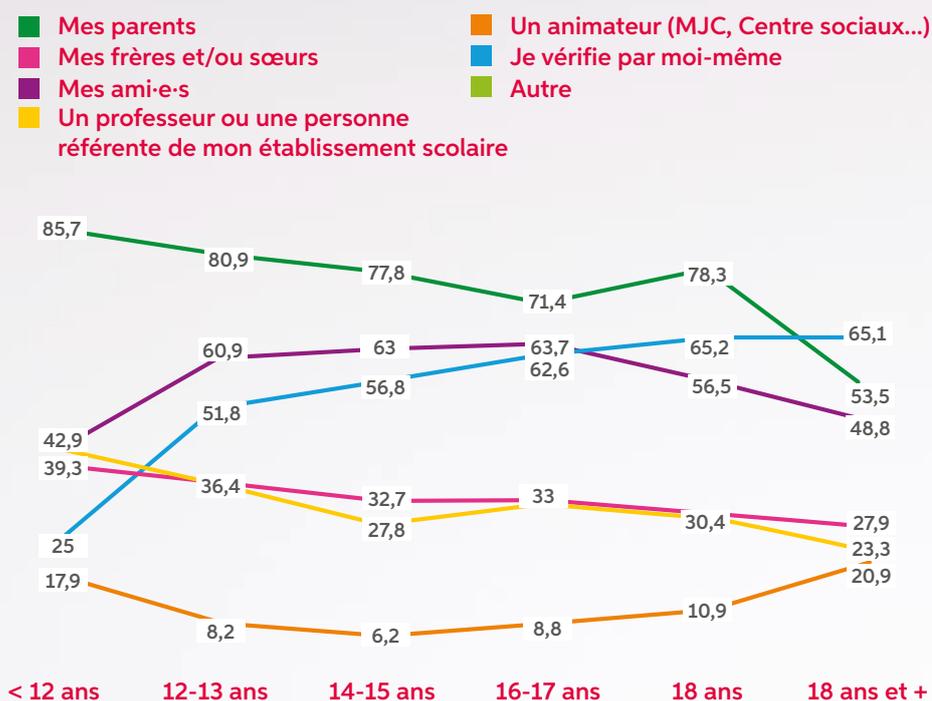
- La catégorie « mes ami·e·s » représente 63,7% pour les 16-17 ans pour atteindre 48,8% pour les « Plus de 18 ans »
- La catégorie « Frères et/ou sœurs » représente 39,3% pour les « Moins de 12 ans » pour atteindre 27,9% pour les « Plus de 18 ans »
- La catégorie « Un professeur ou une personne référente de mon établissement scolaire » représente 42,9% pour atteindre 23,3% pour les « Plus de 18 ans »
- La catégorie « Mes parents » est sollicitée par 85,7% des « moins de 12 ans » pour atteindre 53,5% pour les « Plus de 18 ans »

Les entretiens collectifs nous montrent ainsi que les jeunes ont confiance en leurs propres compétences numériques et considèrent qu'il n'est pas nécessaire de faire appel au cercle familial. Certains même ne se tournent jamais vers leurs parents car selon eux ils savent « mieux utiliser » leur espace numérique que leurs parents :

- *Moi je regarde des tutos sur YouTube quand je sais pas faire.*
- *Je vais pas demander à mes parents il savent pas comment faire !*

À l'inverse, la catégorie « Je vérifie par moi-même » passe de 25% chez les « moins de 12 ans » à 65,1% pour les « plus de 18 ans ». Comme l'avait déjà montré l'enquête 2017, la pratique du numérique dans le temps s'accompagne d'une plus grande autonomie. En effet, l'ensemble des savoirs faire qu'ils accumulent au fil du temps leur permettent de ne plus forcément se référer à d'autres personnes, notamment aux adultes.

**FIGURE 24**  
Évolution en pourcentage des personnes «ressources» en fonction de l'âge



Cependant, les entretiens collectifs démontrent aussi la nécessité de s'interroger sur « l'autonomie » des jeunes quant à leur capacité à prendre l'entière mesure de ce qu'implique un usage du numérique. Même s'ils ont une grande confiance dans la maîtrise de leur espace numérique, la mise en perspective sur la complexité de certains sujets, comme celle sur les données et des implications sur la vie privée, les fait relativiser sur leur véritable capacité à y faire face. Sur cette question, deux façons de réagir ont été observées : soit ils ignorent une grande partie du sujet par manque d'éducation à la thématique ou ne semble pas considérer ça comme un « problème », soit ils connaissent plus ou moins les problématiques mais ne connaissent pas les alternatives ou les pratiques adéquates.

- Est-ce que vous estimez bien maîtriser le numérique ?
- Je dirais je dois savoir 90% de ce qu'il y a à savoir sur mon téléphone, internet tout ça...
- Du coup est-ce que tu sais que ton smartphone transmet des informations sur tes pratiques ?
- Ouais tout le monde sait ça
- Sais-tu quel genre de données ?
- Euh bah je ne sais pas moi où je suis par exemple ?
- Et tu sais comment on peut ne rien transmettre ?
- Nan pas trop...
- [...]
- Du coup je dirais plutôt 50% de ce qu'il y a à savoir.

Il est donc nécessaire de se poser la question sur l'utilisation des espaces numériques par les jeunes, devenant plus individualistes à mesure qu'ils acquièrent de l'expérience.

Notamment pour ce qui est des problématiques liées au numérique et de leur capacité à adopter des comportements leur permettant de devenir véritablement autonome et d'éviter une forme d'aliénation à l'objet numérique. C'est ce que le chercheur Pascal Plantard appelle le syndrome d'Obélix<sup>2</sup>. En effet, l'éducation au numérique a tendance à être occultée dans le système éducatif car on considère souvent que les jeunes n'en ont pas besoin, étant eux-mêmes nés avec les équipements actuels.

## CONCLUSION PARTIE II

La question de l'inclusion au numérique des jeunes nous montre ainsi qu'il est nécessaire de s'interroger sur les outils qu'ils utilisent, les distinctions sociales pouvant être impactantes, la question des vulnérabilités se doit donc d'être posée.

Dans cette partie nous avons vu que le smartphone est l'outil de référence pour ce qui est des pratiques numériques des jeunes. Cette préférence tient surtout à trois raisons : la proximité quasi constante, la multitude de fonctions et la possibilité d'avoir un espace personnel. Cette utilisation du smartphone évolue en fonction de l'âge et rarement en fonction des origines sociales.

En ce qui concerne l'accès aux outils numériques, les jeunes considèrent majoritairement qu'ils disposent de ce qu'il faut chez eux pour ne pas à avoir à profiter des différents accès qui leurs sont proposés par les différentes structures. Néanmoins, il est possible de voir que les jeunes fréquentant ces lieux, les utilisent car ils apportent des solutions à des besoins précis. La fréquentation des espaces dédiés au numérique peut aussi se comprendre par un manque de visibilité sur les activités proposées. L'enquête ne permet pas d'avoir une vision précise de l'utilisation de ces espaces par les jeunes sur le territoire néo-aquitain. Pour avoir une véritable vision de ce que cela représente sur le territoire, il faudrait mener une enquête spécifique par département. Pour cette enquête il nous semblait compliqué, à la vue de la loi RGPD, de cibler les communes. De plus, la fréquentation de ces lieux semble déterminée par l'âge, c'est-à-dire que les plus âgées les fréquentent moins que les plus jeunes.

Enfin, nous avons pu constater que les pratiques numériques des jeunes sont déterminées dans un premier temps par les cercles intimes comme les parents et les ami·e·s. En effet, elles font office de référence lorsque les jeunes souhaitent développer leurs compétences ou résoudre un problème. Cependant, au fur et à mesure qu'ils développent leurs compétences, ils affirment aussi une forme d'indépendance dans leur pratique et font appel de plus en plus à leurs propres capacités pour développer leurs compétences autour de leur espace numérique. Cette indépendance est néanmoins à remettre en question vis-à-vis des comportements à risque liés au manque d'éducation aux pratiques numériques. Cette prévention leur permettrait d'acquérir une plus grande autonomie et d'avoir des comportements responsables sur leur espace numérique.

---

<sup>2</sup> Comme Obélix étant tombé dans la marmite étant petit, les jeunes sont tombés dans le numérique étant petit

## III. LA PAROLE DES JEUNES DANS LEURS ESPACES NUMÉRIQUES

Pour poursuivre la réflexion du CRAJEP NA sur les espaces de paroles et l'étude menée par Léa Rousselet en 2017 (vous pouvez trouver l'étude sur le site du Crajep Nouvelle-Aquitaine), le collectif s'est intéressé à l'expression des jeunes dans leurs espaces numériques. La question de l'expression des jeunes sur les forums ayant déjà été abordée dans l'enquête de 2017 (au travers des messages, mails ou expression sur les forums), nous avons préféré, pour cette enquête 2019, nous intéresser aux leviers et freins pouvant impacter leur parole en dehors des forums pour comprendre comment les jeunes s'expriment sur internet. Le questionnaire a tenté d'énumérer comment l'engagement prenait forme dans l'espace numérique, que ce soit l'engagement d'idées, l'engagement passion, l'inscription familiale, la formation comme espace d'apprentissage, la participation aux différents espaces proposés et faire vivre le territoire<sup>3</sup>.

