



Enquête sur les pratiques numériques des jeunes en Nouvelle-Aquitaine (2017)

menée par la DR-D-JSCS et le CRAJEP Nouvelle-Aquitaine,
avec l'accompagnement de l'INJEP
dans le cadre des travaux du collectif EducpopNum



Table des matières

I - Cadre général de l'enquête	3
II - Fiche technique.....	5
III - Analyse	8
Question 1 : applications et réseaux sociaux utilisés le plus par les collégiens :.....	11
Question 2 : Joues-tu à des jeux vidéos ?	19
Question 2A : A quel jeu vidéo, joues-tu le plus souvent ?	22
Question 2B : les jeux vidéos qui t'ont le plus marqué dans ta vie?	26
Question 2C : Tu joues le plus souvent : avec des amis, avec des joueurs rencontrés en ligne, seul contre la machine	29
Question 3 : Tu lis en ligne	31
Question 4 : tu écris en ligne.....	34
Question 5 : Tes activités numériques autour de la musique.....	37
Question 6 : Tes activités numériques autour de la vidéo	40
Question 7 : Tes activités numériques autour de la photo.....	44
Question 8 : Tes activités numériques de fabrication :	47
Question 9 : Si tu avais à définir tes activités numériques ?	50
Question 10 : Équipement et accès internet des collégiens	53
IV - Annexes.....	60

I - Cadre général de l'enquête

OBJECTIFS

1. Nourrir la démarche du collectif d'associations EducpopNum, accompagné par la DR-D-JSCS et le CRAJEP Nouvelle-Aquitaine et la réflexion de ses acteurs sur les pratiques numériques des jeunes
2. Poser les bases d'une future étude sur les apprentissages informels des jeunes en ligne

PROBLÉMATIQUE

Alors que le fait numérique s'est désormais imposé dans tous les aspects de notre vie quotidienne, les pratiques numériques des jeunes continuent à interroger adultes et éducateurs en raison d'une forte intensité et diversité de leurs pratiques qui sont méconnues.

Que font exactement les jeunes sur internet, leurs mobiles, leur tablette ?

Suite aux Assises de l'Éducation populaire numérique organisées en décembre 2016 sur ce thème et avec l'approche d'éducation populaire qui est la leur, les acteurs du collectif EducpopNum* souhaitaient interroger directement les jeunes à ce sujet.

En effet, dans la plupart des enquêtes quantitatives sur les pratiques numériques des jeunes, ces dernières font l'objet de grandes masses, qui ne traduisent pas finement les usages des jeunes.

On y propose des items comme :

- regarder des vidéos écouter de la musique, alors que ces deux activités peuvent donner lieu à des pratiques annexes plus fines et plus actives: partage de morceaux et de textes, traduction, recherche de partitions.
- Jouer, alors qu'il existe des dizaines de catégories de jeux qui ne sollicitent et ne développent pas les mêmes compétences.

OBJET DE L'ENQUETE

Sur la base de ces constats, l'objet de l'enquête était de :

- Cerner aussi finement que possible les pratiques numériques des jeunes de 12 à 17 ans sur le territoire néo-aquitain dans une approche à dominante quantitative. Il s'agissait de tenter d'aller au-delà des grandes masses des pratiques les plus visibles : jouer, écouter de la musique, regarder des vidéos, pour appréhender le degrés de massification des autres activités qu'elles génèrent chez certains jeunes: éditorialisation, commentaires, discussions, rencontres, recherches, critiques, traduction, publication ... et pour les pratiques les plus expressives à l'écriture de fiction, à des formes de remix (détournement de bandes-annonces, films « suédés » et autres pastiches) à la création de « chaîne Youtube », la gestion de communautés, etc.
- En tenant compte des variables de genre, d'âge et des professions et catégories professionnelles des parents.

Aussi malgré le traitement moins aisé que cela impliquait, il a été choisi

- de laisser ouverte la question des jeux vidéos les plus utilisés de manière à ne pas présupposer leurs usages en la matière et orienter leur réponse vers les jeux les plus connus ;
- de proposer sept réponses possibles parmi 19 modalités concernant les réseaux sociaux, les réponses « Autres » et les focus group nous indiquant nos oublis majeurs ;
- de proposer des réponses multiples à toutes les autres questions ce qui ne permet pas d'envisager la part dans un pourcentage global mais renseigne sur l'effectivité de chacun des usages au lieu de focaliser l'attention sur ceux qui sont déjà les plus massifs.

II - Fiche technique

- Période : entre février et avril 2017 (63,4% des réponses en mars)
- Répondants : 1521 dont 53,8% de filles et 46,2% de garçons et 30 jeunes interrogés dans des focus group
- Ages : tranches les plus représentées : 12-13 ans : 36,6% ; 14-15 ans 29,1% ; 16-17 ans : 16,4% ; moins de 12 ans : 9,5%
- Statuts : collégiens : 70,3% (1070 répondants) ; jeunes de 15 à 18 ans d'un autre statut (392 répondants) : élèves en lycée professionnel (190), en lycée général et technologique (161), étudiants (16), apprentis, salariés, services civiques, en recherche d'emploi, autre situation ...

- Concernant l'origine sociale des répondants, une question ouverte a été posée : profession du père, profession de la mère. Une première variable a ensuite été créée : elle s'appuie sur la catégorisation INSEE et la profession et catégorie sociale des parents (PCS). Les réponses ont été codées en fonction de la situation la plus favorable au sein du foyer. Une seconde variable a été mobilisée et s'appuie sur un indice de position sociale, dérivé de la PCS, défini par l'Éducation nationale (Direction des études et de la prospective)¹. Les réponses ont ici été codées en prenant en compte la profession de la mère (ou du père si la mère est sans profession). L'analyse des résultats de l'enquête nous montre que ces deux catégorisations ont un impact assez proche sur les pratiques déclarées par les répondants.

Par ailleurs les modalités « ouvriers et inactifs » ont été regroupées. Ce choix s'appuie sur la catégorisation « éducation nationale » qui hiérarchise les catégories sociales en adaptant les nomenclatures INSEE aux spécificités du domaine de l'éducation et la « distance » à l'école.

Cette enquête s'appuie donc sur une base de 1521 réponses comportant une strate de 1070 collégiens. L'analyse concerne donc principalement cette strate avec en regard la prise en compte des 15-18 ans d'autres statuts qui permettront de confirmer les tendances liées à la variable âge.

Il convient néanmoins d'être attentif à certains biais : les modalités de passation ont été différentes entre les groupes (moins de questionnaires renseignés via les établissements pour les lycéens généraux et technologiques). Si dans le groupe des collégiens il y a une presque parité filles/garçons il y a beaucoup plus de filles dans le groupe des 15-18 ans (2 filles pour un garçon). Dans le groupe des collégiens, il y a une surreprésentation des 12-13 ans (51,6% de l'effectif).

¹Référence : "Construction d'un indice de position sociale des élèves". Thierry Rocher, MESNR-DEPP

Trois focus group ont été par ailleurs réalisés dans des contextes différents avec des jeunes âgés de 11 à 15 ans (jeunes de 13 ans d'un collège en ZRR ; jeunes de 14-15 ans d'un quartier « politique de la ville » ; jeunes de 13-14 ans d'un conseil communal d'une ville importante).

Strate des collégiens : 1070 répondants

50,4% de filles et 49,6% de garçons

Moins de 12 ans : 13,3% ; 12-13 ans 51,6% ; 14-15 ans 33,6 % ; 16-17 ans : 1,6%

86% des réponses viennent des établissements

Répartition du lieu de résidence des répondants (collégiens) : Vienne (43,7%), Deux sèvres 27,5%, Charente Maritime (12,9%), Charente (8,8%), autres départements.

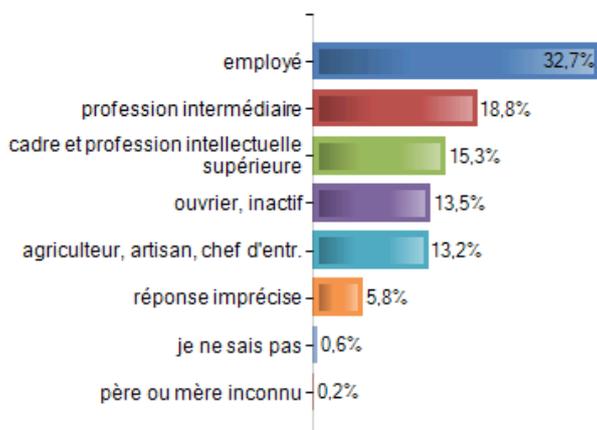
86,2% des questionnaires ont été renseignés via les établissements ; saisie sur ordinateur : 87,9%, sur smartphone : 8,7% ; sur tablette : 3,4%

Villes les plus représentées (établissements) : Châtelleraut (44,6%), Ménigoute (24,1%), La Rochelle (13,9%) ...

PCS : 81,2% de répondants

Réponses effectives : 869
Taux de réponse : 81,2%

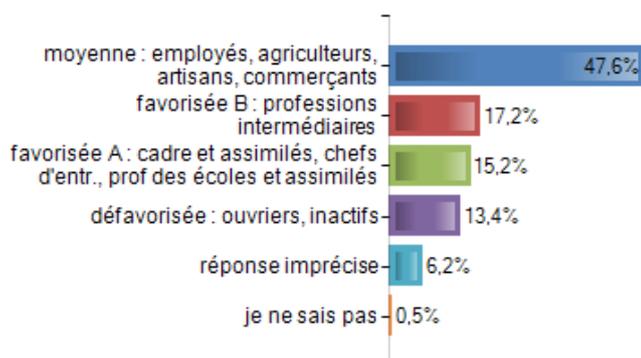
Non-réponse(s) : 201
Catégories les plus citées : employé; profession intermédiaire; cadre et profession intellectuelle supérieure



Position sociale (Éducation nationale)

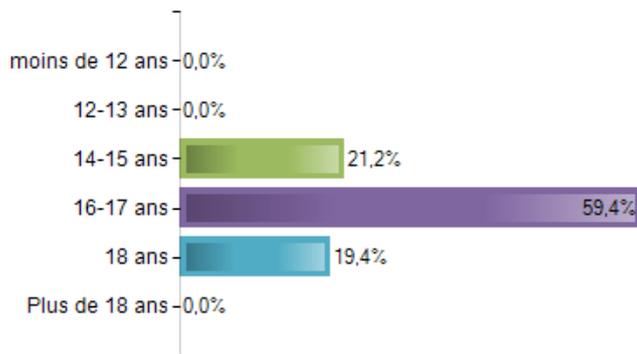
Réponses effectives : 868
Taux de réponse : 81,1%

Non-réponse(s) : 202
Modalités les plus citées : moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants; favorisée B : professions intermédiaires; favorisée A : cadre et assimilés, chefs d'entr., prof des écoles et assimilés et défavorisée : ouvriers, inactifs



Strate des 15-18 ans non collégiens (392 répondants)

63% de filles, 37% de garçons



Répartition des lieux de résidence des répondants :

Charente maritime (39,8%), Vienne (26,3%), Charente (11,5%) etc

54,3% des questionnaires ont été renseignés via les établissements ; sur ordinateur (79,8%), sur smartphone (19,6%) sur tablette (0,5%)

III - Analyse

Cette analyse concernera donc plus particulièrement la strate des collégiens (1070 répondants).

En regard, il sera procédé à quelques comparaisons avec la strate des 15–18 ans non collégiens (392 répondants) en prenant notamment en compte la variable âge.

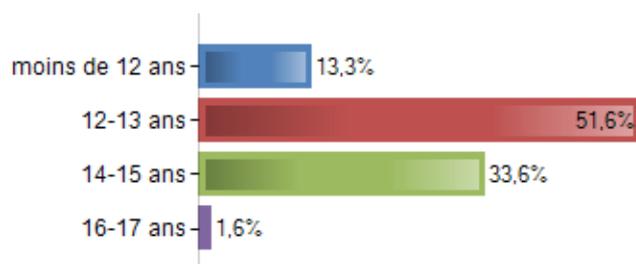
Strate des collégiens

Répartition des répondants

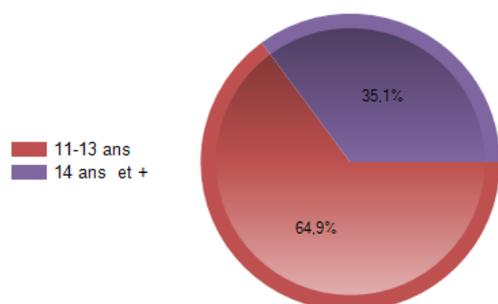
Implantation des collèges où ont été renseignés les questionnaires : Poitiers, Châtelleraut, Ruelle sur Touvre (16), Ménigoute (79), Brioux sur Boutonne (79), La Rochelle,

86,2% des questionnaires ont été renseignés par l'intermédiaire d'un collègue

Filles : 49,6% ; garçons 50,4%



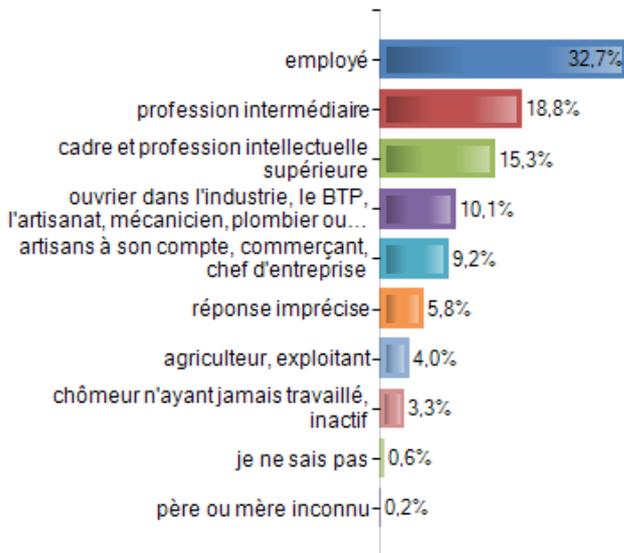
Après regroupement des « 11-13 ans » et « des 14 ans et plus »



On remarque **une surreprésentation de la tranche des 12-13 ans.**

PCS des collégiens (non réponses ignorées) :

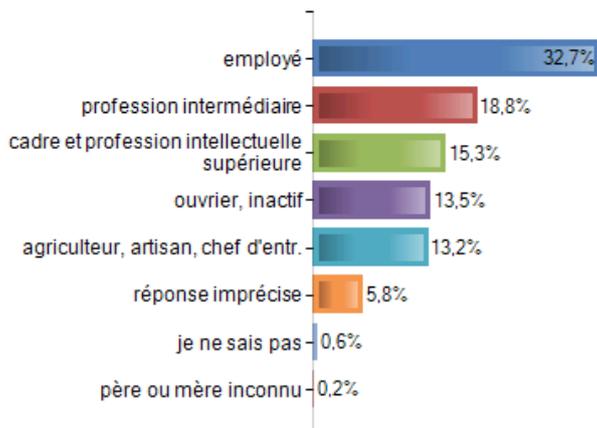
81,2% des réponses



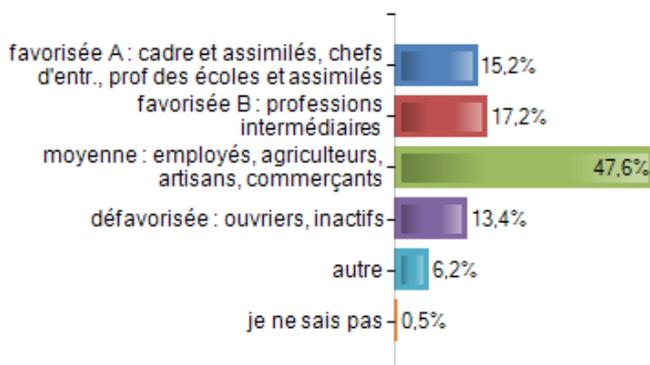
Après regroupement

Réponses effectives : 869
Taux de réponse : 81,2%

Non-réponse(s) : 201
Catégories les plus citées : employé; profession intermédiaire; cadre et profession intellectuelle supérieure



Position sociale éducation nationale (non réponses ignorées)

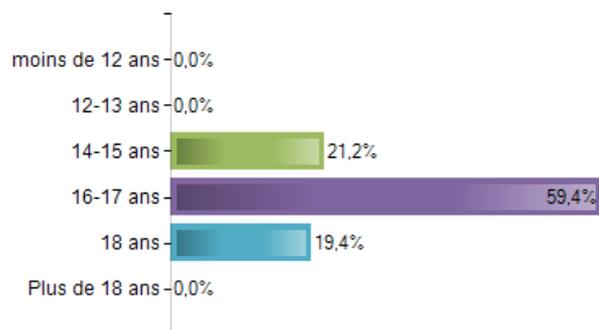


Strates des 15-18 ans non collégiens

Répartition des répondants

392 répondants

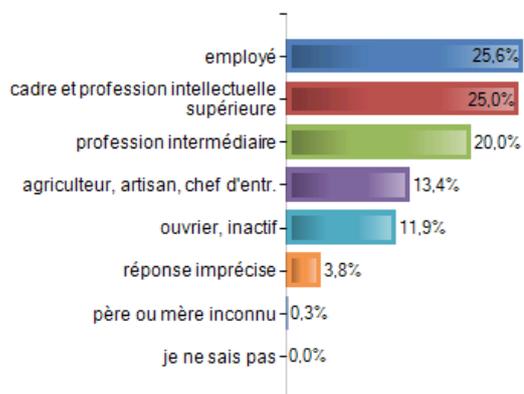
63% de filles, 37% de garçons



PCS (Insee)

Réponses effectives : 320
Taux de réponse : 81,6%

Non-réponse(s) : 72
Catégories les plus citées : employé; cadre et profession intellectuelle supérieure; profession intermédiaire



La catégorie « Cadre, profession intellectuelle » est très présente dans la strate des Lycéens généraux et technologique.

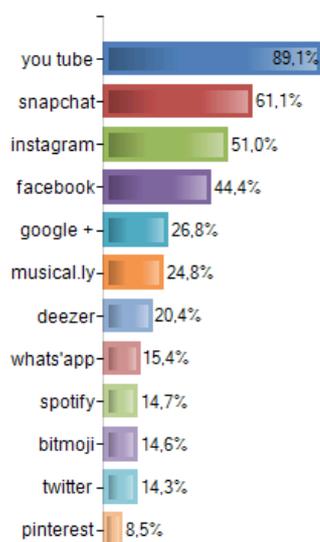
Question 1 : applications et réseaux sociaux utilisés le plus par les collégiens :

Voir Tableau 1, page 18

L'importance des réseaux sociaux dans l'imaginaire des jeunes peut-être illustrée par la façon dont une jeune fille de 13 ans, du canton de Ménigoute en a fait une formule synchrétique: « un rézosocio ».

Les 12 modalités les plus citées :

Réponses effectives : 1070
Taux de réponse : 100%
Non-réponse(s) : 0
Modalités les plus citées : you tube; snapchat; instagram



Les réseaux sociaux cités dans la catégorie « autres réseaux sociaux » sont Skype (2,2%) et Wattpad et Messenger, (respectivement 0,5% et 0,6%).

You Tube est cité de manière assez homogène par les différentes catégories d'âge (entre 87,9 et 90,8%). Si cette plateforme est citée de manière très conséquente par l'ensemble des répondants, il faut considérer aussi que son accès n'est pas lié à une inscription comme le sont Facebook et Instagram par exemple. Elle est également à la source de nombreux usages potentiels : on peut y venir pour la musique et/ou pour la vidéo (films, séries, tutoriels, documentaires, clips, covers, etc.), créer des play-list, prendre connaissance et commenter la production des Youtubeurs, créer sa chaîne (15,2 % des jeunes, Cf.chapitre « Tes activités autour de la vidéo »).