### III. A. LES RÉSEAUX SOCIAUX COMME PRINCIPAUX ESPACES D'EXPRESSIONS

Les espaces numériques de paroles des jeunes sont définis comme « des espaces vecteurs d'informations pour les jeunes, voire d'engagement. Les réseaux sociaux, les jeux vidéo permettent aux jeunes d'expérimenter de nouveaux canaux d'information, d'expérimenter de nouvelles formes d'engagement... »<sup>4</sup>. Ainsi, nous pouvons voir que les jeunes utilisent plusieurs supports pour s'exprimer et dialoguer entre eux. Ils partagent surtout des créations, les leurs ou celles des autres, mais aussi leurs activités quotidiennes scolaires ou périscolaires. Néanmoins on remarque que cette parole peut se confronter aux sanctions sociales (comme le trollage, la moquerie, le cyber-harcèlement...) et restreindre les possibilités de s'exprimer en fonction des sujets.

#### III. A. 1. QUELS ESPACES DE PAROLE SONT LES PLUS UTILISÉS PAR LES JEUNES ?

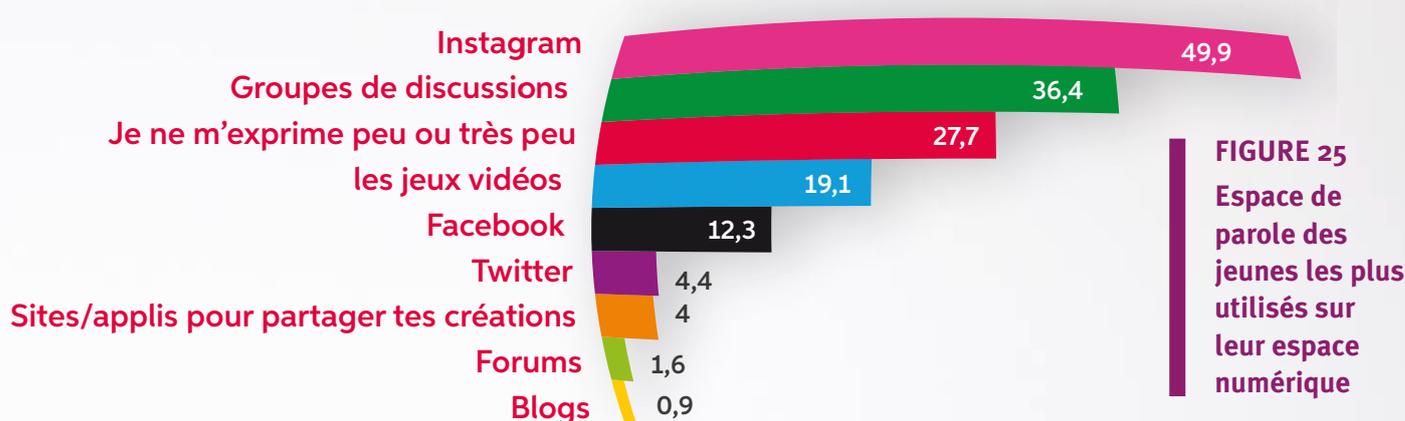
Comme il a été démontré en amont (cf I.A), les réseaux sociaux sont très utilisés par les jeunes, moyen simple et efficace de communiquer ou de s'exprimer. Il est donc normal de retrouver Instagram comme support d'expression le plus utilisé par les jeunes avec 49,9% (FIGURE 25) loin devant Facebook sollicité à 12,3% et Twitter à 4,4%.

<sup>3</sup> La typologie des formes d'engagements des jeunes « État des lieux des espaces d'expression de la « parole des jeunes » en Nouvelle-Aquitaine » Léa Rousselet pour le Crajep Nouvelle-Aquitaine.

<sup>4</sup> Enquête menée par Léa Rousselet pour le CRAJEP NA « État des lieux des espaces d'expression de la « parole des jeunes » en Nouvelle-Aquitaine ».

Hormis Instagram, les groupes de discussions sont aussi très utilisés pour partager, s'écrire, débattre... Cité à 36,4% par les jeunes, ils éprouvent une grande liberté à pouvoir discuter fréquemment entre eux quand ils sont éloignés. Comme vu précédemment (cf I.A), les applications de messagerie comme Messenger ou WhatsApp sont régulièrement utilisées pour leur facilitation à la communication dans le cercle d'ami-e-s. Enfin, les jeux vidéo sont un support de communication et d'expression pour 19,1% d'entre eux.

— *Quand je rentre de l'école je lâche pas mon téléphone pour parler à mes potes*



Cependant les jeunes ne s'expriment pas forcément ou jugent qu'ils ne s'expriment pas sur leur espace numérique. Avec 27,7% des jeunes, il semblerait que de nombreux freins viennent contraindre leur possibilité de s'exprimer ou de partager leur engagement. Ces freins sont surtout liés à la nécessité de se protéger face à un éventuel harcèlement (le cas de Twitter est souvent exposé) ou à éviter de trop s'exposer sur des réseaux qu'ils identifient comme n'étant pas bienveillant (comme le cas de Facebook vu plus haut cf I.A).

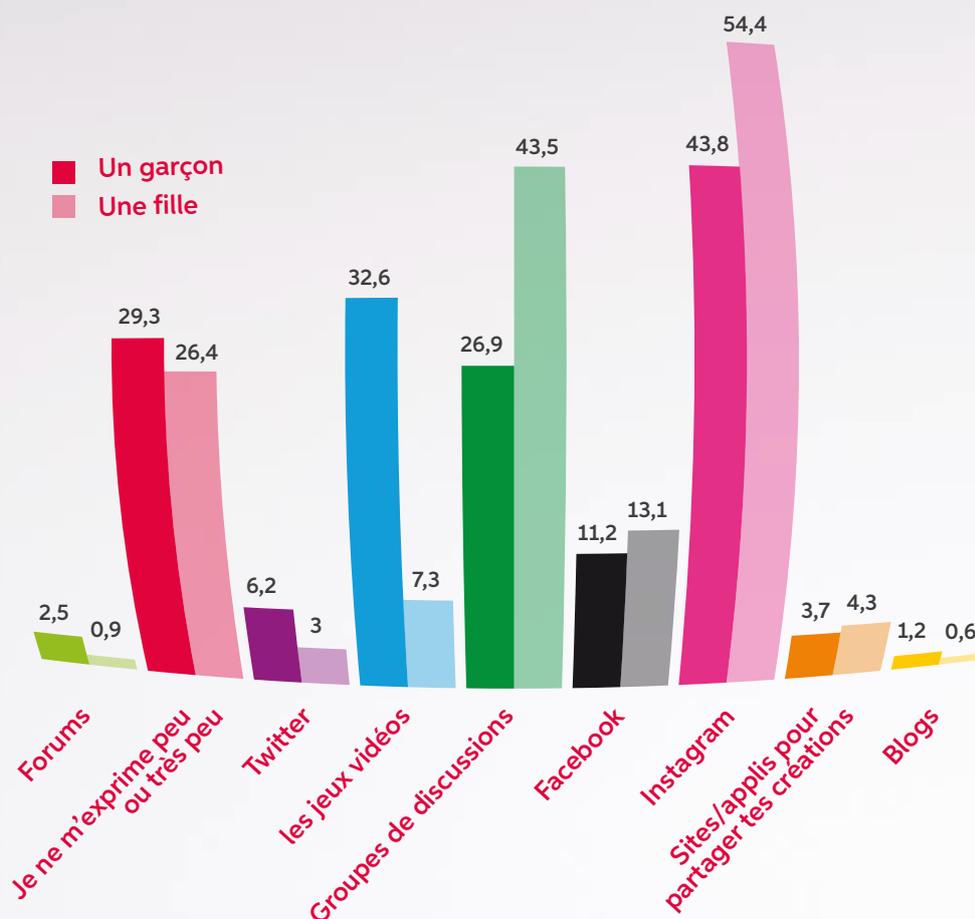
Les autres moyens d'expression sont donc marginaux pour les jeunes comme les blogs (0,9%), les forums (1,6%) ou les sites spécialisés dans le partage de créations (4%). Or certains supports sont plus utilisés en fonction de déterminants comme le genre.

### III. A. 2. DES ESPACES PRIVILÉGIÉS DIFFÉRENCIÉS

Parmi les espaces d'expression et de parole des jeunes utilisés, il semblerait que certains soient privilégiés selon un certain nombre de déterminants sociaux. Comme pour les précédentes analyses, le genre détermine certaines pratiques (FIGURE 26). Les jeux vidéo, par exemple, sont cités par 32,6% des garçons contre 7,3% des filles. Comme il a été vu dans l'étude (cf I.C) la pratique des jeux vidéo reste très représentée chez les garçons. Surtout chez ceux jouant en ligne où ils utilisent des applications comme Discord ou le système vocal du jeu pour communiquer avec leurs compagnons de jeu.

## 042

**FIGURE 26**  
Pourcentage  
des espaces  
d'expression  
des jeunes les  
plus utilisés en  
fonction du genre



Pour ce qui est des filles, la communication via les groupes de discussions est plus citée avec un écart de 16,6 points avec les garçons (43,5% chez les filles et 26,9% chez les garçons). Ce constat coïncide avec l'enquête de 2017 où les filles mettaient déjà en avant ces pratiques de communication par rapport aux garçons avec un écart de 9 points en moyenne. Pour terminer, les filles semblent être plus actives sur Instagram avec 54,4% contre 43,8% des garçons soit un écart de 10,6 points.

**TABLEAU 10**  
Pourcentage des  
espaces de paroles  
utilisés par les  
jeunes en fonction  
de l'âge

Tranche d'âge	Twitter	Je ne m'exprime pas ou très peu	Facebook	Instagram	Blogs	Sites/applis pour partager tes créations	Les jeux vidéo	Groupes de discussions	Forums
< 12 ans	0,0	<b>46,4</b>	3,6	21,4	0,0	0,0	39,3	17,9	0,0
12-13 ans	1,8	34,5	5,5	32,7	0,0	0,9	19,1	<b>41,8</b>	1,8
14-15 ans	3,1	19,8	4,3	<b>61,1</b>	1,2	4,3	21,0	35,8	0,0
16-17 ans	4,9	25,8	15,4	61,0	1,1	4,4	13,2	<b>40,1</b>	2,7
18 ans et +	10,1	31,5	31,5	<b>37,1</b>	1,1	7,9	14,6	29,2	2,2

Les espaces de paroles de jeunes sont aussi déterminés par l'âge. Les tranches d'âges sont ainsi un indicateur des espaces utilisés et permettent de mettre en avant quelques observations :

- Les moins de 12 ans et les 12-13 ans utilisent peu leurs espaces de paroles :

Les plus jeunes s'expriment ainsi beaucoup moins que leurs aînés avec 46,4% d'entre eux affirmant qu'ils ne s'expriment pas ou très peu. Ils sont d'ailleurs moins présents dans les autres applications ou réseau sociaux les plus utilisés comme Instagram, les discussions de groupes ou Facebook avec respectivement 21,4%, 17,9% et 3,6%. Ils sont en revanche beaucoup plus nombreux à utiliser le support des jeux vidéo pour s'exprimer avec 39,3%. Ce choix des jeux vidéo plutôt que des autres supports peut se comprendre par l'utilisation de leur espace numérique plus orienté vers le divertissement. Ils n'ont ainsi pas encore commencé à diversifier leurs pratiques.

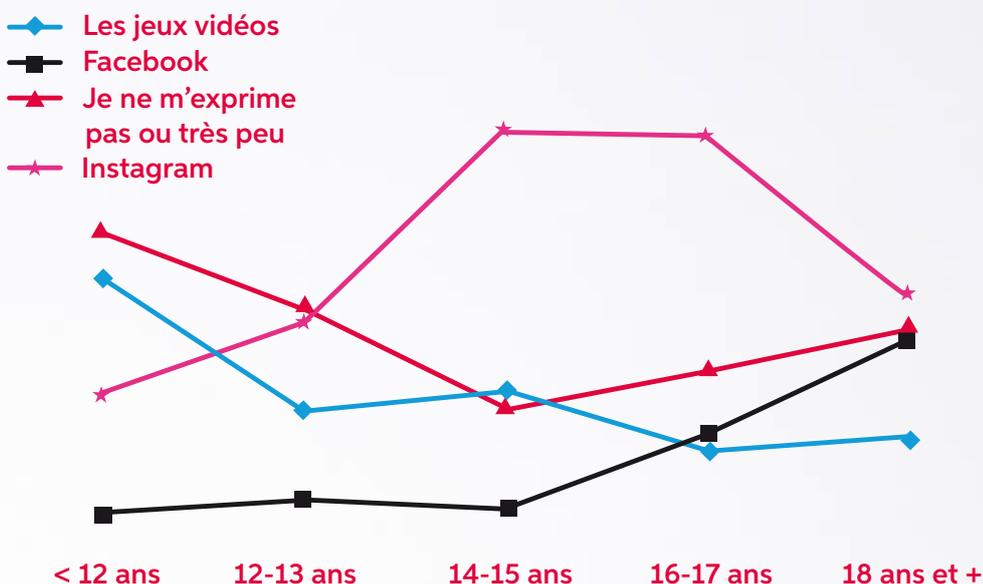
- Les 18 ans et plus sont plus homogènes :

L'application la plus utilisée est Facebook avec 31,5%, ce qui en fait au passage la tranche d'âge l'utilisant le plus. Leur utilisation des espaces d'expression peut être considérée comme plus homogène car ils utilisent « plus régulièrement » les supports comme Twitter, les blogs, les forums... Cette observation reste à prendre avec précaution car ces pratiques restent marginales. La répartition est cependant plus diffuse et témoigne d'une utilisation plus diversifiée des plateformes.

- La tranches des 14-15 ans et des 16-17 ans essentiellement sur Instagram :

Pour cette tranche d'âge, Instagram fait office d'espace de référence pour leur parole avec 61% qui l'utilisent. Les raisons qui poussent les jeunes à l'utiliser ont été énumérées dans la première partie de l'enquête (cf I.A).

L'espace de parole des jeunes sur leur espace numérique est avant tout défini par leurs pratiques. En effet, le support des jeux vidéo diminue en fonction de l'âge passant de 39,3% à 14,6% (FIGURE 27). De même, Facebook est plus utilisé par les 18 ans et plus. Ainsi il est possible de voir une corrélation entre les pratiques numériques des jeunes et leurs espaces d'expression de la parole, créant des espaces spécifiques en fonction de l'âge. Il est donc envisageable qu'il existe peu d'endroits où les catégories d'âges puissent s'exprimer ensemble.



**FIGURE 27**  
Évolution de l'utilisation des espaces de paroles des jeunes en fonction de l'âge

### III. B. LES ESPACES DE PAROLES : UN ENGAGEMENT PASSION AVANT TOUT

L'engagement passion se définit comme l'engagement de loisir qui permet au jeune de construire son identité. Les jeunes restent créatifs sur les réseaux et n'hésitent pas à le partager. Comme l'enquête de 2017 l'avait montré, 83% d'entre eux pratiquent la photo, 86% l'écriture. Ils partagent aussi de la musique, des dessins... Le partage est donc la principale forme d'expression présente sur les réseaux sociaux. Mais ce qu'ils partagent est contraint aux risques que représentent les réseaux sociaux et dépend aussi de l'âge, synonyme d'hétérogénéisation des pratiques.

#### III. B. 1. UNE EXPRESSION PRINCIPALEMENT CRÉATIVE

Par le biais d'Instagram ou de Snapchat, les jeunes partagent principalement leurs créations ou les créations des autres. Avec 47,1%, les jeunes sont ainsi créatifs sur leur espace numérique et n'hésitent pas à le partager mais aussi à partager ceux des autres selon 29,9% des répondants. Ils construisent leur espace personnalisé où ils suivent les personnes qu'ils souhaitent afin de profiter des créations des uns et des autres.

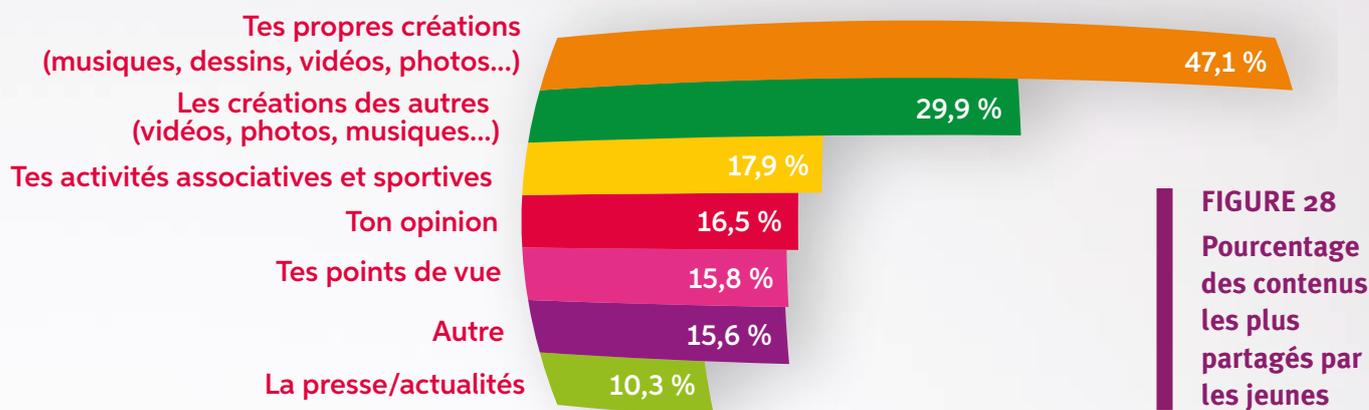
- *Je suis beaucoup des dessinateurs ou des dessinatrices sur Instagram, comme ça je partage aussi avec eux ce que je dessine.*
- *Moi je fais de la MAO et je vais sur Soundcloud pour partager en libre ce que je fais, et j'écoute les nouveaux sons en passant.*
- *Sur Instagram je dois avoir près de 500 abonnements surtout des gens qui font de la photo tout ça...*

Il est aisé pour les jeunes de se créer un espace d'expression personnel sur mesure et de partager leurs centres d'intérêt entre amis proches ou rencontrés sur les réseaux sociaux.