Les focus group témoignent de l'importance de la plateforme pour les jeunes.

« You Tube c'est irremplaçable. S'il n'y a pas You tube, il n'y a presque plus rien pour les jeunes. » « On pourrait se passer d'internet mais pas de You tube. » (Filles 13 ans, Poitiers)

« You tube c'est la base. La base de la base ! », « Les films les musiques les séries, tout ça c'est sur You tube »
(Garçons, 15 ans, Soyaux)

You Tube est aussi attractif pour l'activité des Youtubeurs :

« Moi, si je compte le nombre de chaînes auxquelles je suis abonnée, y en a... Je sais même pas mais ça doit bien faire 200... mais seulement une quinzaine que je suis régulièrement. » ; « On suit plutôt des professionnels - je pense que c'est les plus connus au monde - ceux qui sont payés par Youtube, qui font plus de 100 000 vues. » ; « Moi, je ne suis pas de Youtubeurs qui ont moins de 2000 abonnés. » Filles, 13 ans, Vasles, canton de Ménagoute.

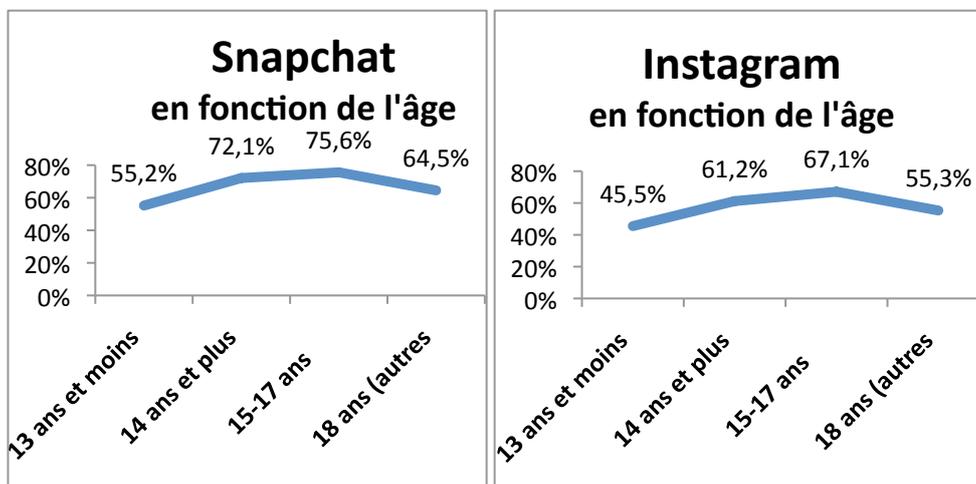
Snapchat² obtient un succès important chez les plus jeunes (55,2% chez 11-13 ans ; et son utilisation augmente avec l'âge, jusqu'à 17 ans. C'est le cas d'Instagram à un degré moindre.

Les focus group nous renseignent sur quelques uns de ces choix: « Sur Snapchat, y a plus de fonctionnalités que sur Facebook. » ; « On voit plus la vie de nos amis, c'est un peu comme une histoire. » ; « Et puis ça s'efface au bout de 24 heures alors y a pas de risques. » ; « Sur Facebook quand on poste une photo, si on l'efface pas elle reste. » Filles, 13 ans, Vasles, canton de Ménagoute.

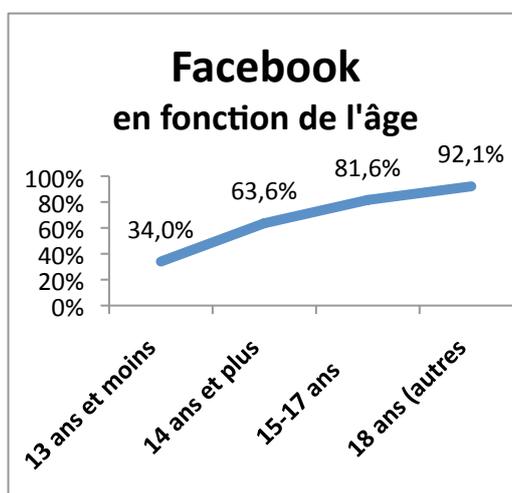
Apparemment, Snapchat n'attire pas que les jeunes : « Moi ma mamie elle utilise snap pour faire des effets. Y avait une copine à elle qui l'avait alors elle m'a demandé si elle pouvait l'avoir. Enfin si je pouvais lui installer. » Filles, 13 ans, Vasles, canton de Ménagoute.

« Insta, ils copient sur snap alors c'est la même fonctionnalité plus un petit mélange de Facebook mais en plus privé » ; « Toutes les applications deviennent à peu près pareilles » Filles, 13 ans, Vasles, canton de Ménagoute.

²**Snapchat** est une application gratuite de partage de photos et de vidéos disponible sur plates-formes mobiles iOS et Android. La particularité de cette application est l'existence d'une limite de temps de visualisation du média envoyé à ses destinataires.



La progression la plus importante concerne Facebook (34% chez 11-13 ans ; 63,6% chez les 14 ans et plus collégiens, et plus de 80% chez les plus de 15-17ans d'autres statuts et 92,1% chez les 18 ans).



Musically3 est très légèrement plus présent chez les collégiens les plus jeunes (11-13 ans : 26%) que chez les 14 ans et + (22%).

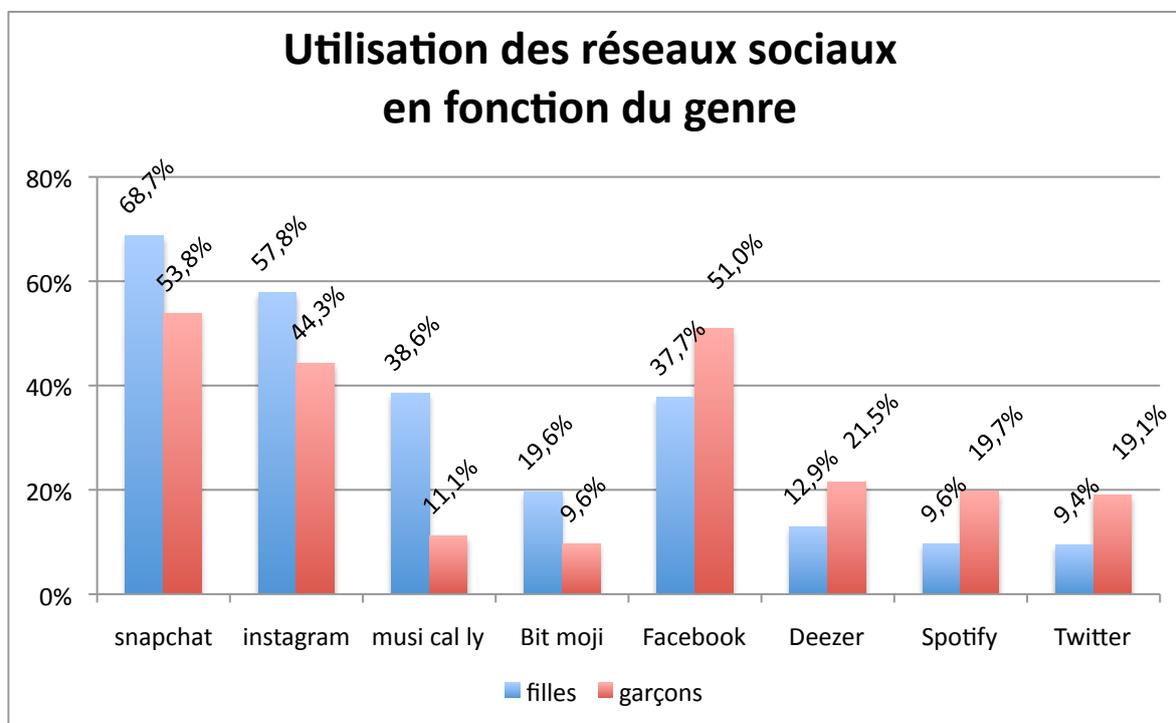
Si l'on considère les non collégiens de 15-18 ans (lycéens, étudiants, apprentis ...), la tendance à une augmentation des pratiques des réseaux sociaux avec l'âge est confirmée : Facebook est cité par 84,5% des répondants, Snapchat par 72,5% (82% chez les jeunes de lycée professionnel).

Cette tendance est aussi relevée par l'enquête annuelle du Crédoc (réseaux sociaux en général)

³ **Musical.ly** est une application qualifiée de réseau social et basée sur la création de vidéo et de la diffusion en direct. Grâce à l'application, les utilisateurs peuvent créer des vidéos de 15 secondes et choisir des pistes sonores pour les accompagner, en utilisant également différentes options de vitesse (rapide, lent, time-lapse), des filtres et des effets. (Wikipédia)

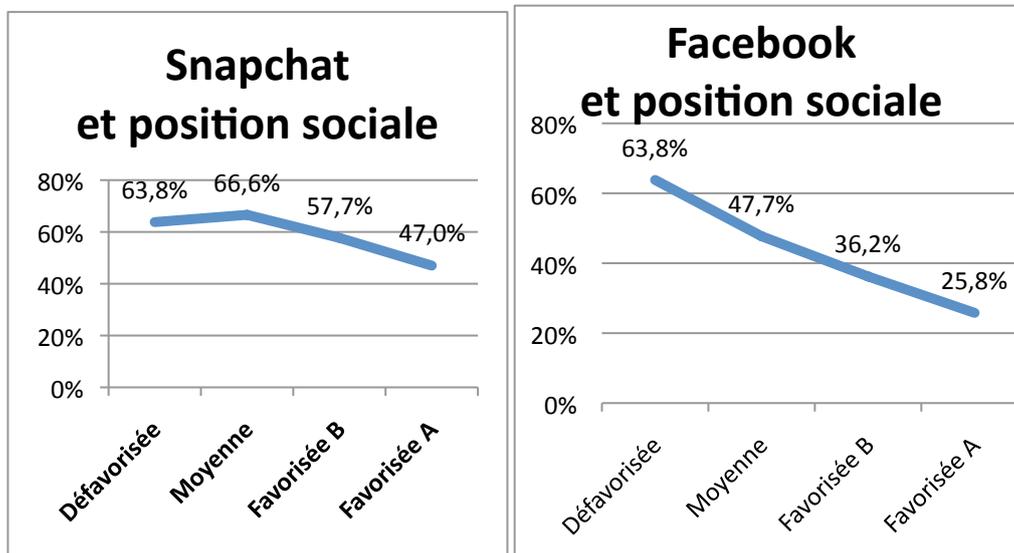
L'utilisation des réseaux sociaux apparaît genrée chez les collégiens ; les filles choisissent plutôt Snapchat, Instagram, Musically, Bit moi ; les garçons : Facebook, Deezer, Spotify et Twitter.

Les garçons sont plus nombreux à utiliser Facebook (cité par 51% chez les G et 37,7% chez les F soit 13,3 points de plus) ; Instagram est plus cité par les Filles (57,8% chez les F ; 44,3% chez les G soit 13,5 points de plus) ainsi que Snapchat (68,7% chez les F, 53,8% chez les G soit 14,9 points de plus) ; il y a peu de différence pour You Tube.



Si l'on considère la profession et catégorie sociale (PCS) des familles des répondants, les données les plus significatives nous indiquent que :

-Snapchat et Facebook sont moins cités parmi les répondants de catégorie « cadre et profession intellectuelle supérieure » : 47,4%, et 29,3 % soit respectivement - **13,7 points** et -**15,1 points** de moins que l'ensemble des collégiens en moyenne (61,1% et 44,4%)



- Facebook (+21,4 points), Deezer (+19,5 points) Instagram (+ 8,8 points), et Musically (+6,2 points) sont plus particulièrement cités dans la catégorie des enfants d'« ouvriers, inactifs » respectivement 65,8%, 29, 9%, 59,8%, et 30,8%.

- You Tube est cité de manière importante dans toutes les catégories

Dans la strate des lycéens professionnels, l'utilisation des réseaux sociaux est un peu plus marquée que dans le groupe des lycéens généraux et technologique (ex : Snapchat : 82% en LP et 71% en LGT).

Autres croisements :

Les collégiens qui utilisent le plus souvent Snapchat (654 répondants) sont plus nombreux que l'ensemble à définir leurs pratiques numériques (question 9) par le « **partage de texte de photo et vidéos** » (+ 13 points), il en va de même pour Instagram (546 répondants : + 11 points) et Facebook (475 répondants) (+ 8 points) ;

« **Discuter et débattre** » (question 9) est plus identifié parmi les collégiens qui privilégient Instagram (+ 8 points) et Facebook (+ 6 points)

Le fait de privilégier Snapchat chez les collégiens impacte également sur : la pratique et la publication de selfies (+ 15 points et + 18 points), la publication de photos en dehors des selfies (+ 13 points) L'ensemble des pratiques déclarées est plus important parmi cette population (excepté les pratiques de lecture proposées).

Pour ceux qui privilégient Facebook on relève aussi une augmentation des pratiques notamment en photo.

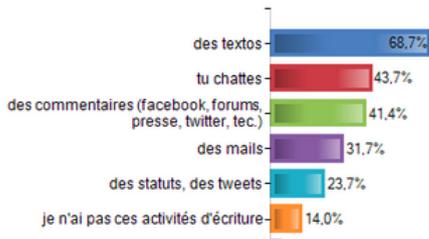
Les utilisateurs d'Instagram écrivent plus (textos, commentaires, chat, statuts ...) et ont plus d'activités numériques autour de la musique, de la vidéo et surtout de la photo.

Globalement, l'utilisation des réseaux sociaux semble être un accélérateur de l'ensemble des activités numériques. Elle est moins le fait des répondants de catégorie « cadre et profession intellectuelle supérieure » et plus celui de la catégorie des « ouvriers, inactifs » sauf en ce qui concerne youtube.

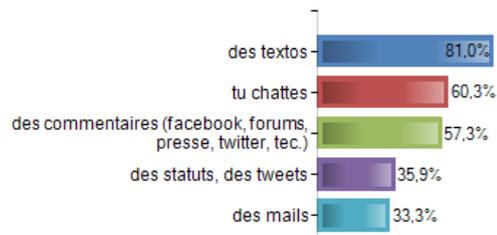
A titre d'exemple avec l'écriture

Tu écris en ligne ...

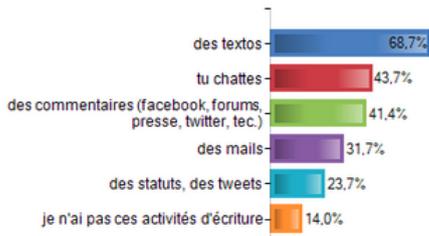
Ensemble des collégiens



Utilisateurs d'Instagram :



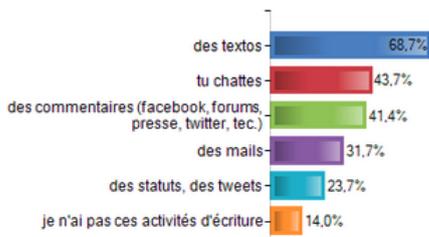
Ensemble des collégiens



Utilisateurs de Facebook



Ensemble des collégiens



Utilisateurs Snapchat



Les focus group nous renseignent sur le caractère initiatique de l'accès à certains réseaux ou plateformes, déjà bien identifié par des études qualitatives. Ils nous dévoilent aussi la très rapide « archéologie des usages » : à 13 ans on parle au passé et avec nostalgie de ses pratiques antérieures.

« Quand tu as un nouveau réseau social, tu te sens plus grand, tu te dis, ça y est, je suis une ado. » ; « Oui par exemple moi, j'ai eu le droit d'aller sur Facebook à mon anniversaire. »

« Mister planet, c'est un peu le « rézosocio » que tu as le droit d'avoir quand tu es petit et que tu veux parler avec tes copains » ; « Je revois le jeu, je vois ma petite sœur y jouer, ça me fait tout drôle ». « Skype, je l'utilise plus du tout » ; « Avant tout le monde l'utilisait tout le temps, publiait des cams, faisait des groupes. » Filles, 13 ans, Vasles, canton de Ménagoutte.

« Les tutoriels de maquillage, je regardais ça quand j'étais petite maintenant c'est ma petite sœur. » Fille 15 ans, Soyaux.

Tableau 1 : Applications et réseaux sociaux les plus utilisés par les collégiens

Champ : 1070 collégiens (et en regard 392 jeunes de 15-18 ans pris en compte pour la variable âge)

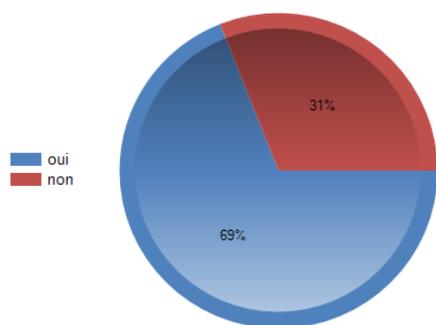
	You Tube	Snapchat	Instagram	Facebook	Google+	Musically	Deezer	Whats App	Spotify	Bit moji	Twitter	Pinterest
Ensemble collégiens	89,1	61,1	51	44,4	26,8	24,8	20,4	15,4	14,7	14,6	14,3	8,5
Filles (collège)	86,6	68,7	57,8	37,7	24,1	38,6	12,9	19,4	9,6	19,6	9,4	16
Garçons (collège)	91,5	53,8	44,3	51	29,5	11,1	21,5	11,5	19,7	9,6	19,1	1,1
Collégiens 13 ans et moins	87,9	55,2	45,5	34	27,7	26,2	21	15,3	12,7	15,3	12,7	8,6
Collégiens 14 ans et plus	91,2	72,1	61,2	63,6	25,3	22,1	19,1	15,7	18,4	13,3	17,3	8,2
15-17ans : autres statuts (4)	91,1	75,6	67,1	81,6	16,8	14,2	17,7	18,4	22,2	8,9	19,6	10,1
18 ans : autres statuts	90,8	64,5	55,3	92,1	14,5	10,5	23,7	15,8	11,8	9,2	25	7,9
Agricult. artisan, chef d'entreprise	92,2	68	51,3	41,7	26,1	23,5	24,3	9,6	16,5	21,7	14,8	13,9
Cadre et profess. Intell. supérieure	91,7	47,4	47,4	29,3	25,6	16,5	18,8	15,8	16,5	16,5	9,8	10,5
Profession intermédiaire	89,6	55,8	41,1	32,5	27	22,1	17,8	16,6	12,9	9,8	14,1	8,6
Employé	90,5	66,5	52,8	50	29,9	26,4	20,8	15,1	12,3	16,2	10,9	8,8
Ouvrier/inactif	91,5	63,2	59,8	65,8	26,5	30,8	29,9	18,8	17,1	13,7	18,8	8,5
Réponse imprécise	76	68	60	56	28	40	24	22	20	14	18	2
Favorisée A (5)	92,4	47	43,2	25,8	22,7	15,2	23,5	15,9	18,9	15,9	11,4	13,6
Favorisée B	90,6	57,7	42,3	36,2	24,2	24,8	18,8	14,8	10,7	10,1	12,1	10,1
Moyenne	91	66,6	53	47,7	31	24,5	20,3	14,8	13,8	17,9	13,1	9
Défavorisée	88,8	63,8	61,2	63,8	23,3	32,8	28,4	17,2	15,5	12,9	15,5	6,9
Réponse imprécise	77,8	64,8	57,4	55,6	29,6	37	22,2	22,2	20,4	13	18,5	5,6
Ensemble collégiens	89,1	61,1	51	44,4	26,8	24,8	20,4	15,4	14,7	14,6	14,3	8,5

Source : Enquête DRDJSCS/CRAJEP Nouvelle-Aquitaine/INJEP pour le collectif EDUCPOPNUM sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017.

⁴Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

⁵Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

Question 2 : Joues-tu à des jeux vidéos ?



Il convient de signaler que le terme de « jeu vidéo » regroupe des réalités très différentes pour les jeunes comme nous le confirment les focus group. Il représente aussi bien les jeux sur smartphone, comme Brain dot « pour entraîner son cerveau », un jeu d'adresse manuelle sur tablette comme Piano Tiles, que les nombreux jeux sur pc ou console qu'on envisage plus traditionnellement sous l'appellation « jeux vidéos » structuré autour de ce qu'on appelle le *gameplay* : panel d'actions offertes au joueur, qui peuvent varier en qualité et en quantité. (Il est ainsi question d'un *gameplay* pauvre, si les actions possibles sont peu nombreuses, peu variées, ou permettent peu de combinaisons).

« Néanmoins il semblerait que le smartphone soit définitivement devenu une console de jeu à part entière avec l'importance des jeux Casual comme Clash, Candy Crush, etc., note Eric Legay, consultant, expert en médias numériques

Ils sont si nombreux qu'une adolescente de Vasles nous confie qu'elle n'a pas pu renseigner le questionnaire comme elle le souhaitait parce que tous les jeux auxquels elle joue ne lui revenaient pas en mémoire et qu'il aurait fallu qu'elle consulte son téléphone portable pour retrouver ses derniers.

Les collégiens qui ont répondu « oui » à cette question sont à 66,5 % des garçons (filles : 33,5 %)

Mais parmi les filles, elles sont 46,5% à déclarer jouer et parmi les garçons, 91,1 %. La pratique du jeu partage plus les filles que les garçons.

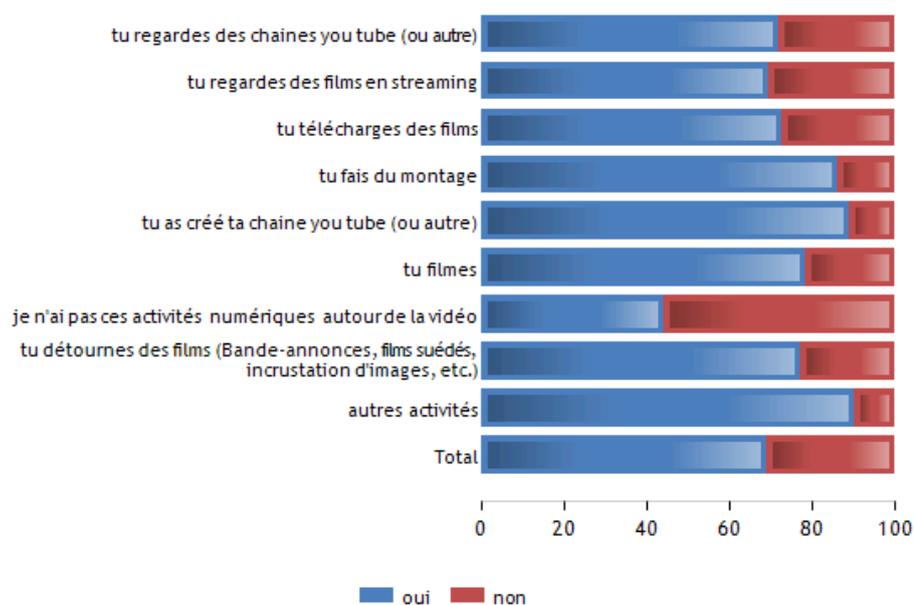
La pratique semble diminuer régulièrement avec l'âge : on obtient en effet 70.3% de réponses positives, pour les 13 ans et moins, 66.9% pour les 14 ans et plus chez les collégiens, 59.2% pour les 15-17 ans et 36.8% pour les 18 ans et plus.

Cependant cette évolution est à nuancer par le fait que les répondants lycéens sont à 2/3 des filles et que ces dernières déclarent jouer nettement moins que les garçons. On observe que contrairement à une opinion répandue, la pratique du jeu vidéo est plus développée dans les catégories supérieures (77,3 % de jeunes

appartenant à la catégorie A (position sociale) et 76,5% à la catégorie B déclarent jouer (contre 69% pour l'ensemble des collégiens en moyenne).

Le croisement de cette question avec celle qui concerne les plateformes ou les réseaux sociaux utilisés nous indiquent que ce sont les utilisateurs de Spotify qui déclarent le plus jouer (80,9% effectif : 127) suivi des utilisateurs de Twitter (79,1% effectif 121), de Facebook (73%), You Tube (70,6%) et Google + (70,7%)

Nous avons également souhaité croiser la pratique du jeu vidéo avec d'autres pratiques et notamment les pratiques autour de la vidéo : il semble que les répondants déclarant jouer au jeu vidéo déclarent également plus de pratiques vidéo que ceux qui déclarent ne pas jouer et notamment les pratiques les plus actives, 86% d'entre eux déclarent faire du montage,, 89% avoir créé leur chaîne You Tube (89%), et 78,3 % filmer.



Calculs effectués sur la strate : collégiens

Pratiques du jeu vidéo et activités déclarées autour de la vidéo

Question 2 : Joues-... Question 6 : Tes ac...	oui		non		Total	
	Eff.	% Obs.	Eff.	% Obs.	Eff.	% Obs.
tu regardes des films en streaming	417	69,2%	186	30,8%	603	100%
tu regardes des chaînes You Tube (ou autre)	656	71,6%	260	28,4%	916	100%
tu télécharges des films	228	72,6%	86	27,4%	314	100%
tu filmes	108	78,3%	30	21,7%	138	100%
tu fais du montage	148	86%	24	14%	172	100%
tu as créé ta chaîne You Tube (ou autre)	145	89%	18	11%	163	100%
tu détournes des films (Bande-annonces, films suédés, incrustation d'images, etc.)	27	77,1%	8	22,9%	35	100%
je n'ai pas ces activités numériques autour de la vidéo	27	44,3%	34	55,7%	61	100%
autres activités	9	90%	1	10%	10	100%
Total	738	69%	332	31%	1070	

De fait, il apparaît que les joueurs déclarent plus de pratiques que les non joueurs, le jeu apparaissant comme un accélérateur des pratiques numériques dans leur ensemble.

Tableau 2 : Joutes-tu à des jeux vidéo ?

Champ : 1070 collégiens (et en regard 392 jeunes de 15-18 ans pris en compte pour la variable âge)

	oui	non
Ensemble collégiens	69	31
Filles (collège)	46.5	53.5
Garçons (collège)	91.1	8.9
Collégiens 13 ans et moins	70.3	29.7
Collégiens 14 ans et plus	66.9	33.1
15-17ans : autres statuts (6)	59.2	40.8
18 ans : autres statuts	36.8	63.2
Agriculteurs artisan, chef d'entreprise	68.7	31.3
Cadre et professions Intellectuelles supérieures	77.4	22.6
Profession intermédiaire	76.7	23.3
Employé	68	32
Ouvrier/inactif	70.9	9.1
Réponse imprécise	30	20
Favorisée A (7)	77.3	22.7
Favorisée B	76.5	23.5
Moyenne	69.2	30.8
Défavorisée	68.1	38.9
Réponse imprécise	34	20
Ensemble des collégiens	69	31

Source : Enquête DRDJSCS/CRAJEP Nouvelle-Aquitaine/INJEP pour le collectif EDUCPOPNUM sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017.

⁶Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

⁷Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

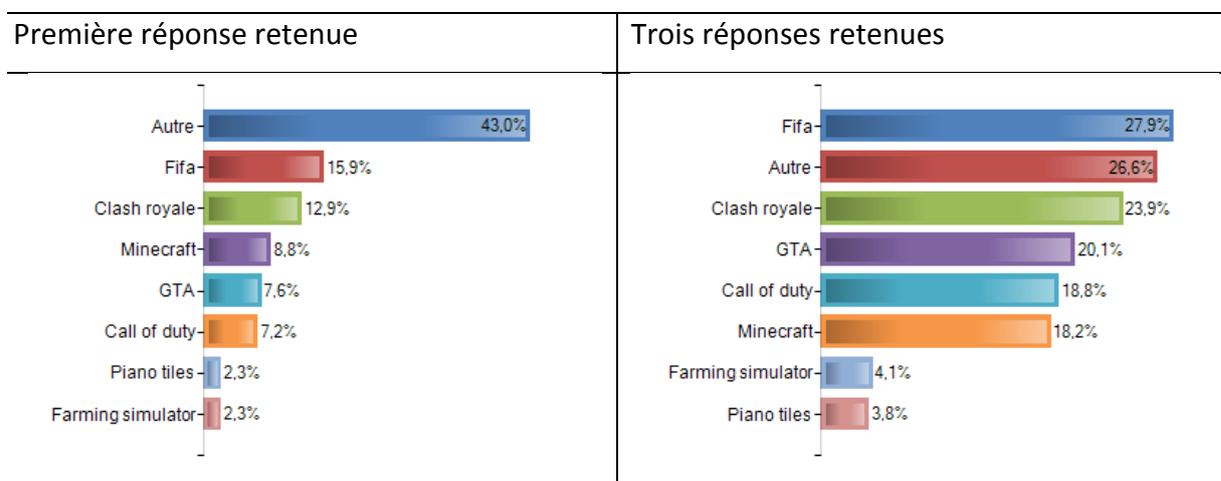
Question 2A : A quel jeu vidéo, joues-tu le plus souvent ?

Cette question ouverte qui permettait trois réponses : 1^{er} jeu, 2^{ème} jeu, 3^{ème} jeu, a été transformée en question fermée sur la base des 7 jeux les plus cités donnant lieu à deux types de résultats selon qu'on retenait uniquement la première réponse ou qu'on retenait les trois réponses.

Nous présentons dans le tableau suivant (Tableau 3) les résultats obtenus en prenant en compte les trois jeux cités qui permettent des analyses sur des effectifs plus importants.

On trouvera en annexe, le tableau des résultats relatifs à la prise en compte d'un seul jeu.

Ensemble des collégiens



L'ordre de fréquence d'usage des jeux n'est pas tout à fait le même si on prend un seul ou trois jeux en compte. C'est Fifa⁸ qui vient en tête pour l'ensemble des collégiens et dans les deux cas, 15,9% et 27,9%, suivi de Clash royale⁹ 12,9 et 23,9 %. En revanche Minecraft¹⁰ (8,8%) prend le pas sur GTA¹¹ (7,6) dans le cas où un seul jeu est pris en compte.

⁸ « Jeu vidéo de football **FIFA** au sens stricte du « gameplay » n'est pas tout à fait un jeu mais il a l'avantage, d'avoir des règles très connues, une immersion facile et surtout de pouvoir se jouer entre copains. », Eric Legay.

⁹ **Clash Royale** est un jeu multijoueur en temps réel mettant en scène des combattants royaux, mêlant des éléments de *tower defense* et *MOBA* (en anglais, *multiplayer online battle arena*) **arène de bataille en ligne multijoueurs**: avec un système de *cartes à collectionner*. Il se joue sur *iOS* et *Android*.

¹⁰ **Minecraft** plonge le joueur dans un monde créé dynamiquement, composé de blocs (des cubes) représentant différents matériaux comme de la terre, du sable, de la pierre, de l'eau ou des minerais (comme du fer, de l'or, du charbon, etc.) formant diverses structures (arbres, cavernes, montagnes, temples) et des créatures, animaux ou monstres. Le joueur peut modifier ce monde à volonté en y ajoutant ou supprimant des blocs et en tentant de survivre le plus longtemps possible, bâtissant ainsi des constructions avec une grande liberté.

¹¹ **GTA**, *Grand Theft Auto*, est une série de jeux vidéo à la jouabilité variée : le jeu mélange action-aventure et conduite, et parfois des éléments de jeu de rôle. La série est controversée, car elle touche à des thèmes sensibles, comme la violence. Chaque jeu permet en effet d'incarner un criminel, évoluant dans une métropole, ou même parfois un État.¹¹

L'information la plus significative concerne l'importance de la modalité "Autre", qui arrive en tête avec 40,5% si l'on prend en compte le premier jeu cité, en deuxième position avec (25,3%) derrière Fifa (26,6%) si l'on prend en compte les trois premiers jeux cités.

La question ouverte a donné lieu à plus de 130 réponses différentes. Si certaines sont imprécises on mesure cependant la diversité des jeux cités et on peut faire l'hypothèse d'une massification des choix sur deux-trois jeux certes mais qui co-existent avec une traîne assez longue d'usages très divers.

La catégorie « autre » est particulièrement importante chez les filles 50,4%, contre 15,2 chez les garçons pour 25,3% en moyenne pour l'ensemble des collégiens.

Les filles auraient donc en la matière des usages plus individuels que les garçons.

Le jeu est visiblement une pratique genrée :

Chez les filles, Clash royale Minecraft et Piano Tiles¹² arrivent en tête de tous les jeux (9,5% et 6,8%) quand on prend un seul jeu en compte alors que la préférence est mieux répartie (autour de 11% pour 5 jeux sur 7) dans le cas où on prend trois jeux en compte. Fifa et Call of Duty¹³ regagnent alors quelques points dans les pratiques déclarées par les filles.

Dans les deux cas, GTA et Farming simulator sont très peu pratiqués par les filles.

Chez les garçons, l'ordre de fréquence d'usage des jeux est à peu de choses près le même dans les deux cas. Fifa arrive largement en tête avec 36% soit 6 points de plus que Clash royale, deuxième position et 10 points de plus que GTA, troisième position.

Dans les deux cas, les garçons jouent très peu souvent à Piano Tiles.

Le jeu que déclarent le plus pratiquer les collégiens de la catégorie favorisée est Clash Royale (32,4%) et c'est Fifa (31,6 %) qui est le plus déclaré pour la catégorie défavorisée.

Minecraft est le seul jeu dont la pratique diminue progressivement avec la position sociale (Indice éducation nationale) passant de 26,5 % pour les enfants issus de la catégorie favorisée à 14,5% pour la catégorie défavorisée contre 18,2% pour l'ensemble des collégiens en moyenne.

¹²Jeu d'adresse qui consiste à toucher les touches noires d'un piano qui défilent verticalement au son de morceaux classiques de piano

¹³*Call of Duty*^[2] (abrégé *CoD* à l'écrit et parfois simplifié à l'oral en *Call of* en France) est un jeu vidéo de tir à la première personne se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale. [□]

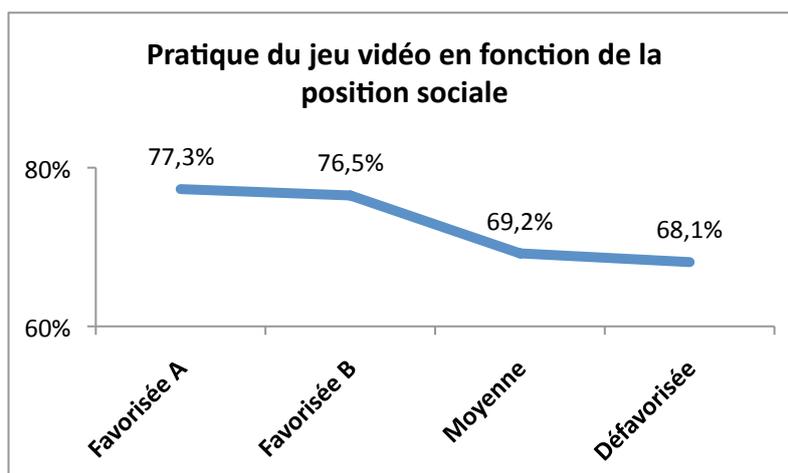
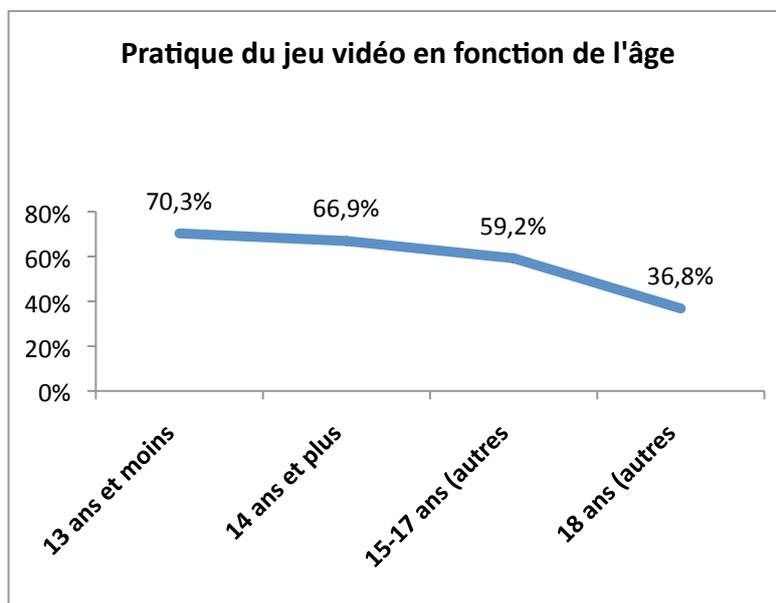
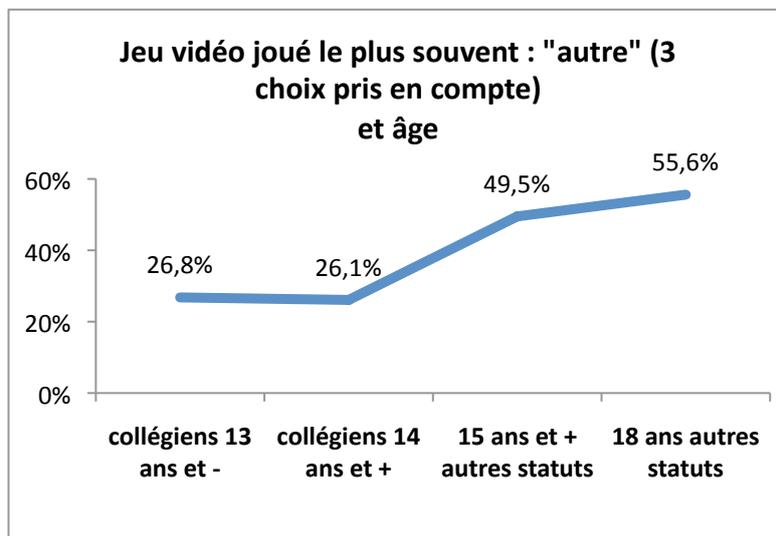


Tableau 3 : le jeu vidéo auquel tu joues le plus souvent (3 résultats pris en compte)

Champ : ensemble des collégiens (et en regard les jeunes de 15-18 ans pour la variable âge)

	FiFa	Clash Royale	GTA	Minecraft	Call of Duty	Piano Tiles	Farming simulator	Autre
Ensemble collégiens	27.9	23.9	20.1	18.2	18.8	3.8	4.1	26.6
Filles (collège)	11	11.4	8.3	11.4	11.8	11	2	50.4
Garçons (collège)	36	29.9	25.7	21.5	22.1	0.4	5.7	15.2
Collégiens 13 ans et moins	26.8	25.3	19.5	20.8	16.7	4.1	3.2	26.8
Collégiens 14 ans et plus	29.9	21.2	21.2	13.3	22.8	3.3	5.8	26.1
15-17ans : autres statuts ¹⁴	19.8	11.5	15.6	6.2	14.6	4.7	5.7	49.5
18 ans : autres statuts	14.8	7.4	7.4	7.4	14.8	3.7	3.7	55.6
Agricult. artisan, chef d'entreprise	28.9	23.7	11.8	15.8	14.5	3.9	7.9	28.9
Cadre et profess. Intell. supérieure	17.6	32.4	9.8	27.5	13.7	4.9	1	30.4
Profession intermédiaire	25.4	25.4	14.4	22	13.6	5.9	5.1	29.7
Employé	25.3	28	23.7	19.9	21	3.2	5.9	21.5
Ouvrier/inactif	34.6	13.6	21	13.6	25.9	2.5	2.5	24.7
Réponse imprécise	28.6	14.3	28.6	17.9	28.6	0	7.1	25
Favorisée A15	24.5	32.4	13.7	26.5	13.7	4.9	1	27.5
Favorisée B	25.5	23.6	14.2	22.6	15.1	5.7	6.6	27.4
Moyenne	24.3	27.2	18.5	19.2	17.8	3.6	5.8	26.1
Défavorisée	31.6	14.5	23.7	14.5	28.9	2.6	2.6	22.4
Réponse imprécise	34.4	12.5	25	12.5	25	0	6.2	28.1

Source : Enquête DRDJSCS/CRAJEP Nouvelle-Aquitaine/INJEP pour le collectif EDUCPOPNUM sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017.