Cependant, les entretiens collectifs ont aussi montré les dangers existants, notamment pour les jeunes filles. Certaines témoignent de l'attitude de garçons, déplacées sur Instagram ou Snapchat. Ces dangers sont en général bien compris par les jeunes et ils n'hésitent pas à sanctionner les comportements déplacés ou à demander à leurs amis ce qu'ils doivent faire.

- *En général tu les vois arriver, ils sont plus vieux et viennent te parler directement, et dès que t'as compris ce qu'il voulait tu le bloques en l'insultant au passage.*
- *Y'aura toujours des gros relou pour venir te draguer alors que tu les connais pas !*

Il semblerait que les jeunes, et principalement les jeunes filles, aient adopté des comportements d'autodéfense et de protection vis-à-vis du cyber-harcèlement. Les adultes interrogés dans le cadre de cette enquête exprimaient des inquiétudes vis-à-vis de cela.



Plus globalement, les jeunes cherchent à se protéger sur les réseaux et sont conscients des dangers qui peuvent en émaner. Ils sont peu à s'exprimer sur leurs activités associatives et sportives et leurs opinions avec 17,9% et 16,5%. Cette réticence vient des dangers provenant des réseaux sociaux que les jeunes ont identifiés. Lors des entretiens semi-directifs, ils sont nombreux à exprimer leur méfiance vis-à-vis du cyber-harcèlement et admettent sans problème ne pas vouloir tenir des opinions ou des propos qui peuvent les exposer à des représailles.

- *Faut surtout pas aller sur Twitter pour s'exprimer sinon on se fait défoncer !*
- *Je mets rien de perso sur mon Instagram ou mon Snapchat, on a vite fait de se retrouver harcelé !*
- *D'ailleurs, les entretiens collectifs n'ont révélé aucune forme de cyber-harcèlement entre les jeunes. Il semblerait que les « disputes » sont en général personnelles et ne durent pas sur le long terme.*
- *Moi j'aime bien casser quand on s'en prend à une pote ! Je peux être méchante !*
- *Ouais moi j'aime bien troller un peu comme ça quand c'est quelqu'un que j'aime pas mais voilà je vais pas plus loin.*

Il semble donc que même si on ne peut pas appeler ça du cyber-harcèlement, les jeunes interviewés profitent aussi de leur espace pour créer ou résoudre leurs conflits entre adolescents sans pour autant aller dans l'excès.

### III. B. 2. DES PARTAGES DIVERSIFIÉS EN FONCTION DE L'ÂGE

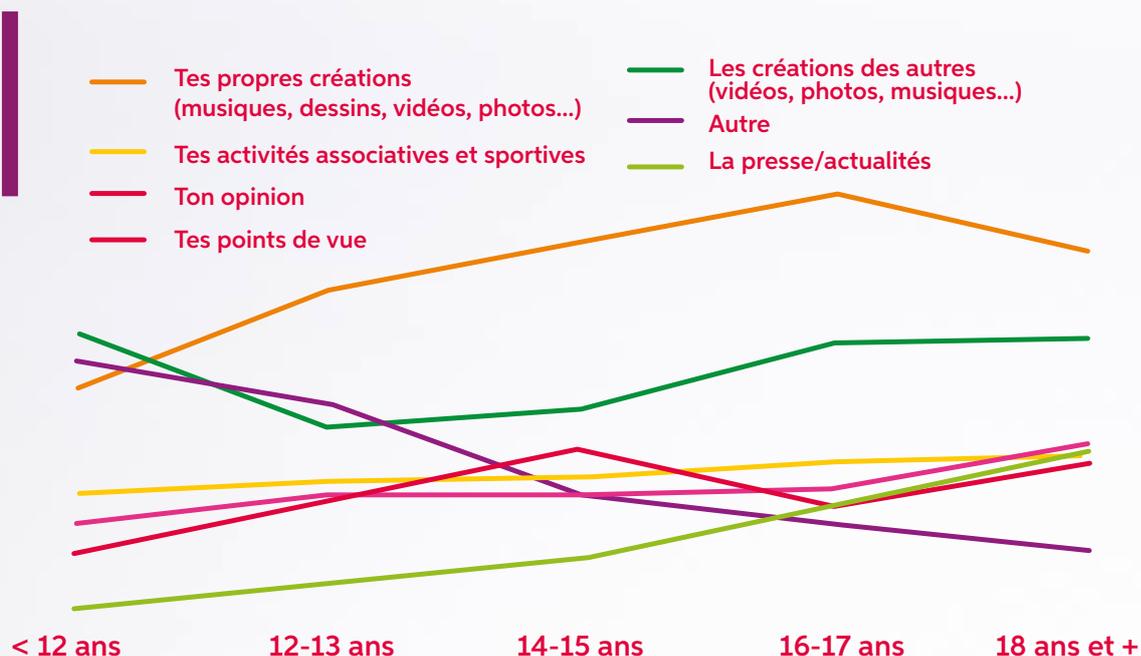
Comme nous l'avons vu à plusieurs reprises durant l'enquête, l'âge est synonyme de diversification des pratiques des jeunes. Cette diversification permet donc différents espaces de paroles supplémentaires potentiels, mais aussi autant de possibilités de partager un contenu différent et varié.

**TABLEAU 11**  
Pourcentage des  
contenus les plus  
partagés en fonction  
de l'âge

Tranche d'âge	Tes propres créations (musiques, dessins, vidéos, photos...)	Tes activités associa- tives et sportives	Ton opinion	Tes points de vue	Les créations des autres (Vidéos, pho- tos, musique...)	Autre	La presse/actualités
< 12 ans	28,6	14,3	7,1	10,7	35,7	32,1	0,0
12-13 ans	41,8	16,4	14,5	14,5	23,6	26,4	3,6
14-15 ans	47,5	16,7	20,4	14,8	25,9	14,8	6,8
16-17 ans	53,3	19,2	13,7	15,4	34,1	11,0	14,3
18 ans et +	46,1	20,2	20,2	21,3	34,8	7,9	20,2

Les plus de 18 ans hésitent moins à partager leurs opinions, la presse ou leur vie privée sur les réseaux sociaux contrairement aux moins de 12 ans. Avec 20,2% pour l'actualité, 21,3% pour « tes points de vue » 20,2% pour « ton opinion », « les 18 ans et plus » est la tranche d'âge qui partage le plus sur ces catégories (TABLEAU 11).

**FIGURE 28**  
Évolution des  
partages de  
contenus en  
fonction de l'âge



Pour ce qui est des « Autres », beaucoup ont répondu « rien » dans la précision de leurs réponses. Ceci permet de renforcer le fait que les plus jeunes se protègent face aux possibilités de harcèlement ou au fait qu'ils ne se sentent pas légitime pour partager. Cette tendance s'amenuise au fur et à mesure de l'âge allant de 32,7% pour la tranche d'âge des moins de 12 ans à 7,9% pour les 18 ans et plus.

- *Je vais pas commencer à aller parler d'un truc que je connais pas.*
- *Même si tu connais un peu le sujet y'aura toujours un plus vieux qui s'y connaît mieux et qui va mieux expliquer que toi.*

### III. C. L'ENGAGEMENT D'IDÉE : DE LA SUBJECTIVATION À L'EXPRESSION DE L'OPINION

Le parcours de vie des jeunes sur leur espace numérique montre qu'il y a un véritable apprentissage leur permettant d'affirmer au fur et à mesure leurs paroles, leurs opinions... C'est ce que l'on appelle la logique subjective, qui définit la manière dont la personne acquiert une capacité réflexive. C'est-à-dire qu'elle n'est pas entièrement conditionnée par les sphères sociales dans lesquelles elle s'inscrit mais s'approprie ces espaces pour construire son identité propre et être en mesure d'en faire la critique<sup>5</sup>. Cette subjectivation va ainsi amener au type d'engagement « militer pour des idées ». Il existe ainsi plusieurs manières pour les jeunes d'amener cette subjectivation pour ensuite mobiliser ses capacités réflexives afin de défendre ses idées.

#### III. C. 1. L'ESPACE DE SUBJECTIVATION NUMÉRIQUE : UNE RECHERCHE D'INFORMATIONS SANS POLITISATION

Déjà identifié par Léa Rousselet dans son enquête : « (Le) numérique est important dans la vie des jeunes, leur permet de s'informer sur les sujets d'actualité, de se forger une opinion et même de s'engager sur la toile ». Ainsi on peut identifier que la subjectivation des jeunes est avant tout sur l'information en général mais ne tient pas sur l'expression de leurs points de vue critique ou sur des actions au risque d'avoir un impact dans leur vie privée. Comme nous l'avons vu plus haut, les jeunes cherchent avant tout à se protéger face au cyber-harcèlement.

---

<sup>5</sup> Enquête menée par Léa Rousselet pour le CRAJEP NA « Etat des lieux des espaces d'expression de la « parole des jeunes » en Nouvelle-Aquitaine »

### III. C. 1. a. Un espace avant tout pour s’informer de différentes façons

L’information étant diffusée largement sur internet ou dans les réseaux, il est peu probable que les jeunes puissent passer outre. Cependant, ils cherchent à s’informer de plusieurs façons avec des préférences en fonction de leurs valeurs ou de leurs centres d’intérêts.

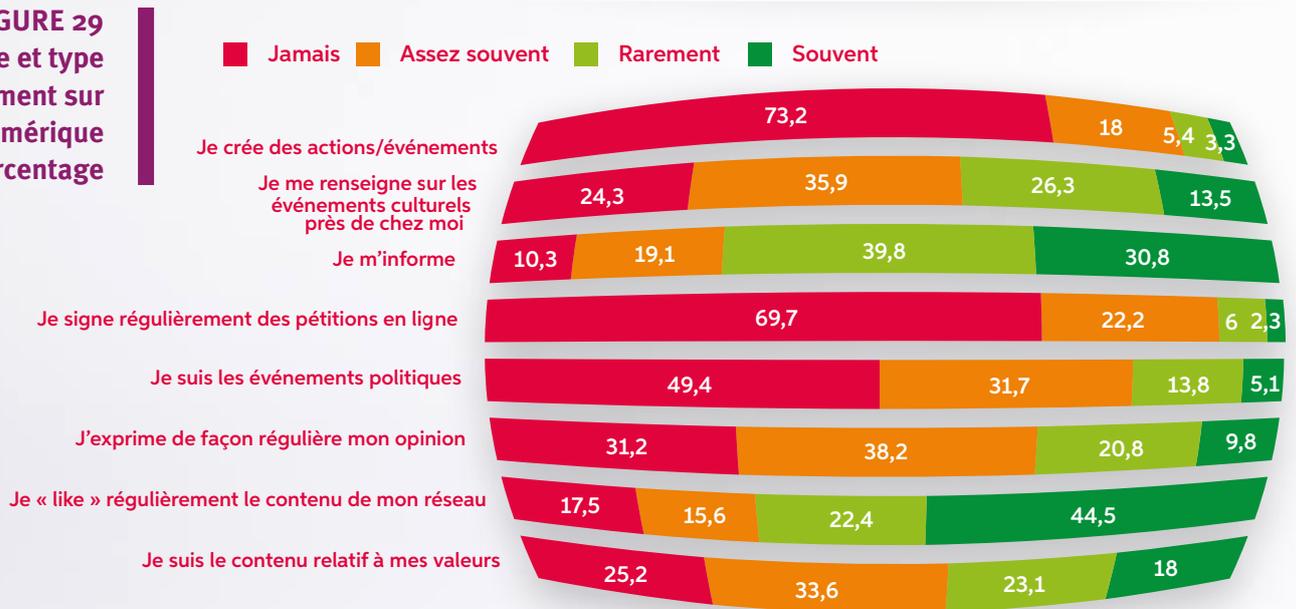
Ainsi, ils admettent à 70,6% s’informer « souvent » ou « assez souvent » et de consulter l’actualité que ce soit sur des sites d’informations ou par les bandeaux d’actualités qui apparaissent sur leur téléphone (FIGURE 29).

– *On peut pas passer à côté des informations on a une info sur le téléphone dès qu’il se passe quelque chose.*

– *Je regarde toujours un peu les infos surtout pour le sport.*

Seul 10,3% disent ne « jamais » s’informer sur leur espace numérique et 19,1% « rarement ».

**FIGURE 29**  
Fréquence et type d’engagement sur l’espace numérique en pourcentage



Dans une autre mesure, les jeunes montrent un intérêt pour certains contenus comme s’informer sur les événements qui ont lieu près de chez eux avec 26,3% qui répondent « assez souvent » et 13,5% « souvent ». Cette proportion est similaire pour les contenus relatifs à leurs valeurs avec 23,1% qui répondent les suivre « assez souvent » et 18% « souvent ».

Toutefois ces deux réponses sont à relativiser car 25,2% d’entre eux affirment ne suivre aucune page relevant de leurs « valeurs » et 24,3% pour des événements près de chez eux. Ces recherches d’informations restent donc relatives.

Enfin, la politique ne semble pas être un centre d’intérêt pour les jeunes. Seulement 5,1% affirment suivre les événements politiques contre 49,4% qui ne les suivent « jamais ».

### III. C. 1. b. Des modes d'engagements d'idées spécifiques

Les jeunes cherchent avant tout à se protéger dans le cadre où ils ne se sentent pas la place aux débats publics ou politiques face aux adultes. Il se traduit ainsi une illégitimité de la parole accentuée par de possibles sanctions sociales. C'est pourquoi il peut sembler que les jeunes ne s'engagent pas sur leur espace numérique au vu des résultats du questionnaire.

En effet, ils sont 69,7% à ne « jamais » signer de pétitions en ligne et 73,2% à ne « jamais » créer d'actions/événements (FIGURE 29). Ces formes d'engagement semblent ne pas être « utiles ».

— *Signer une pétition en ligne c'est bidon tout le monde s'en fout !*

Pour ce qui est d'exprimer son opinion, 31,2% affirment ne « jamais » l'exprimer et seulement 9,5% affirment l'exprimer « souvent ». Les freins quant à l'expression de l'opinion ont déjà été évoqués plus haut, c'est-à-dire que ce soit par peur du cyberharcèlement ou par sentiment d'illégitimité.

Ainsi, les jeunes vont préférer montrer leurs soutiens, que ce soit pour des avis ou des créations, par le biais des « like ». 44,5% « likent souvent » les contenus et montrent ainsi l'intérêt qu'ils portent à une parole trouvée dans leur réseau.

— *C'est facile de liker et ça coûte rien pour montrer qu'on aime bien.*

### III. C. 2. UNE ÉVOLUTION DE L'ENGAGEMENT

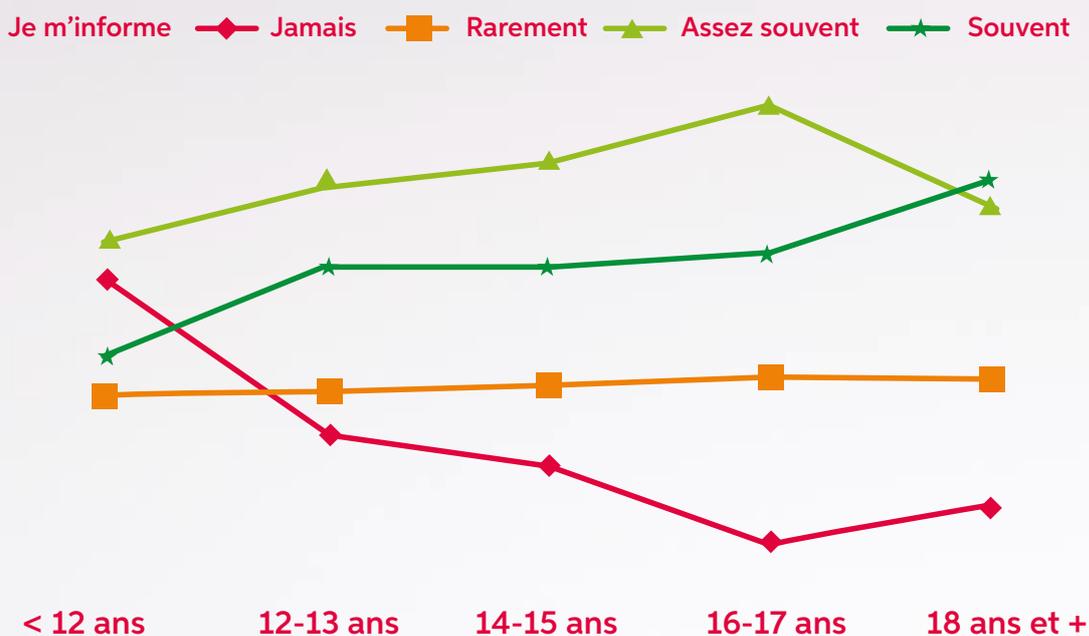
L'enquête de 2017 avait déjà montré que les pratiques de lecture et d'écriture étaient influencées en fonction de l'âge. Notamment pour ce qui est de la recherche d'information où 55% des 18 ans affirment lire la presse ou consulter des sites d'informations comme Wikipédia pour 40% d'entre eux contre 11% des 13 ans. Pour l'enquête 2019, le collectif a voulu confirmer cette tendance, mais aussi voir s'il en était de même pour l'expression et l'engagement des jeunes, notamment au travers de la subjectivation.