¹⁴Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

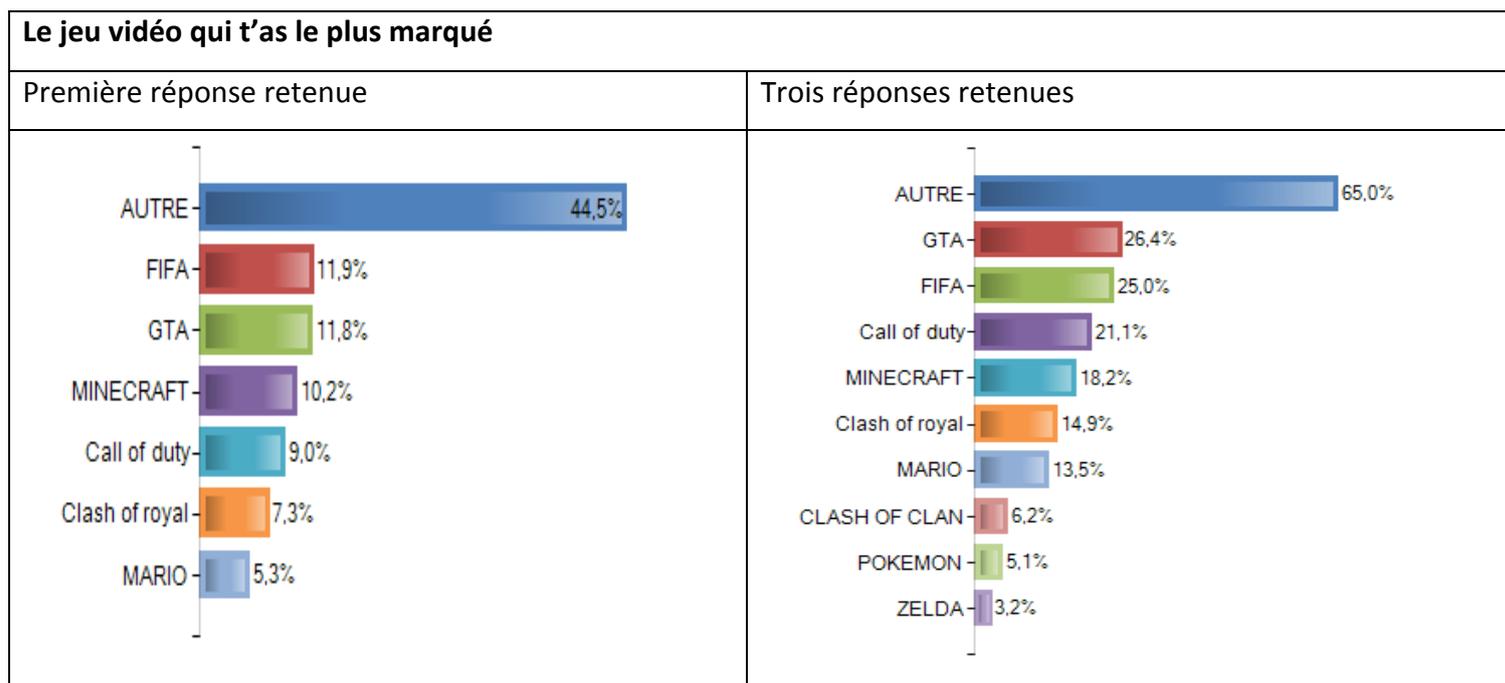
¹⁵Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

Question 2B : les jeux vidéos qui t'ont le plus marqué dans ta vie?

Cette question ouverte qui permettait trois réponses : 1^{er} jeu, 2^{ème} jeu, 3^{ème} jeu, a été transformée en question fermée sur la base des 7 jeux les plus cités donnant lieu à deux types de résultats selon qu'on retenait uniquement la première réponse ou qu'on retenait les trois réponses.

Nous présentons dans le tableau suivant (Tableau 4) les résultats obtenus en prenant en compte les trois jeux cités qui permettent des analyses sur des effectifs plus importants.

On trouvera en annexe, le tableau des résultats relatifs à la prise en compte d'un seul jeu.



La catégorie « Autre » est à nouveau en tête, cette fois de façon plus flagrante lorsque trois jeux sont pris en compte et chez les filles (75%) beaucoup plus que chez les garçons (61,2%) pour un score de 65% pour l'ensemble des collégiens.

La question avait pour but de lisser un peu l'effet sur les usages des jeux les plus récemment sortis. Les séries comme Fifa et GTA dont nous n'avons pas distingué les versions échappent évidemment plus à cet effet. De fait on voit apparaître dans les réponses des jeux comme Pokémon et Mario. Cependant trois jeux demeurent dans les plus cités GTA, Fifa et Minecraft, Call of Duty remplaçant le sans doute plus récent Clash royal.

Cette fois un jeu se distingue nettement plus que les autres chez les filles : Mario avec 24,8%, soit 10,4 points de plus que le suivant, Call of Duty (14,4%) et 11,7 points de plus que Minecraft (13,1%). C'est un score également plus important (11, 3 points de plus) que pour l'ensemble des collégiens et que pour les garçons (9,2%). Chez les

garçons ce sont Fifa et GTA qui culminent avec 30,1 et 31,6% soit une dizaine de points de plus que le suivant, Minecraft avec 21,1%

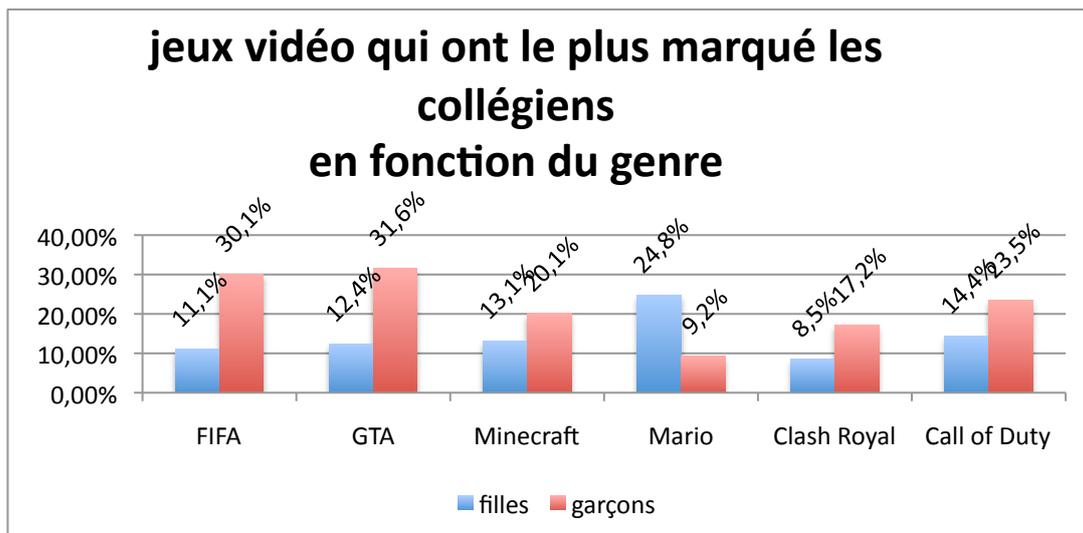


Tableau 4 : jeux vidéos qui t'ont le plus marqué dans ta vie?

Champ : ensemble des collégiens (et en regard les jeunes de 15-18 ans pour la variable âge)

	FIFA	GTA	Minecraft	Mario	Clash royale	Call of duty	Zelda	Pokémon	Clash clan	autres
Ensemble collégiens	25	26,4	18,2	13,5	14,9	21,1	3,2	5,1	6,2	65
Garçon (collégiens)	30,1	31,6	20,1	9,2	17,2	23,5	3,6	6,1	7,3	61,2
Filles (collégiens)	11,1	12,4	13,1	24,8	8,5	14,4	2	2,6	3,3	75,2
Collégiens 13 ans et moins	24,7	25,5	19,9	13	15,9	17	3,2	6,1	5,6	62,9
Collégiens 14 ans et plus	25,5	28,2	14,9	14,4	12,8	29,3	3,2	3,2	7,4	69,1
15-17ans : autres statuts (16)	17,2	18,4	9,8	24,5	5,5	11	6,1	9,8	4,9	74,8
18 ans : autres statuts	9,1	13,6	13,6	36,4	0	9,1	13,6	9,1	4,5	72,7
Agricult. artisan, chef d'entreprise	24,1	22,4	13,8	12,1	15,5	20,7	1,7	10,3	12,1	56,9
Cadre et profess. Intell. supérieure	16,3	21,7	26,1	14,1	16,3	14,1	6,5	6,5	8,7	71,7
Profession intermédiaire	18,5	17,4	23,9	14,1	19,6	20,7	4,3	1,1	3,3	63
Employé	22,9	25,7	21,5	16,7	18,1	22,2	1,4	6,9	4,9	65,3
Ouvrier/inactif	39,1	29,7	15,6	7,8	9,4	23,4	4,7	1,6	4,7	62,5
Réponse imprécise	26,1	30,4	13	8,7	4,3	26,1	0	4,3	0	78,3
Favorisée A (17)	21,3	24,7	25,8	11,2	15,7	12,4	6,7	4,5	9	73
Favorisée B	18,8	20	26,2	18,8	18,8	23,8	1,2	1,2	2,5	58,8
Moyenne	21,5	21,9	19,6	14,2	17,8	20,5	2,7	8,7	6,8	63
Défavorisée	36,7	30	15	10	10	26,7	5	0	5	66,7
Réponse imprécise	30,8	34,6	7,7	7,7	3,8	23,1	0	3,8	0	76,9
Ensemble collégiens	25	26,4	18,2	13,5	14,9	21,1	3,2	5,1	6,2	65

Source : Enquête DRJSC Nouvelle Aquitaine, Educpopnum, INJEP : sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017.

¹⁶Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

¹⁷Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

Question 2C : Tu joues le plus souvent : avec des amis, avec des joueurs rencontrés en ligne, seul contre la machine

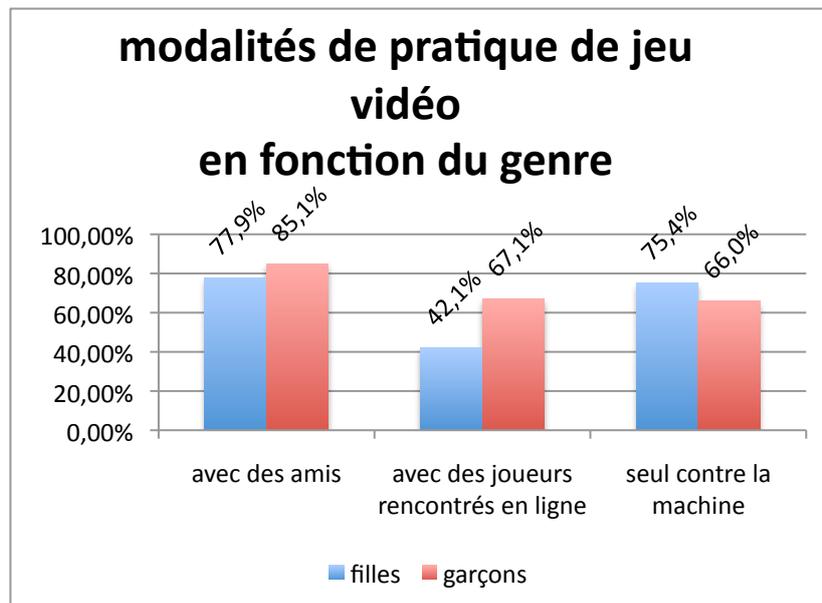


Tableau 5 en annexe

Les collégiens jouent surtout avec des amis (82,7%) ce que le succès de Fifa corrobore, une des caractéristiques de ce jeu étant d'avoir des règles très connues, une immersion facile et de pouvoir se jouer entre amis.

Les garçons déclarent jouer avec des amis (+7,2 points) et contre des joueurs en ligne (+ 25 points) plus que les filles.

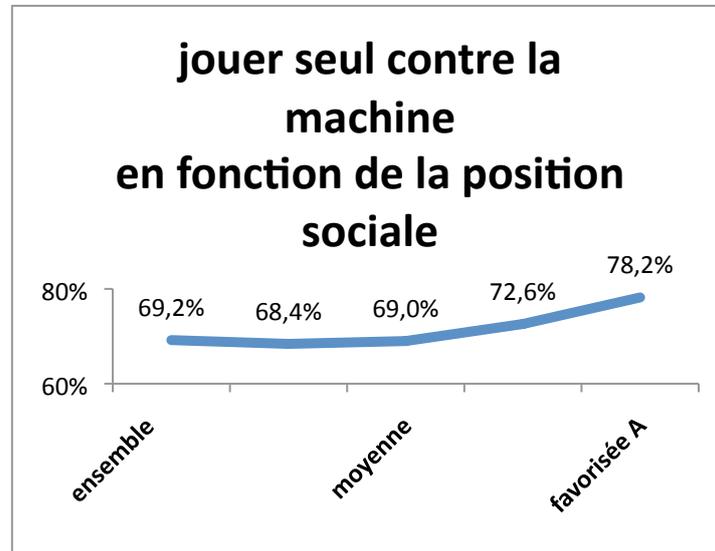
Mais les filles jouent plus seul contre la machine que les garçons (+ 9,4 points). Ont-elles pour autant une pratique plus individuelle du jeu ? Parce qu'elles jouent plus sur Smartphone ? Craignent le jeu en ligne avec des inconnus ? Jouent à des jeux moins collectifs ? Autant d'hypothèses qui resteraient à confirmer.



Nous remarquons que la pratique du jeu à plusieurs baisse chez les 15-17 ans, - 5 points entre 14 ans et 15 ans pour la variable « jouer avec des amis » et -10,6 points entre 14 ans et 15 ans pour la variable « jouer avec des joueurs en ligne »

Mais cette pratique reprend à 18 ans. Jouer avec des amis : +10,5 points entre 17 ans et 18 ans ; jouer avec des joueurs rencontrés en ligne : +14,4 points entre 17 ans et 18 ans ; jouer seul contre la machine : +12,7 points entre 17 ans et 18 ans.

Les jeunes issu de catégorie Cadres et professions intellectuelles supérieures jouent plus seul contre la machine que l'ensemble des collégiens- (+8,3 points).



Question : 2D Tu joues dans des compétitions ?

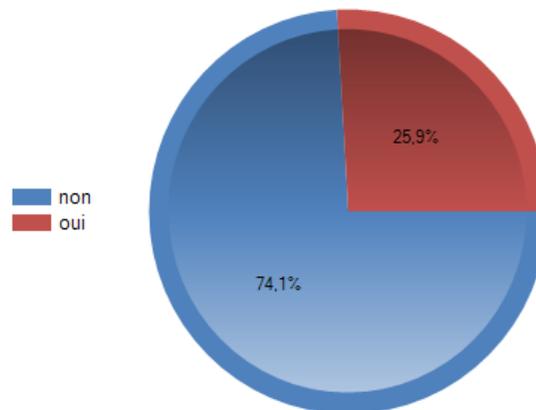


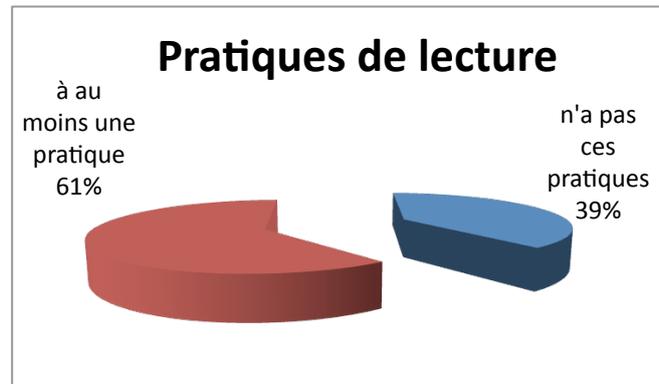
Tableau 6 en annexe

25,9% des collégiens déclarent jouer en compétition, essentiellement des garçons (33,1% contre 11,2% des filles soit 21,9 points de différence)

Les jeunes issus de catégories sociales favorisées A (19,2 %) et B (15,7%) jouent moins en compétition que l'ensemble des collégiens (-6,7 points et - 10,2 points)

Question 3 : Tu lis en ligne

Voir plus loin le tableau 7 « Tu lis en ligne ... »

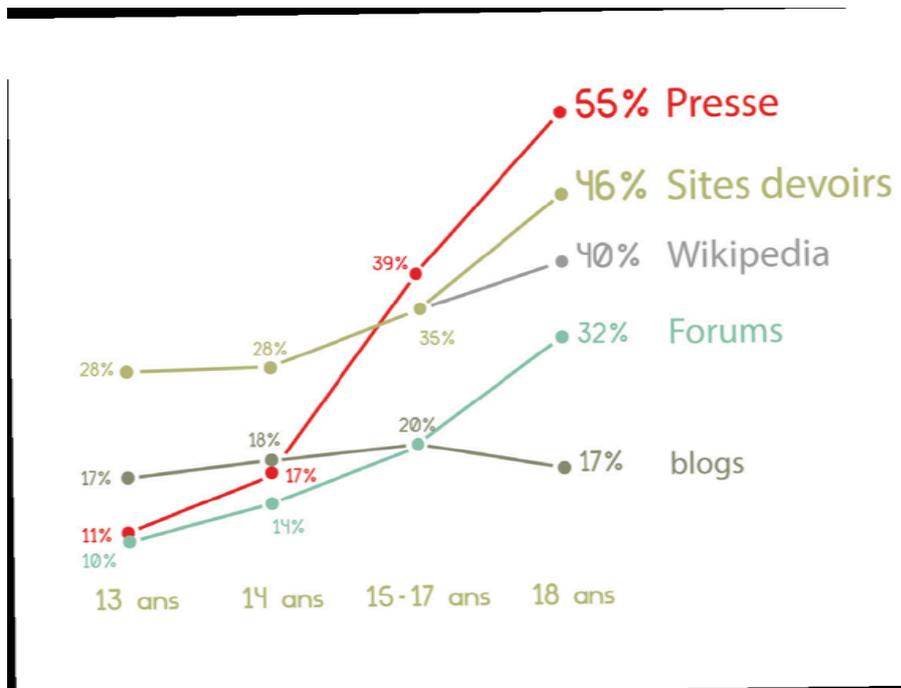


39% des collégiens déclarent ne pas avoir les pratiques de lecture en ligne proposées.

Les plus jeunes (11-13 ans) sont plus concernés par cette absence de pratique (41,5%) ; les 14 ans et plus : 34,3%
 Les garçons sont un peu plus nombreux (42,5%) que les filles (35,5%) à déclarer ne pas avoir ces activités en ligne.

Les autres activités augmentent avec l'âge (parfois de manière très importante, telle la presse en ligne).

Pratiques de lecture en fonction de l'âge



La PCS n'est pas très déterminante chez les collégiens. La catégorie des cadres et professions intellectuelles supérieures est cependant moins représentée dans la modalité : « n'a pas ces activités » (28,5%) . Pour les 15-18 ans, les effectifs sont trop faibles pour être analysés en tris croisés.

Si l'on considère l'indice éducation nationale (position sociale de la mère), cette tendance est confirmée (31,1% des jeunes dans la catégorie favorisée A n'ont pas ces pratiques ; 39% pour l'ensemble des collégiens en moyenne.

Il est à noter qu'une pratique assez minoritaire comme la lecture de Fanfiction, sur une plateforme spécialisée ou sur Whattpad faisait partie des pratiques d'une adolescente dans les trois groupes rencontrés pour les focus, associée à une pratique d'écriture dans un des trois cas.

Tableau 7 : Tu lis en ligne ...

Champ : 1070 collégiens (et en regard 392 jeunes de 15-18 ans pris en compte pour la variable âge)

	Pas ces activités	Wiki pedia	Sites Spécialisés	blogs	Presse	forums	Livres pdf Epub	Fanfictions	Autres
Ensemble collégiens	39	28,2	27,8	17,7	13,4	11,6	6,4	4,9	6
Filles (collège)	35,4	28,6	31,6	23	14,1	9,6	8,1	6,2	5,6
Garçons (collège)	42,5	27,8	23,9	12,4	12,6	13,5	4,6	3,5	6,3
Collégiens 13 ans et moins	41,5	28,2	27,5	17,3	11,4	10,1	6,6	4,2	5,9
Collégiens 14 ans et plus	34,3	28,2	28,2	18,4	17	14,4	5,9	6,1	6,1
15-17ans : autres statuts ¹⁸	24,7	34,5	34,2	20,3	38,6	19,9	16,1	13,6	6,3
18 ans : autres statuts	13,2	39,5	46,1	17,1	55,3	31,6	7,9	10,5	3,9
Agricult. artisan, chef d'entr.	42,6	22,6	28,7	16,5	15,7	9,6	2,6	3,5	6,1
Cadre et prof.. Intell. Supérieur	28,6	33,8	30,1	15,8	21,1	15,8	7,5	6	6
Profession intermédiaire	40,5	28,8	31,3	16,6	14,7	12,3	6,7	7,4	3,1
Employé	38,7	27,8	25,7	19,4	12,3	12,7	5,6	5,6	7,4
Ouvrier/inactif	38,5	29,1	31,6	20,5	12	12	6,8	3,4	6,8
Réponse imprécise	32	30	22	30	4	6	14	0	6
Favorisée A ¹⁹	31,1	36,4	28,8	18,2	22,7	13,6	8,3	6,1	4,5
Favorisée B	36,2	32,9	34,2	14,8	16,8	12,8	6	7,4	4
Moyenne	40,4	24,2	26,6	18,9	12,3	12,3	4,8	5,1	7,3
Défavorisée	38,8	28,4	29,3	19	11,2	12,1	7,8	2,6	5,2
Réponse imprécise	33,3	31,5	20,4	27,8	3,7	5,6	13	1,9	7,4
Ensemble collégiens	39	28,2	27,8	17,7	13,4	11,6	6,4	4,9	6

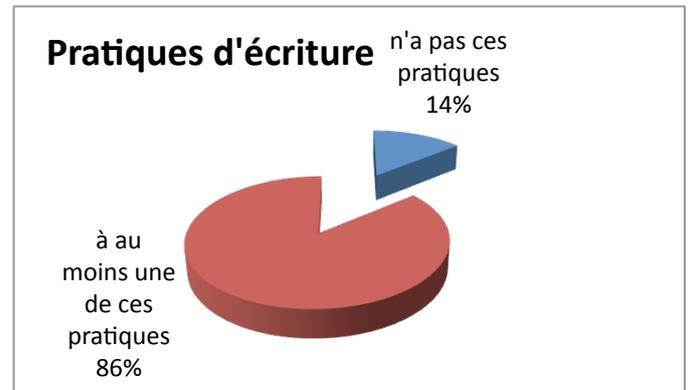
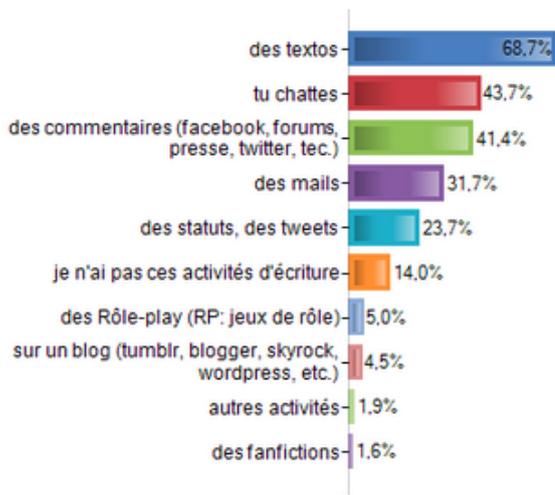
Source : Enquête DRDJSCS/CRAJEP Nouvelle-Aquitaine/INJEP pour le collectif EDUCPOPNUM sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017.

¹⁸ Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

¹⁹ Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

Question 4 : tu écris en ligne

Voir plus loin tableau 8 « Tu écris en ligne ... »



Les répondants ne déclarant aucune de ces pratiques sont peu nombreux (notamment au regard des activités de lecture).

Les enfants issus de la catégorie Ouvriers et inactifs sont moins nombreux à déclarer n'avoir aucune des pratiques proposées 6,8 % que l'ensemble des collégiens en moyenne : 14%. Ils déclarent également plus de pratique de textos et de commentaires que l'ensemble des collégiens en moyenne : respectivement : + 4,8% et +8,2% »

Les enfants issus de la catégorie « Agriculteurs, artisans, chefs d'entreprise » sont plus nombreux à déclarer écrire des mails (42,6% contre 31,7% pour l'ensemble des collégiens soit + 10,9 points) et à pratiquer le chat (55,7 contre 43,7 pour l'ensemble des collégiens, soit 12 points)

Les commentaires sont plus le fait des répondants issus de la catégorie Ouvrier et inactifs : + 8,2 points par rapport à l'ensemble des collégiens.

Les pratiques augmentent avec l'âge plus particulièrement pour l'écriture de statuts, passant de 19,3% chez les 13 ans et moins, à 47,4% chez les 18 ans et plus et dans une moindre mesure l'écriture de mails, de commentaires et de textos.

Les garçons sont un peu plus nombreux à déclarer ne pas avoir ces activités (+ 7 points par rapport aux filles). Les collégiennes sont un peu plus nombreuses à déclarer faire des textos que les collégiens (74,2 contre 63,3% pour les G.).

Le mail est en quatrième position des pratiques avec 31,7% de répondants. Les jeunes rencontrés lors des focus group ne sont pourtant pas tendres avec cette pratique :

« *Les mails c'est derrière !* » s'écrie une jeune fille de 13 ans dans un focus group en expliquant ensuite que cela a été pour elle la première occasion de « chater », discuter avec des copines, etc. et que si l'accession au mail ça avait été alors une forme de promotion, c'était pour elle maintenant complètement dépassé.

Les focus group nous indiquent aussi que le mail a été un outil de communication avec les profs, maintenant remplacé par les ENT. « *Maintenant on utilise plus les mails parce qu'on a un logiciel qui s'appelle icart on peut envoyer des mails à nos camarades ou à nos profs* », une collégienne de 13 ans du Canton de Ménigoute.

Une jeune fille du CCJ de Poitiers s'inscrit pourtant en faux : « *Moi, je ne trouve pas que le mail soit ringard, il permet de développer sa pensée, de réfléchir à ce qu'on écrit, je trouve aussi qu'il est plus sécurisant.* ».

L'écriture est visiblement une pratique sociale, affinitaire, textos, chat, mails figurent dans les quatre premiers usages cités.

Les focus group confirme ce résultat : « *Ben des fois on est identifiés sur les photos alors on se sent obligés de commenter. Quand mes copines elles mettent des photos où elles sont jolies ben je le dis, surtout quand c'est des amies.* » Filles, 13 ans, Vasles, canton de Ménigoute.

Un garçon de Soyaux confirme à sa façon, le caractère relationnel de la communication écrite : « *Y en a ils écrivent surtout (il épelle) C.E.L.I.B.A.T, bref célibataire.* »

Écrire quoi ? « *Y a des gens, ils écrivent leur vie aussi, ça me rend fou, parce que sur Facebook, y a un truc « statut », y a écrit « Que faites-vous ? » ! Ça m'intéresse pas les gens qui racontent leur vie, j'ai désinstallé Facebook direct, les autres (jeunes du groupe), ils aiment bien parce que c'est des commères.* » Garçon, 15 ans, Noyaux.

Dialogue dans le même groupe en réponse à la question : vous écrivez sur Snapchat ?

LUI : « *Un peu beaucoup, oui ; elle, (il montre une camarade) elle m'écrit « modère toi », toute l'année* » - ELLE : « *Ben c'est bien, t'as qu'à te modérer !* » ; LUI : « *Change un peu, écris autre chose, ça me donne même plus envie de te lire !*»

Les pratiques expressives (Fan fictions, Role Play, blogs) sont présentes mais minoritaires. Elles sont bien réparties parmi les différentes PCS.

Tableau 8 : Tu écris en ligne ...

Champ : 1070 collégiens (et en regard 392 jeunes de 15-18 ans pris en compte pour la variable âge)

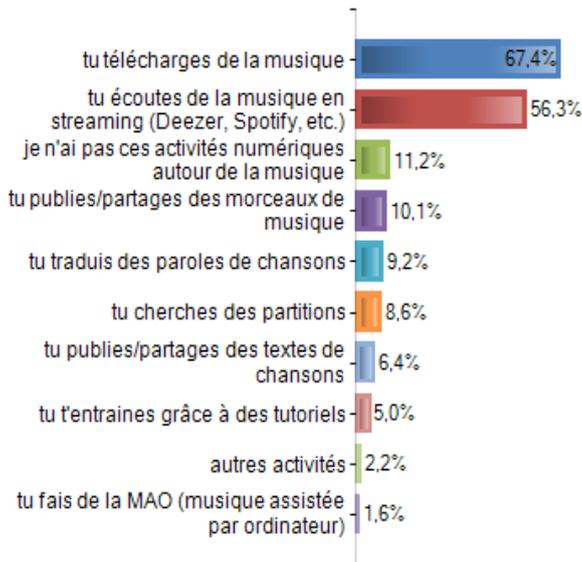
	Statuts tweets	Textos	Mails	Chat	Commentaires	Fan fictions	Rôle Play	Blog	Pas ces activités	Autres
Ensemble collégiens	23,7	68,7	31,7	43,7	41,4	1,6	5	4,5	14	1,9
Filles (collège)	24,5	74,2	32,6	45	43,1	2,6	1,5	5,3	10,2	1,3
Garçons (collégiens)	23	63,3	30,8	42,5	39,7	0,6	8,3	3,7	17,8	2,4
Collégiens 13 ans et moins	19,3	64,7	29	42,5	35,2	1,2	4,5	4,8	17,1	2,4
Collégiens 14 ans et plus	31,9	76,1	36,7	46	52,9	2,4	5,9	4	8,2	0,8
15-17ans : autres statuts (20)	40,8	75,3	55,1	51,3	62	0	6	6,3	4,1	(0)
18 ans : autres statuts	47,4	84,2	60,5	50	68,4	3,2	3,9	2,6	6,6	2,5
Agricult. artisan, chef d'entreprise	23,5	67,8	42,6	55,7	48,7	1,7	5,2	4,3	9,6	1,7
Cadre et profess. Intell. supérieure	20,3	59,4	37,6	36,1	37,6	2,3	4,5	4,5	18	2,3
Profession intermédiaire	23,9	74,8	40,5	44,2	36,2	3,7	4,3	3,7	12,3	1,2
Employé	24,3	68	31	44,7	43,3	1,1	4,6	5,3	15,5	1,4
Ouvrier/inactif	28,2	73,5	34,2	46,2	49,6	0,9	6,8	6,8	6,8	1,7
Réponse imprécise	22	78	26	48	34	0	6	6	6	2
Favorisée A (21)	23,5	62,1	43,2	40,2	38,6	2,3	4,5	4,5	15,9	2,3
Favorisée B	22,1	73,2	42,3	43	38,9	3,4	5,4	3,4	10,1	1,3
Moyenne	24,2	68,3	32,7	47,2	43,3	1,5	4,4	5,6	15	1,5
Défavorisée	27,6	72,4	32,8	45,7	47,4	0,9	6	5,2	8,6	1,7
Réponse imprécise	20,4	77,8	24,1	46,3	37	1,9	7,4	5,6	5,6	1,9
Ensemble collégiens	23,7	68,7	31,7	43,7	41,4	1,6	5	4,5	14	1,9

Source : Enquête DRDJSCS/CRAJEP Nouvelle-Aquitaine/INJEP pour le collectif EDUCPOPNUM sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017.

²⁰Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

²¹Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

Question 5 : Tes activités numériques autour de la musique



Les deux principales activités numériques autour de la musique des jeunes sont le téléchargement (67,4 %) et l'écoute de la musique en streaming (56,3%).

On constate une augmentation régulière des pratiques avec l'âge pour quasiment toutes les activités.

C'est notamment le cas pour la traduction de chanson, 30,3% pour les 18 ans et + soit 21,1 points de plus que l'ensemble des collégiens et pour l'écoute en streaming : + 17,4 points.

Une collégienne de Vasles, 13 ans au sujet des traductions : « *J'adore faire ça, même sans logiciel, je prends une chanson en anglais ou l'inverse, je le fais toute seule comme ça, je m'en rends même pas compte, je le fais à voix haute* » Une autre : « *Moi, je chante, et comme c'est plus facile de chanter en français je traduis les chansons* ». Là encore Youtube est au cœur des pratiques : « *Les covers23 sur You Tube c'est bien pour la traduction, tu vois une fille qui chante bien et tu as la traduction* »

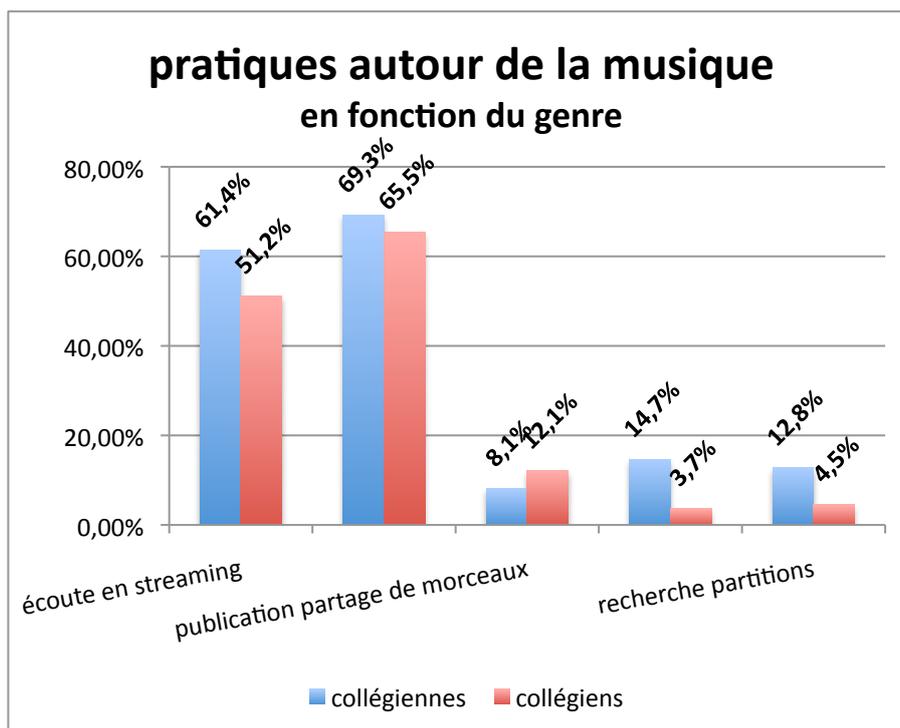
Les filles déclarent plus d'activités autour de la musique que les garçons.

Les garçons sont 15,4% à déclarer ne pas avoir ces activités numériques autour de la musique alors qu'elles ne sont que 7% chez les filles soit 8,4 point de différence, 11,2% pour l'ensemble des collégiens en moyenne.

Nous constatons que les filles sont légèrement plus nombreuses à déclarer écouter de musique que les garçons (+ 10,2 points et + 5,1 par rapport à l'ensemble), traduire des paroles de chanson (+ 11 points et +5,5 par rapport à l'ensemble), rechercher des partitions (+8 points et +4,2 par rapport à l'ensemble).

Cela va dans le sens de leur plus grande utilisation de la plateforme Musica.ly et du jeu Piano tiles qui est certes avant tout un jeu d'adresse mais sur la base d'un environnement de musique classique.

(C'est la tendance inverse pour les activités numériques autour de la vidéo mais avec moins d'écart).



Les jeunes issus de la catégorie « Agriculteurs, artisans, chefs d'entreprise sont plus nombreux à déclarer écouter de la musique en streaming que l'ensemble des collégiens (+7.2 points),

Et moins nombreux à déclarer télécharger de la musique : - 9,1points par rapport à l'ensemble des collégiens.

Les enfants issus des Catégories et professions intellectuelles supérieures sont plus nombreux à déclarer rechercher des partitions (+6.4 points).

Les collégiens issus de la catégorie ouvriers, inactifs sont légèrement plus nombreux à déclarer partager des textes de morceaux : + 3.9%

Tableau 9 : Tes activités numériques autour de la musique

Champ : ensemble des collégiens (et en regard les jeunes de 15-18 ans pour la variable âge)

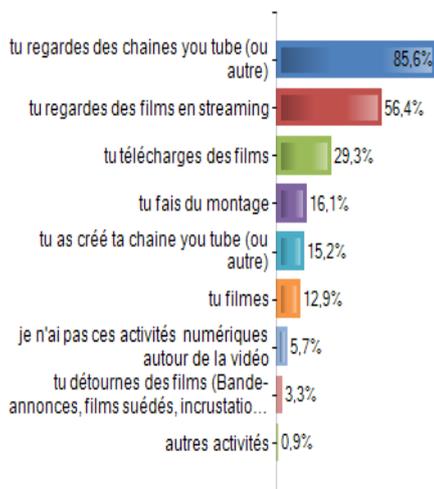
	Écoute streaming	Télécharge	Publie/partage morceaux	publie/partage textes	traduit	Regarde tutos	Cherche partitions	Mao	pas activités	Autres
Ensemble coll.	56,3	67,4	10,1	6,4	9,2	5	8,6	1,6	11,2	2,2
Filles (collège)	61,4	69,3	8,1	6,8	14,7	6,6	12,8	1,1	7	2,1
Garçons (collégiens)	51,2	65,5	12,1	5,9	3,7	3,5	4,5	2	15,4	2,4
Collégiens 13 ans et moins	54,2	64,4	8,8	5,6	7,9	5,5	8,8	1	13,3	2,3
Collégiens 14 ans et plus	60,1	72,9	12,5	7,7	11,4	4,3	8,2	2,7	7,4	2,1
15-17ans : autres statuts(22)	66,1	73,7	13	9,8	20,3	7,9	12,3	3,5	6	0,9
18 ans : autres statuts	73,7	76,3	21,1	10,5	30,3	10,5	13,2	2,6	6,6	0
Agricult. artisan, chef d'entreprise	63,5	58,3	7,8	3,5	7	4,3	7	0,9	10,4	0,4
Cadre et profess. Intell. supérieure	62,4	65,4	6,8	3	9,8	7,5	15	0,8	13,5	3
Profession intermédiaire	57,7	62,6	13,5	3,7	6,7	6,7	10,4	3,1	9,8	1,8
Employé	53,5	70,1	9,9	8,5	10,9	4,2	7,7	0,7	9,5	3,2
Ouvrier/inactif	66,4	73,5	12,8	10,3	11,1	5,1	5,1	3,4	13,7	0,9
Rép. imprécise	60	62	12	10	10	6	10	4	14	4
Favorisée A (23)	64,4	65,9	5,3	0,8	9,8	7,6	13,6	1,5	12,9	1,5
Favorisée B	56,4	66,4	12,8	4	6,7	6,7	13,4	3,4	8,7	2,7
Moyenne	56,7	65,1	10,2	7,7	10,2	4,6	7,3	0,5	9,9	2,7
Défavorisée	56	71,6	13,8	9,5	9,5	4,3	4,3	3,4	16,4	0,9
Ensemble coll.	56,3	67,4	10,1	6,4	9,2	5	8,6	1,6	11,2	2,2
Rép. imprécise	57,4	64,8		9,3	9,3	9,3	5,6	9,3	3,7	13

Source : Enquête DRDJSCS/CRAJEP Nouvelle-Aquitaine/INJEP pour le collectif EDUCPOPNUM sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017. Les chiffres entre parenthèses reposent sur des effectifs faibles et sont à considérer avec précaution.