#### III. C. 2. a. La recherche d'informations comme une nouvelle activité

L'âge semble être un déterminant à la recherche d'information et semble s'inscrire comme une pratique qui se développe au fur et à mesure. Ils sont ainsi 28,6% des 12 ans et moins à ne « jamais » s'informer contre 7,9% des 18 ans et plus. Alors qu'à l'inverse, ils sont 21,4% à s'informer « souvent » pour les 12 ans et moins contre 37,4% pour les 18 ans et plus (FIGURE 30)<sup>6</sup>.

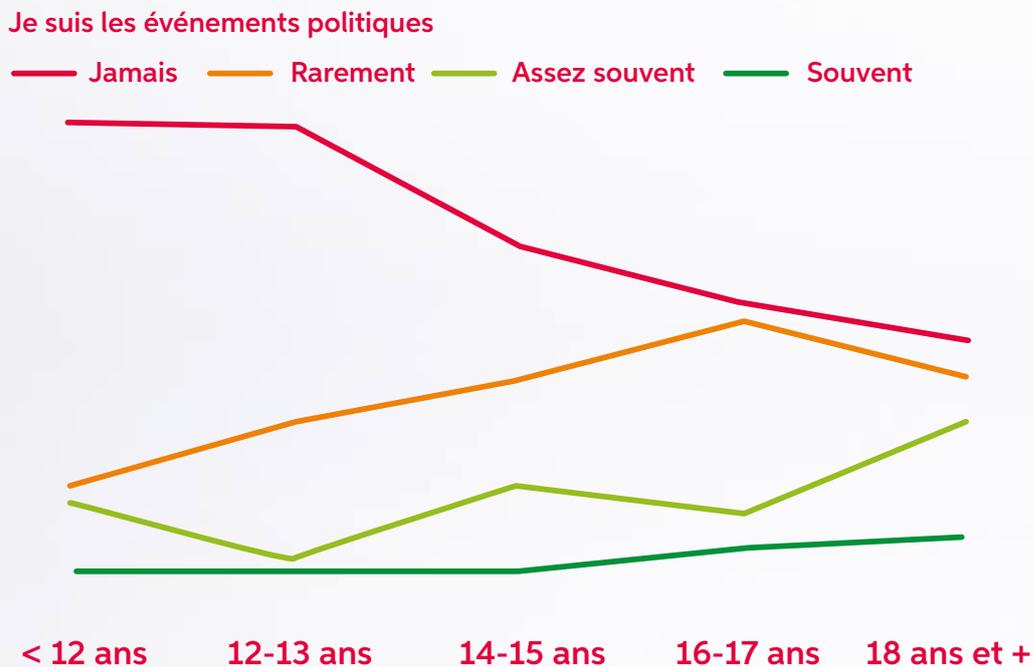
<sup>6</sup> Pourcentage en Annexe

**FIGURE 30**  
Évolution de la  
pratique  
« je m’informe »  
en fonction  
de l’âge



La recherche d’informations devient plus importante à mesure que les jeunes grandissent. Il en va de même pour le suivi des événements politiques pour lesquels on peut constater un gain pour les catégories les plus âgées.

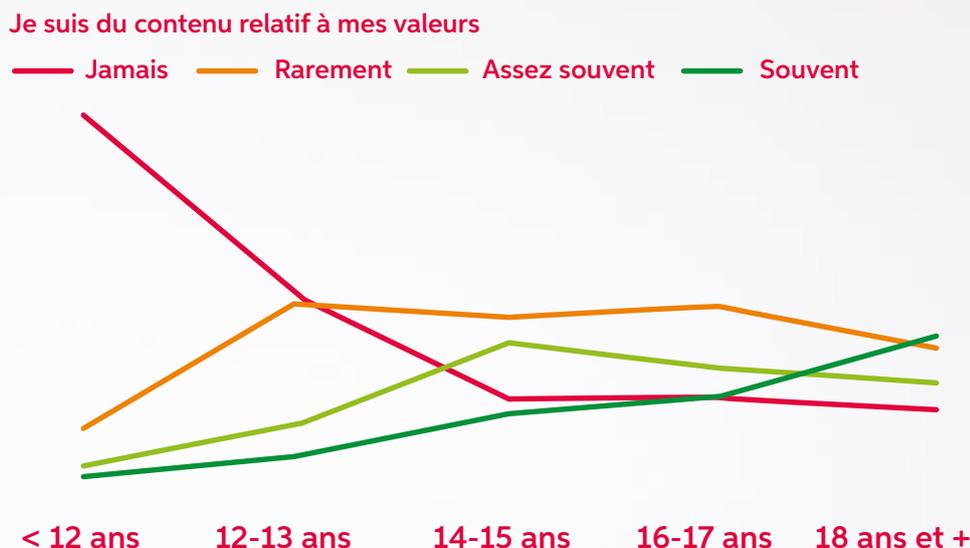
**FIGURE 31**  
Évolution de la  
pratique « Je suis  
les événements  
politiques » en  
fonction de l’âge



En effet, ils sont 67,9% des moins de 12 ans à ne « jamais » suivre les événements politiques contre 36% pour les 18ans et plus. Même si seulement 7,9% des 18 ans et plus suivent ces événements, ils sont de moins en moins intéressés par la politique et s’informent en fonction de l’intérêt qu’ils y portent.

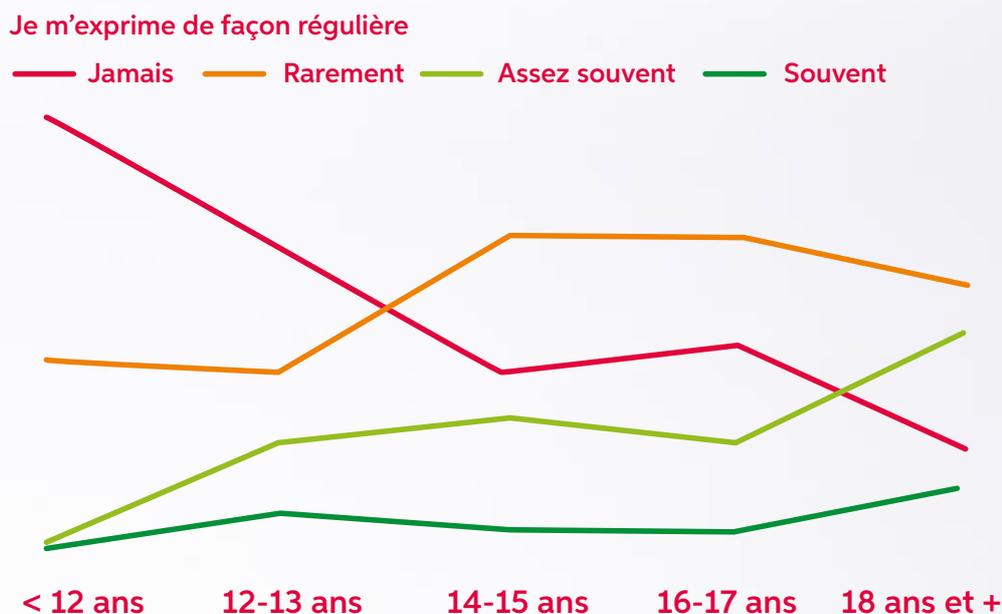
### III. C. 2. b. Une réticence moindre pour exprimer ses opinions

Cette évolution dans les pratiques permet aux jeunes de développer leurs engagements d'idées au travers des « valeurs » mais aussi par l'expression de leurs opinions. En développant leurs capacités critiques et réflexives via un processus de subjectivation, les jeunes ont moins de réticences à se retrouver face à des interlocuteurs pouvant tenir des arguments contraires.



**FIGURE 32**  
Évolution de la pratique « je suis du contenu relatif à mes valeurs » en fonction de l'âge

La plus forte baisse s'enregistre avec la réponse « jamais » qui perd 53,4 points entre la catégorie d'âge des moins de 12 ans et les 18 ans et plus. Ce qui veut dire que même s'ils ne sont pas « engagés » fortement, ils développent leur propre engagement d'idée qui peut leur permettre de s'exprimer plus aisément sur les espaces de paroles.



**FIGURE 32**  
Évolution des réponses « Je m'exprime de façon régulière » en fonction de l'âge

En effet, les réponses « assez souvent » sur l'affirmation « j'exprime de façon régulière mon opinion » gagnent 24,4 points entre les moins de 12 ans et les 18 ans et plus (FIGURE 32) et les réponses « jamais » perdent 39,1 points.

## CONCLUSION

Les résultats de notre enquête, en corrélation avec l'enquête précédemment menée, nous montrent que les jeunes s'expriment de manière massive sur internet. La parole des jeunes, comme le montre l'enquête de Léa Rousselet pour le CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, passe aussi par l'utilisation des espaces numériques. Cet espace est vecteur d'informations et permet aux jeunes de se développer et de s'affirmer au fur et à mesure qu'ils expérimentent. Pour cela, ils privilégient les réseaux sociaux comme Instagram pour pouvoir discuter, échanger et communiquer entre eux et construire une vie privée hors du cercle familial.

Ils choisissent les réseaux sociaux pour exprimer leur "engagement passion" en échangeant leurs créations ou celles des autres. Ils partagent beaucoup de contenus entre eux avec aussi l'intention de ne pas être victime des aléas du web comme le cyber-harcèlement ou par sentiment de manque de légitimité.

C'est pour cela qu'il semble plus compliqué pour eux d'entrer dans les débats proprement politiques, d'échanges d'idées... Ils préféreront exprimer leur engagement par le soutien au travers des « likes ».

Cependant, l'espace numérique est un espace de subjectivation qui développe les capacités réflexives et critiques. De ce fait, les jeunes développent leurs capacités à s'exprimer et saisissent plus facilement l'opportunité qu'il leur est faite de valoriser leurs « engagements idées ».

# ANNEXES

## TYPOGRAPHIE QUANTITATIVE DES RÉPONDANTS

### Répartition par genre

Garçon	242
Fille	329
<b>Total</b>	<b>571</b>

### Répartition par territoire

Charente	26
Charente-Maritime	67
Corrèze	14
Creuse	13
Deux-Sèvres	146
Dordogne	42
Gironde	81
Haute-Vienne	93
Landes	13
Lot-et-Garonne	7
Pyrénées-Atlantiques	2
Vienne	67
<b>Total</b>	<b>571,0</b>

### Répartition Scolaire

Apprenti	17
Autre	54
Collégiens	233
Elève en lycée	81
Général et Technologique	
Elève en lycée Professionnel	169
Etudiant	17
<b>Total</b>	<b>571</b>

### Répartition par âge

12ans et moins	28
12-13ans	110
14-15ans	162
16-17 ans	182
18 ans et plus	89

CSP	CSP PARENT	
	1	2
Agriculteur(trice), exploitant(e)	10	24
Artisan(e) à son compte, commerçant(e), chef(e) d'entreprise	48	54
Au foyer	40	39
Cadre et profession intellectuelle supérieure	33	33
Employé(e)	169	171
Je ne sais pas	77	60
Ouvrier(e) dans l'industrie, le BTP, l'artisanat, mécanicien...	54	60
Profession intermédiaire	38	31
Retraité(e)	10	7
(vide)	48	12
Total général	527	491

## RÉPARTITIONS QUANTITATIVES DES APPLICATIONS LES PLUS UTILISÉES

Applications	Garçon	Fille	Total
Tinder	0	0	<b>0</b>
Reddit	7	2	<b>9</b>
deezer	35	40	<b>75</b>
Instagram	169	260	<b>429</b>
Google Drive	11	12	<b>23</b>
WhatsApp	29	61	<b>90</b>
Messenger	66	121	<b>187</b>
YouTube	222	267	<b>489</b>
Netflix	125	203	<b>328</b>
TikTok	45	123	<b>168</b>
Periscope	2	0	<b>2</b>
Yubo	3	7	<b>10</b>
Askip	0	4	<b>4</b>
Wattpad	1	17	<b>18</b>
Pronote	73	114	<b>187</b>
Facebook	61	96	<b>157</b>
Twitter	35	27	<b>62</b>
Snapchat	171	278	<b>449</b>
Spotify	73	50	<b>123</b>
Discord	52	8	<b>60</b>
Twitch	40	6	<b>46</b>
Tumblr	1	1	<b>2</b>
Pinterest	10	48	<b>58</b>
Skype	7	9	<b>16</b>
Wechat	1	0	<b>1</b>
Telegram	1	0	<b>1</b>
Whisper	1	0	<b>1</b>
Medium	1	0	<b>1</b>
Aucun	1	1	<b>2</b>
Autre	4	11	<b>15</b>

### RÉPARTITION QUANTITATIVE DES APPLICATIONS LES PLUS UTILISÉES EN FONCTION DE L'ÂGE

Valeurs	> 12 ans	12-13ans	14-15ans	16-17 ans	18 ans	> 18 ans
YouTube	22	96	137	160	39	35
Instagram	10	53	135	167	34	30
Netflix	14	46	97	118	31	22
Snapchat	16	75	135	154	38	31
Facebook	4	13	27	60	25	28
Pronote	12	66	70	36	2	1
Messenger	6	16	31	79	27	28

### SUPPORT DE JEUX VIDÉO EN FONCTION DU GENRE

Plateforme de jeux vidéo	Un garçon	Une fille	Total général
Console de salon	123	70	<b>193</b>
Console Portable	10	13	<b>23</b>
Je ne joue pas	17	114	<b>131</b>
Ordinateur	51	25	<b>76</b>
Smartphone	41	107	<b>148</b>
Total général	242	329	<b>571</b>

### SUPPORT DE JEUX VIDÉO EN FONCTION DE L'ÂGE

Plateforme de jeux vidéo	> 12 ans	12-13ans	14-15ans	16-17 ans	18 ans	> 18 ans	Total
Console de salon	6	42	68	51	14	12	<b>193</b>
Console Portable	3	10	4	5	1	0	<b>23</b>
Je ne joue pas	3	19	34	55	10	10	<b>131</b>
Ordinateur	8	16	22	17	5	8	<b>76</b>
Smartphone	8	23	34	54	16	13	<b>148</b>
Total général	28	110	162	182	46	43	<b>571</b>

### RÉPARTITION DES GENRES DE JEUX PRÉFÉRÉ CHEZ LES RÉPONDANTS

Genre de jeux	Un garçon	Une fille	Total général
Total	242	329	571
Stratégie	65	43	108
Point'nClick	0	0	0
Combat	116	64	180
Beat them all	3	0	3
Labyrinthe	2	12	14
Course	32	50	82
Simulation	28	33	61
Gestion	4	4	8
MMORPG	16	3	19
Puzzle Game	5	23	28
Action/Aventure	64	47	111
Sports	66	32	98
Plateforme	12	9	21
Bac à sable	6	2	8
FPS	47	5	52
MOBA	10	1	11
RPG	27	5	32
Je ne sais pas	17	64	81

### RÉPARTITION DU TEMPS CONSACRÉ AUX JEUX VIDÉO EN FONCTION DU GENRE

Fréquence	Un garçon	Une fille	Total général
Occasionnellement dans la semaine	63	92	<b>155</b>
Quelques jours par semaines	82	74	<b>156</b>
Tous les jours	80	49	<b>129</b>
Total général	225	215	<b>440</b>

### MATÉRIEL INFORMATIQUE UTILISÉE EN FONCTION DU GENRE

Matériel préférentiel	Un garçon	Une fille	Total général
Avec un ordinateur familial	76	91	<b>167</b>
Avec mon ordinateur personnel	72	132	<b>204</b>
Avec ma tablette tactile	51	74	<b>125</b>
Avec mon smartphone	205	300	<b>505</b>
Je n'ai aucun de ces équipements	2	1	<b>3</b>

### RÉPARTITION DU MATÉRIEL INFORMATIQUE EN FONCTION DES CSP

CSP des parents des répondants	Avec un ordinateur familial	Avec mon ordinateur personnel	Avec ma tablette tactile	Avec mon smartphone	Je n'ai aucun de ces équipements
Agriculteur(trice), exploitant(e)	8	10	7	26	0
Artisan(e) à son compte, commerçant(e), chef(e) d'entreprise	19	10	10	51	0
Au foyer	10	12	13	35	0
Cadre et profession intellectuelle supérieure	10	20	13	25	0
Employé(e)	52	83	44	176	1
Je ne sais pas	18	26	17	54	
Ouvrier(e) dans l'industrie, le BTP, l'artisanat, mécanicien...	25	18	6	58	1
Profession intermédiaire	12	12	8	32	1
Retraité(e)	2	2	2	8	0
Ne sais pas	11	11	5	40	0
<b>Total général</b>	<b>167</b>	<b>204</b>	<b>125</b>	<b>505</b>	<b>3</b>