²²Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

²³Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

Question 6 : Tes activités numériques autour de la vidéo



Les collégiens se déclarent grands consommateurs de vidéos diffusées sur le net : 56,4% déclarent regarder des films en streaming et 85,8% déclarent regarder des chaînes Youtube

Comme indiqué en début d'analyse, les focus group ont eux aussi confirmé cette hyper utilisation de Youtube avec des déclarations des jeunes sur la nécessité d'aller sur Youtube tous les jours « *Vivre sans Internet oui mais pas sans youtube !* » déclare une collégienne du CCJ de Poitiers, « *Youtube c'est la base, la base de la base* », enchérit un jeune de 15 ans de Soyaux.

Dans une moindre mesure, certains jeunes créent ou fabriquent de la vidéo (film 12,9% ; montage de films, 16,1% ; création d'une chaîne Youtube, 15,2 %, etc.)

C'est la pratique du visionnage en streaming qui présente le plus de différence liée à l'âge avec 30 points de différence entre les 13 et - et les 18 et + ainsi que la pratique du téléchargement avec 10,2 points de différence.

Il est intéressant de constater que 67,4% des collégiens déclarent télécharger de la musique alors que 29,3% des répondants déclarent télécharger des films.

Des garçons de Soyaux (Charente) 15 ans : « *On télécharge pas parce qu'on a peur que la police elle arrive à la maison* » ; « *On regarde des films en streaming et on télécharge pas, on regarde direct* » ;

« *Pour la musique on écoute et si on aime bien, on télécharge* »

Les pratiques autour de la vidéo sont assez peu genrées avec de petits écarts en faveur des garçons pour certaines activités (fabrication de films + 7,7 points mais seulement 3,8 points de plus que l'ensemble des collégiens ; montage +6,5 par rapport aux filles mais seulement 3,3 points de plus que l'ensemble des collégiens) sauf pour la création de chaîne Youtube puisque 6,8% des filles créent leur chaîne contre 23,6% des garçons soit 16,8 points de différence et un écart de 8,4 par rapport à l'ensemble des collégiens.

Les PCS d'origine influencent peu les pratiques même si les jeunes issus de la catégorie Cadres et professions intellectuelles supérieures sont plus nombreux à déclarer effectuer du montage (+10,2 points par rapport à l'ensemble des collégiens en moyenne), les jeunes issus de la catégorie Professions intermédiaires plus nombreux à déclarer regarder des chaînes Youtube (+ 6,2 points) que l'ensemble des collégiens et les jeunes issus de la catégorie « Ouvriers, inactifs » moins nombreux à déclarer créer leur chaîne Youtube : - 4.1 points

Les focus group nous renseignent sur l'importance d'une activité extrascolaire proposée par une structure d'éducation populaire sur les pratiques des jeunes.

Les collégiennes de Vasles, 13ans, témoignent ainsi de pratiques qui ne sont pas significatives pour les jeunes en ZRR par rapport à l'ensemble des collégiens (CF. plus loin) : « *Moi, j'ai déjà fait un film, pour la chaîne youtube du foyer de jeunes, j'avais fait une vidéo et je l'ai montée avec l'aide de l'animatrice.* » « *Moi aussi j'ai déjà fait du montage.* » « *Moi aussi, on a fait un film avec X et on l'a monté* » ; « *Et y a pas longtemps avec le foyer de jeunes on a fait un genre de reportage sur Vasles et on devait filmer et on l'a monté.* »

Mais ces pratiques peuvent également être prises en main sans initiation. A Soyaux deux groupes de jeunes différents ont commencé à réaliser une « série ». Apparemment quelques minutes de vidéo seulement mais qui font impression sur les autres jeunes. Un jeune d'une quinzaine d'année désignant son camarade : « *Lui, madame, il en fait des films* » « *Ils sont en train de faire une fusion pour que leurs deux épisodes, ils soient ensemble* » « *C'est une série madame qu'ils font, pas un film : c'est pas un film, si c'est une série* » « *Ça va durer deux heures !* » « *Mais non, deux minutes !* »

On peut le voir sur Youtube ? « *Non sur Instagram* » « *Pourquoi t'as honte maintenant ? Moi, je vais vous expliquer : c'est un groupe de jeunes dans le quartier, ils ont fait un film, un petit truc, c'est des épisodes à chaque fois et ils sont allés jusqu'à la deux, ils ont pas accouché la trois, moi, je serai dans la trois* » ; « *Ouais, lui c'est la guest star* » **Vous écrivez une histoire ?** « *Non, ils écrivent rien, ils y vont en direct, ils improvisent* ». **Vous filmez avec le téléphone ou une caméra ?** « *Avec le téléphone* ».

Enfin les pratiques s'enchaînent, on le sait et faire un film peut consister à filmer/monter le déroulé d'une partie de jeu vidéo pour en garder une trace ou partager sa performance avec des amis, comme un collégien du CCJ de Poitiers nous l'apprend.

pratiques numériques autour de la vidéo en fonction du genre

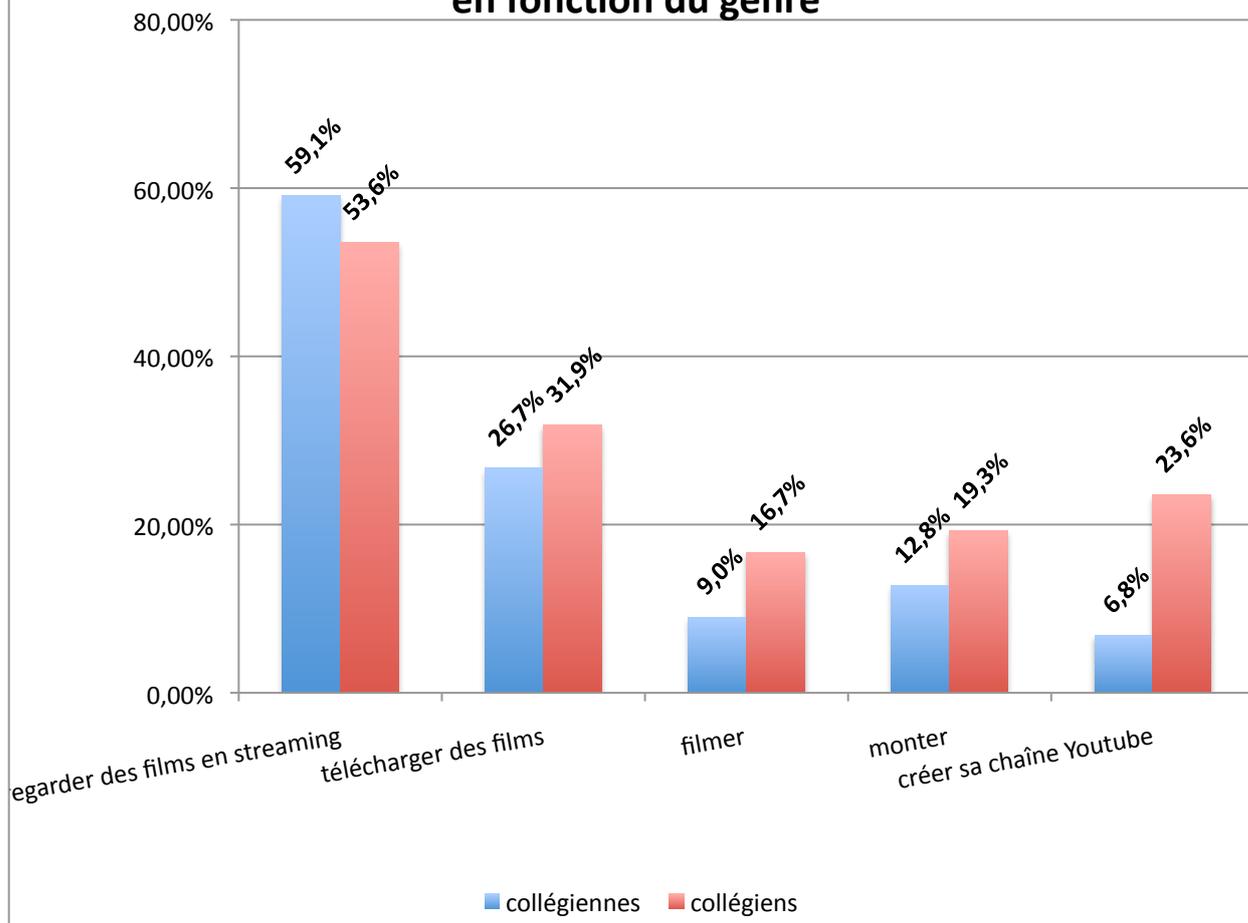


Tableau 10 : Tes activités numériques autour de la vidéo

Champ : ensemble des collégiens (et en regard les jeunes de 15-18 ans pour la variable âge)

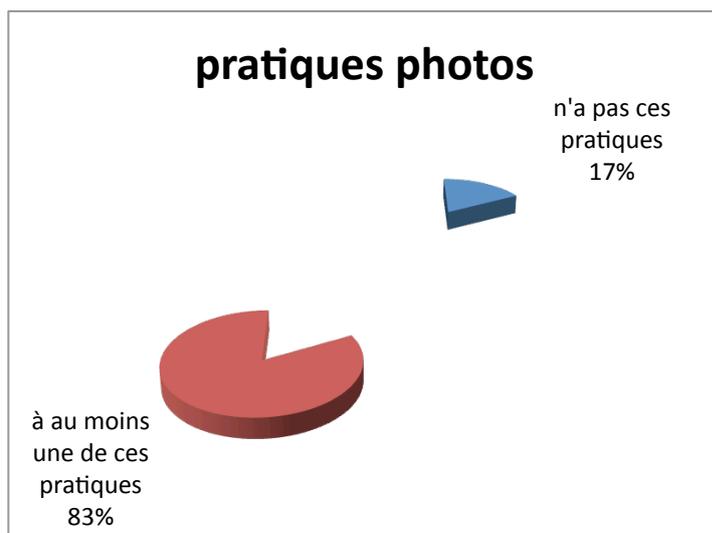
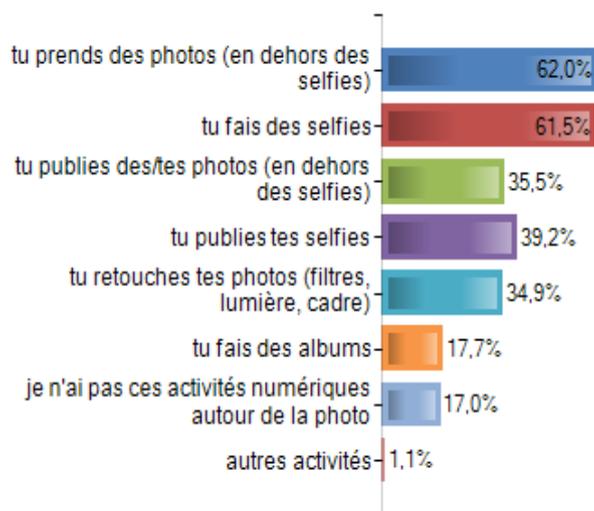
	films en streaming	Regarde YouTube	télécharge des films	filme	montes	a créé sa chaîne	Détourne des films	N'a pas ces activités	Autres activités
Ensemble collégiens	56,4	85,8	29,3	12,9	16,1	15,2	3,3	5,7	0,9
Filles (collégiennes)	59,1	84,4	26,7	9	12,8	6,8	2,4	7	0,8
Garçons (collégiens)	53,6	86,8	31,9	16,7	19,3	23,6	4,1	4,5	1,1
Collégiens 13 ans et moins	50,7	85,3	28	13,5	16,4	15,1	3,2	6,6	1,4
Collégiens 14 ans et plus	66,8	86,2	31,9	11,7	15,4	15,4	3,5	4	0
15-17ans : autres statuts (24)	78,2	84,5	36,1	11,4	18,7	9,8	4,1	3,8	0,9
18 ans : autres statuts	80,3	81,6	38,2	7,9	11,8	6,6	6,6	3,9	1,3
Agricult. artisan, chef d'entreprise	60	87,8	14,8	14,8	17,4	13,9	2,6	6,1	0
Cadre et profess. Intell. supérieure	48,9	91	31,6	17,3	26,3	17,3	3	3,8	0
Profession intermédiaire	54,6	92	31,3	15,3	14,1	17,2	5,5	4,3	0,6
Employé	54,9	87	31,7	14,1	17,3	17,3	2,8	4,6	1,4
Ouvrier/inactif	59,8	86,3	31,6	11,1	13,7	11,1	1,7	6	0,9
Réponse imprécise	62	86	36	16	12	16	8	4	0
Favorisée A (25)	55,5	92,4	27,3	15,2	24,2	16,7	4,5	3,8	0
Favorisée B	49,7	91,3	30,9	14,8	16,8	15,4	5,4	4,7	0,7
Moyenne	56,7	86,9	29,3	15,3	17,2	17,2	2,4	4,8	1
Défavorisée	57,8	87,1	29,3	12,1	12,9	11,2	1,7	6	0,9
Réponse imprécise	63	87	35,2	13	11,1	14,8	7,4	3,7	0
Ensemble collégiens	56,4	85,8	29,3	12,9	16,1	15,2	3,3	5,7	0,9

Source : Enquête DRDJSCS/CRAJEP Nouvelle-Aquitaine/INJEP pour le collectif EDUCPOPNUM sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017.

²⁴Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

²⁵Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

Question 7 : Tes activités numériques autour de la photo



La pratique du selfie est très répandue chez l'ensemble des collégiens (61,5%) et 62% d'entre eux déclarent également pratiquer la photo en dehors du selfie.

Les collégiens déclarant **ne pas avoir** de pratique de la photo sont 17% et sont plus nombreux chez les garçons (26,5%) que chez les filles (7,3%) soit un écart de + 9,5 pour les garçons par rapport à l'ensemble des collégiens.

Les filles déclarent plus de pratiques dans toutes les modalités par rapport à l'ensemble des collégiens et significativement pour les selfies (+14), la retouche photo (+10.9), la confection d'albums (+8.1)

	Prend des photos	Fait des selfies	Publies ses photos	Publie ses selfies	Retouches ses photos	Fait des albums
filles	+6.4	+14	+6.7	+7.5	+10.9	+8.1
garçons	-6.3	-13.8	-6.6	-7.5	-9.8	-9.1

Les activités autour de la photo augmentent sensiblement avec l'âge et se situent en dessous de celles de l'ensemble des collégiens pour les 13 ans et moins et au-dessus pour toutes les autres catégories d'âge avec des écarts importants chez les 18 ans et plus pour la publication de photos (+18,4 point), selfie (+20 points) et la retouche (+11,9 points)

Les PCS n'ont quasiment aucune influence sur les pratiques de photo.

Les focus group nous indiquent que la pratique de la photo est la plupart du temps celle d'une image que les jeunes souhaitent éphémère : « [Sur Snapchat] on peut poster des photos qui disparaissent après. » ; « Sur Facebook c'est moins bien parce que quand on poste une photo, si on l'efface pas elle reste. », Filles, 13 ans, Vasles, canton de Ménagoute.

Même si pour elles l'intérêt d'Instagram par rapport à Facebook est justement de pouvoir « organiser » leur contenus photo : « [Sur Instagram] quand quelqu'un regarde sur notre mur y a toutes nos photos alors que sur Facebook, il faut chercher pour les regarder » « Pour s'exprimer Instagram, c'est plus joli, même la présentation, je trouve » « Y en a qui font des thèmes alors que facebook non » - « On peut faire des thèmes, des albums, des stories (photo ou vidéo qu'on met sur son compte pour raconter sa journée), poster des photos de paysage »

On notera que ce n'est même plus l'application Appareil Photo du téléphone portable qui en est l'instrument mais directement la plateforme : « Les photos on les fait sur Snap direct, on utilise plus l'appareil photo » – « ça sert plus à rien l'appareil photo » – « ouais c'est vrai », les lycéens de Soyaux.

Le selfie ? « Pour admirer notre beauté, non je blague » ; « Ben ça dépend, ça peut être pour changer ma photo de profil sur un « rézosocio » parce que j'en ai marre de la voir ou pour garder des souvenirs dans mon téléphone. » ; « Quand on est en vacances » ; « Quand on passe un bon moment avec des amis » – « Quand on trouve beau un miroir (rires) Non mais je veux dire quand on trouve beau un fond, un paysage et des fois c'est un miroir ! » – « Pour se prendre avec des personnes connues » – « nous on avait rencontré un acteur au festival de la BD d'Angoulême on a fait un selfie avec lui » Filles, 13 ans, Vasles, canton de Ménagoute.