## RÉPARTITION DU MATÉRIEL INFORMATIQUE EN FONCTION DE L'ÂGE

Âge des répondants	Avec un ordinateur familial	Avec mon ordinateur personnel	Avec ma tablette tactile	Avec mon smartphone	Je n'ai aucun de ces équipements
Moins de 12 ans	12	6	14	13	0
12-13ans	37	33	24	84	0
14-15ans	49	55	34	147	2
16-17 ans	54	72	37	177	0
18 ans	9	20	5	44	0
Plus de 18ans	6	18	11	40	1
<b>Total général</b>	<b>167</b>	<b>204</b>	<b>125</b>	<b>505</b>	<b>3</b>

## RÉPARTITIONS D'UTILISATION DES ESPACES DÉDIÉS AU NUMÉRIQUE PAR LES RÉPONDANTS EN FONCTION DES DÉPARTEMENTS

Espaces dédiés au numérique	Charente (16)	Charente-Maritime (17)	Corrèze (19)	Creuse (23)	Deux-Sèvres (79)	Dordogne (24)	Gironde (33)	Haute-Vienne (87)	Landes (40)	Lot-et-Garonne (47)	Pyrénées-Atlantiques (64)	Vienne (86)	<b>Total général</b>
Une association (FRMJC, CRIJ, BêtaPi, Les petits débrouillards...)	0	3	0	1	0	2	5	1	0	0	0	3	<b>15</b>
Une Maison de quartier	3	5	1	2	3	1	2	12	1	0	0	1	<b>31</b>
Un bureau d'information jeunesse	1	13	0	1	1	1	3	2	0	0	0	1	<b>23</b>
Un espace Jeune	7	30	2	1	39	2	18	23	3	0	0	5	<b>130</b>
Un Cyber Café	3	3	0	1	1	1	1	2	0	0	0	2	<b>14</b>
Ton établissement Scolaire	10	39	9	8	89	27	48	58	9	5	2	31	<b>335</b>
Bibliothèque/médiathèque	4	10	1	0	13	7	13	41	4	0	1	3	<b>97</b>
Je ne vais dans aucun de ces endroits	8	9	5	5	40	14	26	13	3	2	0	31	<b>156</b>

### RÉPARTITION DE LA FRÉQUENTATION DES ESPACES DÉDIÉS PAR LES RÉPONDANTS EN FONCTION DE L'ÂGE

Espaces dédiés au numérique	> 12 ans	12- 13ans	14- 15ans	16-17 ans	18 ans	> 18 ans	Total
Une association (FR- MJC, CRIJ, BêtaPi, Les petits débrouillards...)	1	7	0	5	1	1	15
Une Maison de quartier	3	7	6	13	1	1	31
Un bureau 'information jeunesse	2	5	6	6	3	1	23
Un espace Jeune	7	31	51	26	4	11	130
Un Cyber Café	1	0	3	7	1	2	14
Ton établissement Scolaire	11	66	96	126	20	16	335
Bibliothèque/ médiathèque	18	24	25	21	3	6	97
Je ne vais dans aucun de ces endroits	6	23	42	51	19	15	156

### USAGE DES ESPACES DÉDIÉS AU NUMÉRIQUE

Usages	Associa- tions	Maison de quar- tier	BIJ	Espace jeunesses	Cyber café	Etablis- sement scolaire
Apprendre	7	1	8	9	1	242
Me retrouver avec mes ami(e)s	2	26	4	109	13	184
Jouer	6	21	5	75	8	20
Accéder à du matériel que je n'ai pas chez moi (imprimante par exemple)	2	2	6	11	1	7
Faire du travail scolaire	3	6	10	13		106
M'informer/ m'enrichir	5	2	10	17	1	79

## PERSONNES RESSOURCES DES RÉPONDANTS EN FONCTION DES CSP

Les pratiques des jeunes  
Autre

CPS	Mes parents	Mes frères et/ou soeurs	Mes ami(e)s	Un professeur ou une personne référente de mon établissement scolaire	Un animateur (MJC, Centres sociaux...)	Je vérifie par moi-même	Autre
Agriculteur(trice), exploitant(e)	17	9	14	8	0	13	3
Artisan(e) à son compte, commerçant(e), chef(e) d'entreprise	46	13	41	14	6	38	4
Au foyer	33	20	21	21	3	20	5
Cadre et profession intellectuelle supérieure	30	6	25	15	4	20	2
Employé(e)	154	71	118	50	17	111	4
Je ne sais pas	44	27	34	21	9	33	4
Ouvrier(e) dans l'industrie, le BTP, l'artisanat, mécanicien...	45	22	38	26	3	39	4
Profession intermédiaire	32	9	23	12	4	29	
Retraité(e)	5	2	7	1	4	5	
Ne sais pas	22	11	23	12	4	20	4
<b>Total général</b>	<b>428</b>	<b>190</b>	<b>344</b>	<b>180</b>	<b>54</b>	<b>328</b>	<b>30</b>

PERSONNES RESSOURCES DES RÉPONDANTS  
EN FONCTION DE LA TRANCHE D'ÂGE

Tranche d'âges	Mes parents	Mes frères et/ou soeurs	Mes ami(e)s	Un professeur ou une personne référente de mon établissement scolaire	Un animateur (MJC, Centres sociaux...)	Je vérifie par moi-même	Autre
Moins de 12 ans	24	11	12	12	5	7	1
12-13ans	89	40	67	40	9	57	6
14-15ans	126	53	102	45	10	92	10
16-17 ans	130	60	116	59	16	114	9
18 ans	36	14	26	14	5	30	1
Plus de 18 ans	23	12	21	10	9	28	3
<b>Total général</b>	<b>428</b>	<b>190</b>	<b>344</b>	<b>180</b>	<b>54</b>	<b>328</b>	<b>30</b>

## ESPACE D'EXPRESSION DES RÉPONDANTS EN FONCTION DE L'ÂGE

Âge	Les forums	Je ne m'exprime pas ou très peu	Twitter	Les jeux vidéo	Les groupes de discussions (entre amis et/ou famille)	Facebook	Instagram	Les sites/applications pour partager tes créations	Blogs
< 12 ans	0	13	0	11	5	1	6	0	0
12-13ans	2	38	2	21	46	6	36	1	0
14-15ans	0	32	5	34	58	7	99	7	2
16-17 ans	5	47	9	24	73	28	111	8	2
18 ans	1	12	4	6	15	11	15	3	1
> 18 ans	1	16	5	7	11	17	18	4	0
<b>Total général</b>	<b>9</b>	<b>158</b>	<b>25</b>	<b>103</b>	<b>208</b>	<b>70</b>	<b>285</b>	<b>23</b>	<b>5</b>

## ESPACES D'EXPRESSIONS DES RÉPONDANTS EN FONCTION DU GENRE

Espace d'expressions	Un garçon	Une fille	Total général
Les forums	6	3	<b>9</b>
Je ne m'exprime pas ou très peu	71	87	<b>158</b>
Twitter	15	10	<b>25</b>
Les jeux vidéo	79	24	<b>103</b>
Les groupes de discussions (entre am(e)s et/ou ma famille)	65	143	<b>208</b>
Facebook	27	43	<b>70</b>
Instagram	106	179	<b>285</b>
Les sites/applications pour partager tes créations	9	14	<b>23</b>
Blogs	3	2	<b>5</b>

## CE QUE PARTAGES LES RÉPONDANTS SUR LEUR ESPACE NUMÉRIQUE EN FONCTION DE L'ÂGE

Âge	Tes propres créations (musiques, dessins, vidéos, photos...)	Tes activités associatives et sportives	Ton opinion	Tes points de vue	Les créations des autres (Vidéos, photos, musique...)	La presse/actualités	Autre
< 12 ans	8	4	2	3	10	0	9
12-13ans	46	18	16	16	26	4	29
14-15ans	77	27	33	24	42	11	24
16-17 ans	97	35	25	28	62	26	20
18 ans	23	8	9	9	16	3	3
> 18 ans	18	10	9	10	15	15	4
Total général	269	102	94	90	171	59	89

# Collectif Éducpop NUM

EducPopNum est un collectif régional d'acteurs et d'actrices souhaitant travailler ensemble sur **le lien entre l'éducation populaire et le numérique**. Nos objectifs sont de s'emparer collectivement de problématiques actuelles, d'œuvrer à leur appropriation par le milieu associatif et le secteur de l'animation, de produire une expertise commune et de créer de la rencontre et de l'échange sur ces thématiques.

Nous préparons actuellement une nouvelle enquête post-confinement... mais aussi des temps collectifs de réflexion, de formation, des actions communes et des projets à destination des jeunes et des moins jeunes.

**Le collectif est ouvert à tous et à toutes :  
n'hésitez pas à le rejoindre !**



**Chaîne YouTube**

Educpopnum Nouvelle-Aquitaine



**Instagram**

Educpopnum Nouvelle-Aquitaine



**Facebook**

facebook.com/educpopnum

contact@educpopnum.org

**Tél. : 06 65 92 15 15**



**educpopnum.org**