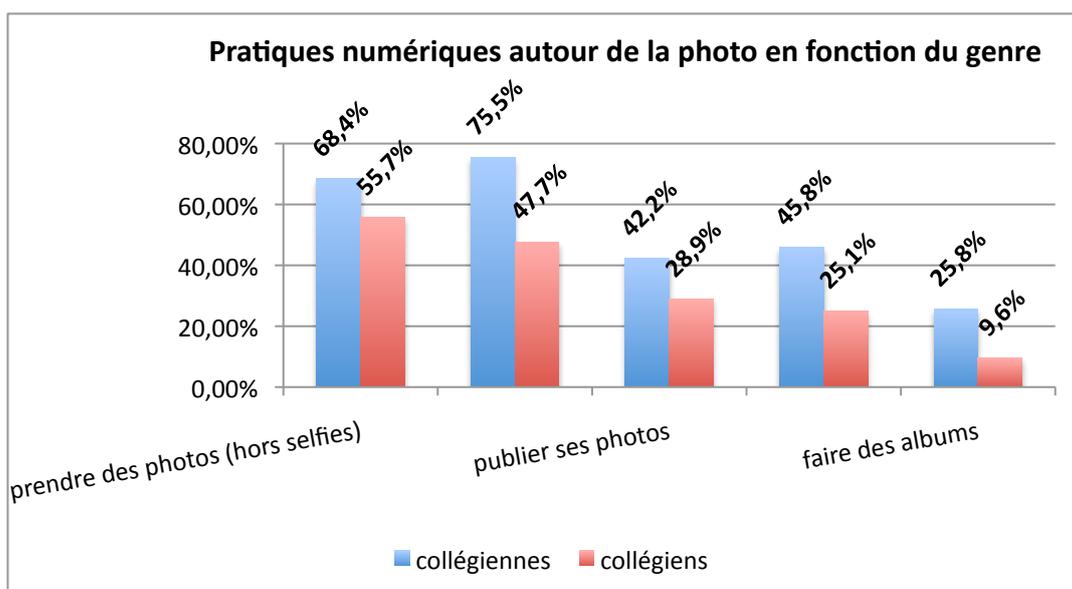


Tableau 11 : Tes pratiques numériques autour de la photo

Champ : ensemble des collégiens (et en regard les jeunes de 15-18 ans pour la variable âge)

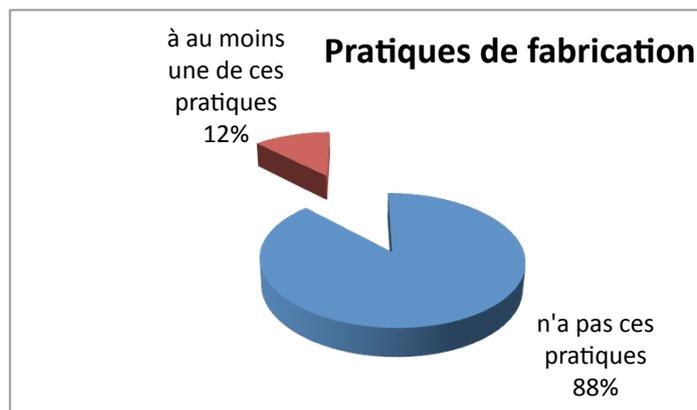
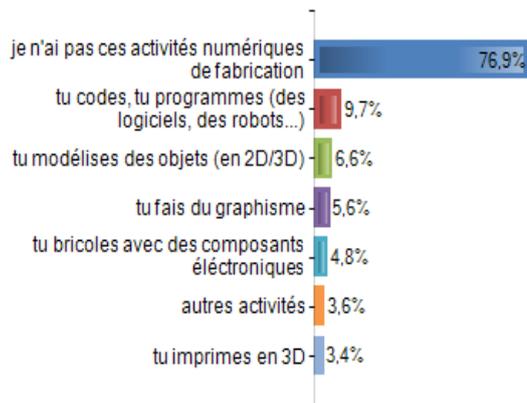
	Prend des photos	Fait des selfies	Publie ses photos	Publie ses selfies	Retouche ses photos	Fait des albums	N'a pas ces activités	Autres activités
Ensemble collégiens	62	61,5	35,5	39,2	34,9	17,7	17	1,1
Filles (collégiennes)	68,4	75,5	42,2	46,7	45,8	25,8	7,3	0,6
Garçons (collégiens)	55,7	47,7	28,9	31,7	25,1	9,6	26,5	1,7
Collégiens 13 ans et moins	57,6	59,7	29,7	35,6	34,9	17,3	19,7	1
Collégiens 14 ans et plus	69,9	64,9	46,3	45,7	34,8	18,4	12	1,3
15-17ans : autres statuts (26)	65,8	60,5	56	48,7	50	15,8	14,5	1,3
18 ans : autres statuts	65,3	66,1	53,9	50,6	46,8	21,2	12,7	1,3
Cadre et profess. Intell. supérieure	70,7	57,1	39,1	36,1	30	18,8	18,8	2,3
Profession intermédiaire	69,9	60,1	35,6	34,4	39,1	17,8	16,6	1,8
Employé	63	67,3	38,7	42,3	39,9	20,4	12	0,4
Ouvrier/inactif	63,2	61,5	39,3	41	37	15,4	18,8	0
Agricult. artisan, chef d'entreprise	60	61,7	33,9	37,4	34,2	20,9	14,8	0,9
Réponse imprécise	52	58	30	48	30	20	20	2
Favorisée A (27)	75	57,6	37,9	32,6	42,4	18,9	16,7	0,8
Favorisée B	66,4	60,4	34,2	35,6	38,9	18,8	16,8	2,7
Moyenne	62,7	65,4	38,5	41,9	37,3	20,3	13,6	0,7
Défavorisée	61,2	62,1	37,9	38,8	31,9	13,8	19,8	0
Ensemble collégiens	62	61,5	35,5	39,2	34,9	17,7	17	1,1
Réponse imprécise	51,9	55,6	27,8	49,1	29,6	18,5	20,4	1,9

Source : Enquête DRDJSCS/CRAJEP Nouvelle-Aquitaine/INJEP pour le collectif EDUCPOPNUM sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017.

²⁶Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

²⁷Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

Question 8 : Tes activités numériques de fabrication :



76,9% des répondants déclarent ne pas avoir ces activités, ce qui est à l'inverse de toutes les autres activités

Nous avons pu constater lors des Focus group que « fabrication numérique » était un terme qui ne parlait pas beaucoup aux jeunes mais lorsqu'on parle de « programmation », « impression 3D », « apprentissage du code », l'association assez négative au cours de technologie est immédiate :

« Le code ? Ha oui : techno, 4ème – je comprends rien mais bon » dit une jeune fille de 13 ans de Vassé. Une autre : « ha c'est tellement nul, on fait ça en ce moment » « non c'est bien mais comme on est par groupe, on travaille plus pendant un cours que l'autre alors du coup après, on suit plus rien » répond une troisième. « Moi, j'aime bien tout ce qui est ordinateur, tout ça mais travailler que sur ça pendant 1h30 c'est assez lassant »

Des filles de Soyaux, 15 ans : « Le code, c'est des trucs comme scratch ? On fait ça oui en techno et en maths » – « C'est pas un petit bonhomme ? » « Non, c'est un petit chat ! » « Moi j'aime pas ça »

Mais on sort parfois de l'association du code à l'école. Un garçon, 15 ans de Soyaux : « Le code, c'est ceux qui débloquent les i-pad volés ? »

L'âge n'influence pas les pratiques de manière homogène même si les 18 ans et plus déclarent plus pratiquer le graphisme (+8,9 points) et le code (+4,8) que l'ensemble des collégiens

Par genre :

Les filles déclarent plus largement ne pas avoir d'activité numérique de fabrication que les garçons 21,9 point d'écart et 11 points de moins que l'ensemble des collégiens.

Les garçons déclarent une pratique des activités de fabrication légèrement supérieures à celle des filles avec un net écart (12,9 points) sur les activités de code et de programmation, de bricolage de composant électronique (6,5 points) et dans une moindre mesure sur les activités de graphisme, de modélisation, d'impression 3D

Nous remarquons que le nombre de jeunes n'ayant pas ces activités numériques autour de la fabrication (soit autour de 76,9 % des jeunes) est équivalent selon le milieu d'origine.

Les PCS n'influencent pas les pratiques numériques de fabrication.

Tableau 12 : Tes activités numériques de fabrication :

Champ : ensemble des collégiens (et en regard les jeunes de 15-18 ans pour la variable âge)

	code, programmation	Bricolage électronique	graphisme	impression 3D	Modélisation objets	n'as pas ces activités	Autres activités
Ensemble collégiens	9,7	4,8	5,6	3,4	6,6	76,9	3,6
Filles (collégiennes)	3,2	1,5	3,8	2,1	4,3	87,9	2,6
Garçons (collégiens)	16,1	8	7,4	4,6	8,9	66	4,6
Collégiens 13 ans et moins	10,2	4	5,6	3,9	6,9	76,9	3,6
Collégiens 14 ans et plus	8,8	6,1	5,6	2,4	6,1	76,9	3,7
15-17ans : autres statuts ²⁸	6,6	2,2	7	2,5	5,4	81,6	3,8
18 ans : autres statuts	14,5	3,9	14,5	1,3	5,3	69,7	3,9
Agricult. artisan, chef d'entreprise	10,4	5,2	2,6	5,2	7,8	81,7	0
Cadre et profess. Intell. supérieure	15	2,3	8,3	1,5	7,5	72,9	5,3
Profession intermédiaire	9,8	6,7	4,9	3,1	6,1	79,1	2,5
Employé	10,9	4,9	6	3,2	7,4	76,4	2,5
Ouvrier/inactif	6,8	7,7	6	4,3	4,3	75,2	4,3
Réponse imprécise	14	4	8	6	12	64	6
Favorisée A29	14,4	3	7,6	0,8	6,1	75,8	3
Favorisée B	10,1	5,4	5,4	2	6	79,2	8,4
Moyenne	11,1	6,1	5,1	4,4	8	76,3	1,9
Défavorisée	5,2	5,2	4,3	4,3	3,4	78,4	3,4
Réponse imprécise	14,8	3,7	11,1	5,6	13	64,8	5,6
Ensemble collégiens	9,7	4,8	5,6	3,4	6,6	76,9	3,6

Source : Enquête DRDJSCS/CRAJEP Nouvelle-Aquitaine/INJEP pour le collectif EDUCPOPNUM sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017.

²⁸Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

²⁹Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

Question 9 : Si tu avais à définir tes activités numériques ?



Cette question concerne les représentations qu'ont les jeunes de leurs propres pratiques numériques.

Le jeu apparaît prioritairement chez les plus jeunes et cette perception diminue avec l'âge. C'est l'inverse pour la perception de s'amuser ou de se détendre. Un sujet qu'il serait intéressant de creuser dans une approche plus qualitative. Peut-on faire l'hypothèse avec l'âge et l'augmentation de la pression scolaire, les jeunes ressentent plus le besoin de se détendre ?

Le focus group réalisé avec les jeunes du CCJ de Poitiers a été assez surprenant à cet égard, les jeunes insistant sur le caractère délassant des pratiques numériques qui « permet d'oublier ses soucis », « de relâcher la pression », « remonte le moral quand on rentre du collège ».

La plupart des autres activités proposées dans l'enquête augmentent avec l'âge. On le remarque notamment au sujet de l'expression d'une opinion (+ 27% entre 11-13 et 18 ans) le fait de discuter ou de débattre (+25% entre 11-13 et 18 ans) ou encore dans la pratique d'information (+ 30% entre 11-13 et 18 ans).

La notion d'information mériterait d'être précisée (comme souvent).

Les collégiennes de Vasles donnent une définition toute relationnelle : « Ha oui, on s'informe de ce que fait un tel, de ce que fait une telle. » ; « On devient tous des commères, en fait » ; « On espionne par réseaux sociaux »

Sur Youtube, on s'informe de l'actu... des Youtubers : « Moi, c'est plus pour m'informer You Tube (suivre les Youtubers), leur actu, ce qu'ils font... »

Mais d'autres jeunes s'informent au sens classique du terme :

« Sur fb je suis une page de la communauté de communes sur ce qu'il se passe dans les Deux sèvres », « Après quand il se passe des trucs graves, y en a qui partage des articles de journaux, on peut l'apprendre sur Facebook, par exemple moi l'attentat de 1er de l'an, je l'avais appris grâce à ça » – « moi pareil » Filles, 13 ans, Vasles, canton de Ménigoute.

Des jeune de Soyaux, 15 ans : *Moi Je vais sur Facebook pour « Lire la Charente libre » ; « Moi je m'informe sur La Syrie, l'État islamique. » ; « (On va sur Facebook) pour voir ce qui se passe, parce que des fois il y a des morts, les attentats, des vrais trucs »*

Le débat, l'expression d'opinion et la défense de causes sont plus présents chez les plus âgés.

Si l'on considère la variable genre, les collégiennes sont un peu plus nombreuses à déclarer des pratiques en général. L'écart le plus significatif concerne le partage de textes de photos et de vidéos (43,1% chez les filles, 30,2% chez les garçons). Les garçons sont légèrement plus nombreux à considérer qu'ils donnent des conseils (15,6% contre 13,2%) et surtout plus nombreux à déclarer jouer que les filles (88,1% contre 55,7)

Si l'on considère la variable PCS :

Chez les collégiens, les jeunes de familles ouvrier, inactif sont moins nombreux à déclarer s'informer (23,1% contre 34,4% pour l'ensemble des collégiens : -11,3 points), le jeu concerne toutes les catégories, le fait de s'amuser et se détendre est un peu plus présent chez les cadres et professions intellectuelles supérieures (66,9% soit +10,8 points) et un peu moins chez les ouvriers inactifs (47% soit - 9,1 points) ; 56,1% pour l'ensemble.

Globalement, les écarts semblent peu significatifs.

Chez les jeunes les plus âgés (non collégiens) : les activités d'information concernent plutôt les jeunes de familles de cadre et profession intellectuelle (65%) et celles de professions intermédiaires (67,5%) (57% pour l'ensemble).

Tableau 13 : Si tu avais à définir tes activités numériques ?

Champ : 1070 collégiens (et en regard 392 jeunes de 15-18 ans pris en compte pour la variable âge)

	joue	s'infor me	Conso mme	Partage	Crée	se détend	se confie	Donne conseil	débat	exprime opinion	Défend causes	autres
Ensemble collégiens	72,1	34,4	29	36,6	20,1	56,1	10,4	14,4	25,4	17,5	9,3	3,1
Filles (collège)	55,7	36,3	31,6	43,1	23,4	57,6	10,9	13,2	27,9	17,7	10,4	4,3
Garçons (collégiens)	88,1	32,5	26,3	30,2	16,9	54,5	9,8	15,6	23	17,3	8,2	1,9
Collégiens 13 ans et moins	75,1	33,1	26,9	33,9	20,3	55,6	8,8	12	22	13,8	6,6	3,7
Collégiens 14 ans et plus	66,5	36,7	32,7	41,8	19,7	56,9	13,3	18,9	31,6	24,2	14,1	1,9
15-17ans : autres statuts (30)	57,9	52,2	43,7	46,2	24,1	68	13,9	22,5	44,3	29,1	21,5	(2,8)
18 ans : autres statuts	43,4	63,2	60,5	55,3	25	76,3	14,5	27,6	47,4	40,8	28,9	(2,6)
Agricult. artisan, chef d'entreprise	70,4	36,5	39,1	35,7	16,5	60	8,7	13,9	27	16,5	7	2,6
Cadre et profess. Intell. sup	78,2	39,8	31,6	33,8	24,8	66,9	9	15	27,8	14,3	6	3,8
Profession intermédiaire	76,7	36,8	36,2	33,7	21,5	61,3	14,1	13,5	30,1	20,9	11	2,5
Employé	73,9	31	25	41,5	20,8	56,3	10,2	15,5	22,2	16,9	9,2	3,2
Ouvrier/inactif	71,8	23,1	22,2	38,5	25,6	47	12,8	17,1	24,8	18,8	14,5	1,7
Rép imprécise	66	38	22	36	18	52	12	18	26	26	16	2
Favorisée A (31)	80,3	42,4	37,1	32,6	26,5	64,4	7,6	12,1	28,8	12,1	6,1	2,3
Favorisée B	76,5	36,2	32,9	34,9	21,5	62,4	14,1	15,4	30,2	22,8	8,7	3,4
Moyenne	72,9	32,2	29,3	40,2	19,6	58,4	10,7	15,7	24,5	17,7	10,2	3,1
Défavorisée	69,8	24,1	20,7	36,2	25	46,6	12,1	16,4	22,4	15,5	12,9	0,9
Rép imprécise	68,5	37	20,4	37	14,8	48,1	11,1	14,8	22,2	25,9	13	1,9
Ensemble collégiens	72,1	34,4	29	36,6	20,1	56,1	10,4	14,4	25,4	17,5	9,3	3,1

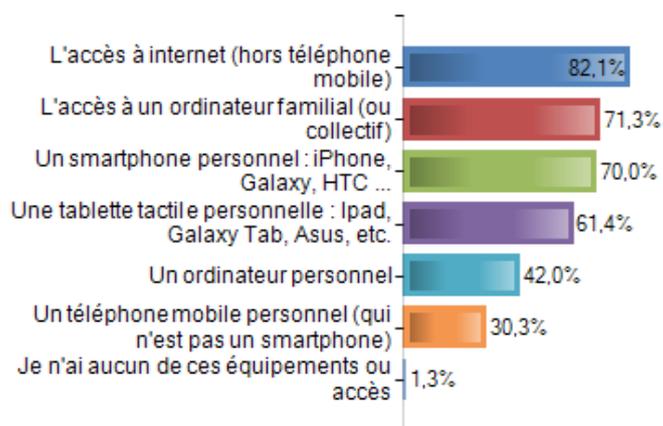
Source : Enquête DRDJSCS/CRAJEP Nouvelle-Aquitaine/INJEP pour le collectif EDUCOPNUM sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017.

³⁰ Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

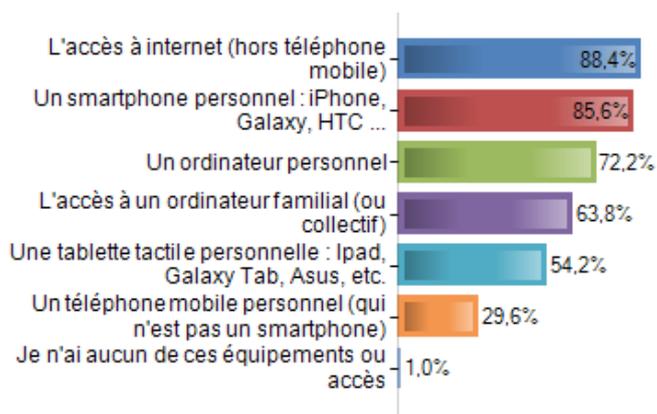
³¹ Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

Question 10 : Équipement et accès internet des collégiens

Voir Tableau 1



Équipement et accès internet des 15-18 ans non collégiens



A noter :

La hiérarchisation des équipements varie en fonction de l'âge. Les 15-18 ans sont plus nombreux à déclarer posséder un ordinateur personnel. Ce qui pose la question de l'égalité de certaines pratiques en fonction de l'équipement ou l'accès à Internet des jeunes dans leur foyer (la recherche d'information, la consultation de sites pour réaliser des exposés ou des dossiers, la réalisation d'actions plus complexes...)

Le fait de posséder un Smartphone croit avec l'âge.

En comparaison avec l'enquête annuelle du Crédoc (12-17 ans)

	Crédoc 2016 12-17 ans	Nouv. aquitaine collégiens	Collégiens 11-13	Collégiens + 14 ans	Autres statuts + 15 ans
Connexion internet	96%	82%	79,5	84,6	88,2%
Accès Ordinateur familial		71,3%	71	70	61%
Ordinateur personnel		42%	36,3%	51,3%	74,3%
Ordinateur au foyer (un ou +)	94%				
Plusieurs ordinateurs au foyer	57%				
Tablette tactile perso	47%	61,5%	61	60,5	52,3%
Smartphone perso	85%	70%	63,4	80,3	85,7%

En comparaison avec l'enquête nationale du Crédoc 2016 (et en tenant compte du fait que les tranches d'âge ne correspondent pas parfaitement). On peut constater (ou faire l'hypothèse que) :

- les taux de connexion à internet à domicile et hors téléphone mobile sont, dans l'enquête, inférieurs aux taux de connexions de la tranche d'âge comparable dans l'enquête du Crédoc
- concernant l'accès à un ordinateur au domicile, dans l'enquête Crédoc la question posée concernait le taux d'équipement (un ou plusieurs d'ordinateurs) au lieu de l'accès à un ordinateur familial dans l'enquête N.A. ou le fait de disposer d'un ordinateur dédié.

La présence d'un ordinateur familial au foyer n'a pas, avec certitude, pour conséquence son utilisation par les adolescents (différence entre la présence d'un ou plusieurs ordinateurs et le sentiment d'y avoir accès). Ce constat a été fait lors d'une récente enquête INJEP réalisée auprès de jeunes dans le Val d'Oise.

Dans l'enquête N.A., le fait de disposer d'un ordinateur personnel croît avec l'âge.

- Les collégiens de N.A. sont mieux équipés en tablette tactile que les 12-17 ans de l'enquête Crédoc. Il serait intéressant de savoir l'utilisation qu'ils en font (la question n° 9 nous montre que leurs activités numériques sont centrées en priorité sur le jeu (72%) et la détente (56%).
- Le taux d'équipement en Smartphone progresse avec l'âge. Le taux d'équipement des 12-17 ans (enquête Crédoc) est plus important que celui des collégiens (rappelons que les 11-13 ans y sont surreprésentés)

Concernant la situation sociale des répondants

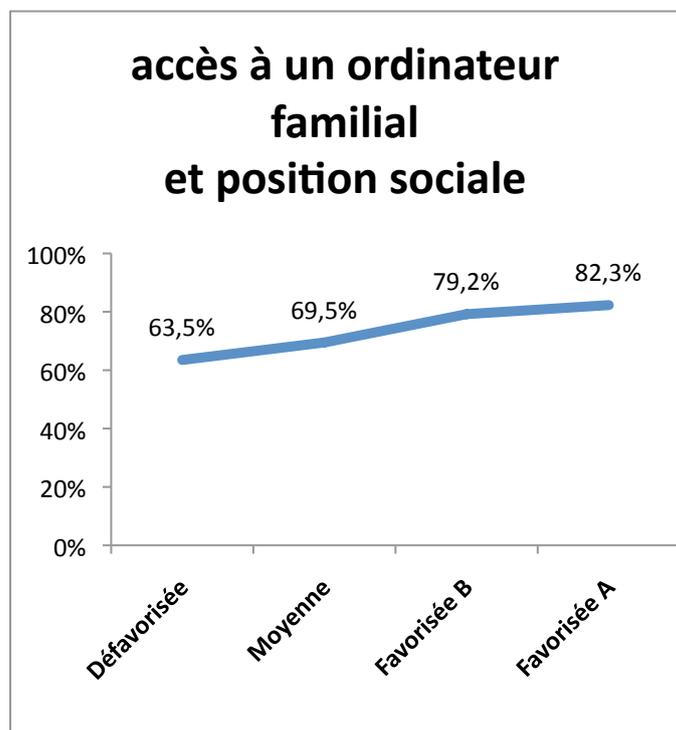
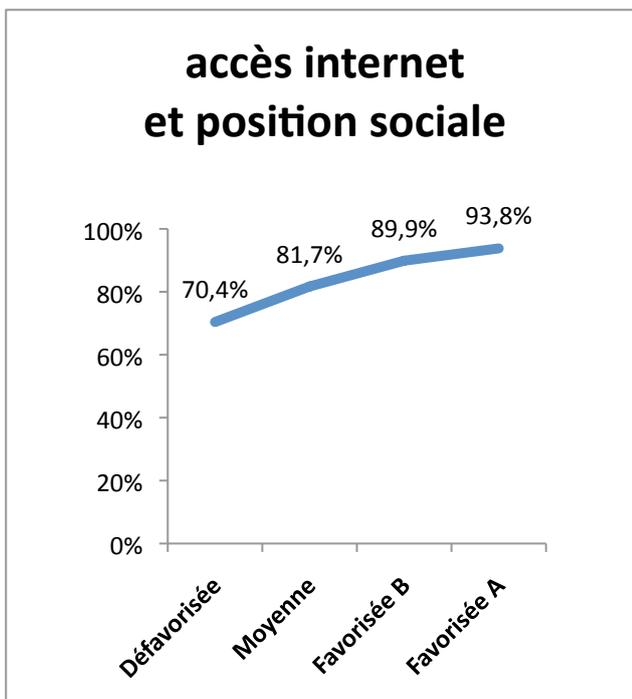
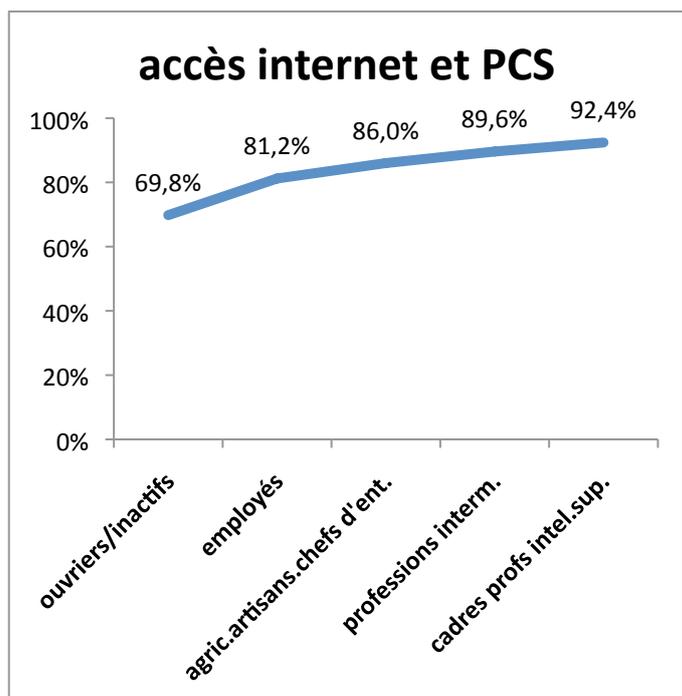
PCS Insee

Les foyers des catégories ouvriers-inactifs sont moins équipés d'un accès à Internet à domicile (hors téléphone mobile) : 69,2% ; les foyers de catégories : cadres et professions intermédiaires sont plus équipés (91 et 89,5%)

Un constat comparable peut être fait quant à l'accès à un ordinateur familial : ouvriers 60,7%, cadres 79,7%, professions intermédiaires 74,8% ; ensemble des collégiens : 71,3%. Les taux de possession d'un ordinateur personnel sont assez proches dans les différentes catégories. (voir graphique)

Même constat si l'on considère **la position sociale** (indice éducation nationale), les catégories favorisées B et surtout A sont mieux dotées en ce qui concerne l'accès à l'Internet à domicile (hors téléphone mobile) (favorisée A

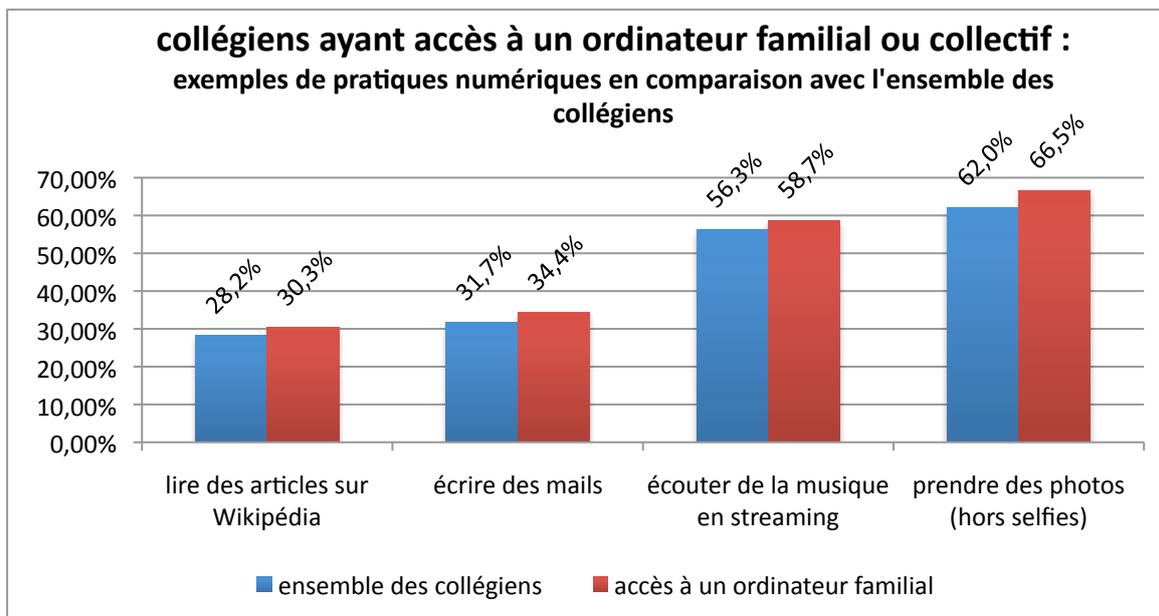
= 93,8% , défavorisée = 70,4%); et l'accès à un ordinateur familial (favorisée A = 82,3% , défavorisée = 63,5%). (voir graphiques)



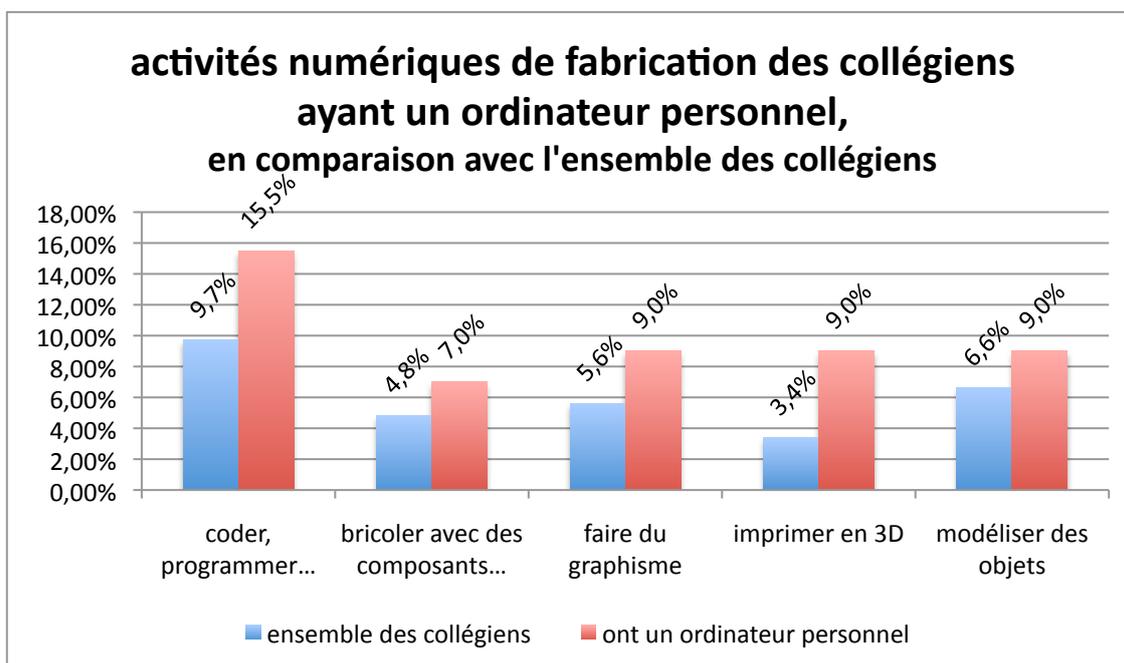
Quel est l'impact des équipements et accès des collégiens sur leurs pratiques ?

Un croisement entre les modalités proposées dans la question 10 (disposes-tu chez toi, des équipements ou accès suivants ? ...) nous apporte certains enseignements.

L'accès à un ordinateur familial (qui concerne 71,3% des collégiens) impacte très légèrement sur les pratiques de lecture, d'écriture, de musique, vidéo ou photo. L'absence de cet accès apporte un enseignement plus significatif (voir plus loin).

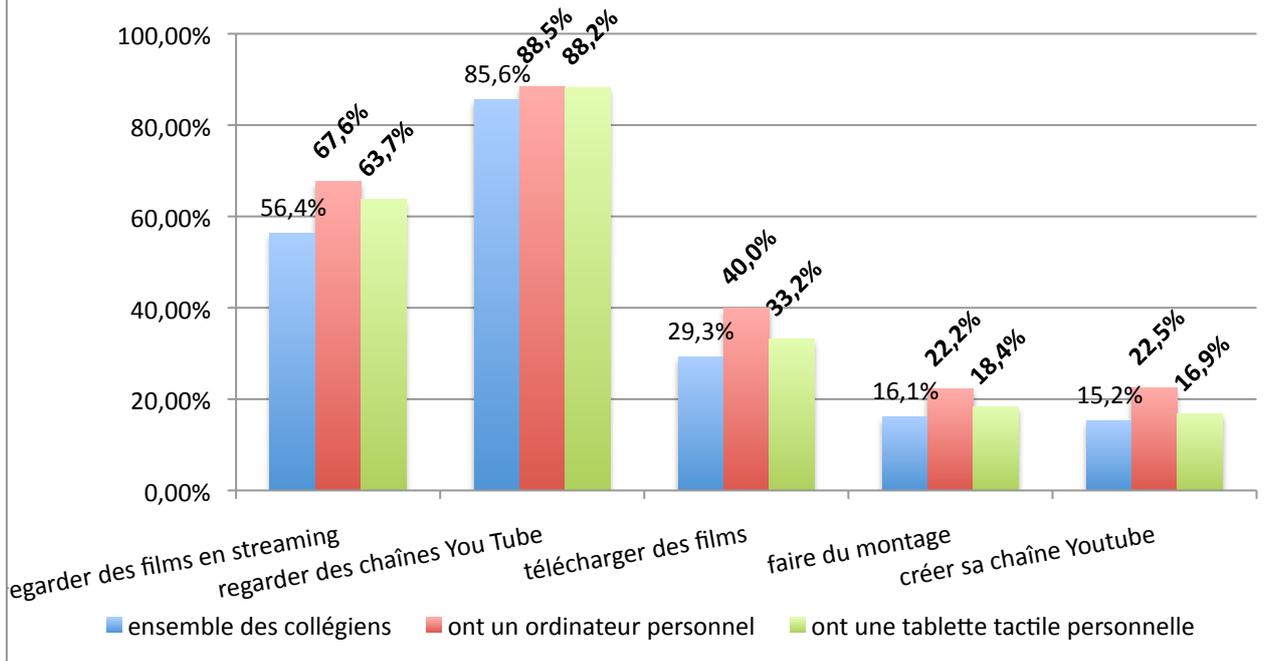


Le fait de disposer d'un ordinateur personnel, impacte de manière plus conséquente sur plusieurs pratiques : l'utilisation des réseaux sociaux, les pratiques de lecture, de musique, de photo, de vidéo mais aussi de fabrication. Ainsi, ceux qui disposent d'un ordinateur personnel sont plus nombreux à déclarer coder ou programmer (15,5% contre 9,7% pour l'ensemble). L'ensemble des pratiques de fabrication sont plus importantes même si ces pratiques restent faibles au regard des autres pratiques déclarées.



Le fait de disposer d'une tablette tactile personnelle impacte plus particulièrement sur : l'écoute de la musique en streaming (65,4% contre 56,3% pour l'ensemble) ; les pratiques numériques autour de la photo et de la vidéo (mais la possession d'un ordinateur personnel impacte d'avantage sur ces pratiques).

activités numériques autour de la vidéo des collégiens ayant personnellement un ordinateur ou une tablette tactile, en comparaison avec l'ensemble des collégiens



A l'inverse si l'on considère les collégiens qui ne disposent pas :

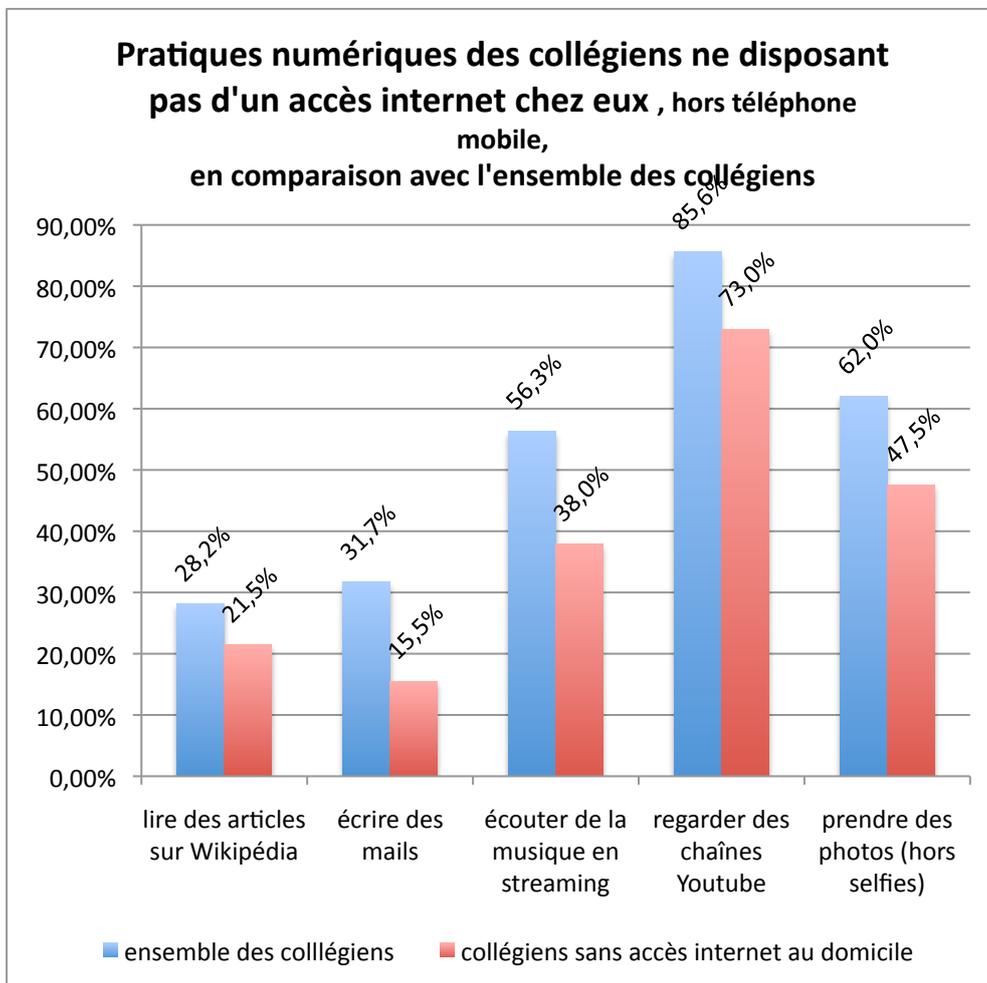
- d'un accès internet à leur domicile (hors téléphone mobile)(près de 1 collégien sur 5 dans l'enquête),
- **ou** d'un accès à un ordinateur familial ou collectif (près de 3 collégiens sur 10),
- **ou** d'un smartphone personnel (un peu plus de 3 collégiens sur 10)
- **ou** encore d'un ordinateur personnel (près de 6 collégiens sur 10) ; nous constatons les points suivants :

Les pratiques numériques exprimées par le groupe des jeunes déclarant ne pas avoir de connexion Internet chez eux (hors téléphone mobile) sont très nettement inférieures à celles de l'ensemble des collégiens.

De même, les modalités proposées dans la question 9 concernant la définition de leurs activités numériques, telles que les jeunes les perçoivent, sont beaucoup moins citées par les collégiens de ce groupe. Exemple : 56,1% des collégiens déclarent « jouer et se détendre » lors de ces activités contre 39,5% pour les collégiens qui n'ont pas de connexion internet chez eux.

Ce sont les jeunes qui ne disposent pas de Smartphone qui sont les moins présents sur les principaux réseaux sociaux cités par les répondants. Leurs activités sont aussi moins importantes dans le domaine de la photo.

Les pratiques des jeunes des groupes « sans ordinateur personnel » ont une intensité d'activité moindre que celle de l'ensemble des collégiens. Des différences s'expriment en fonction des pratiques et des modalités proposées. Ces différences sont néanmoins de moindre importance que celles constatées pour les groupes « sans accès à internet au domicile » ou « sans smartphone ».



Exemple avec quelques pratiques :

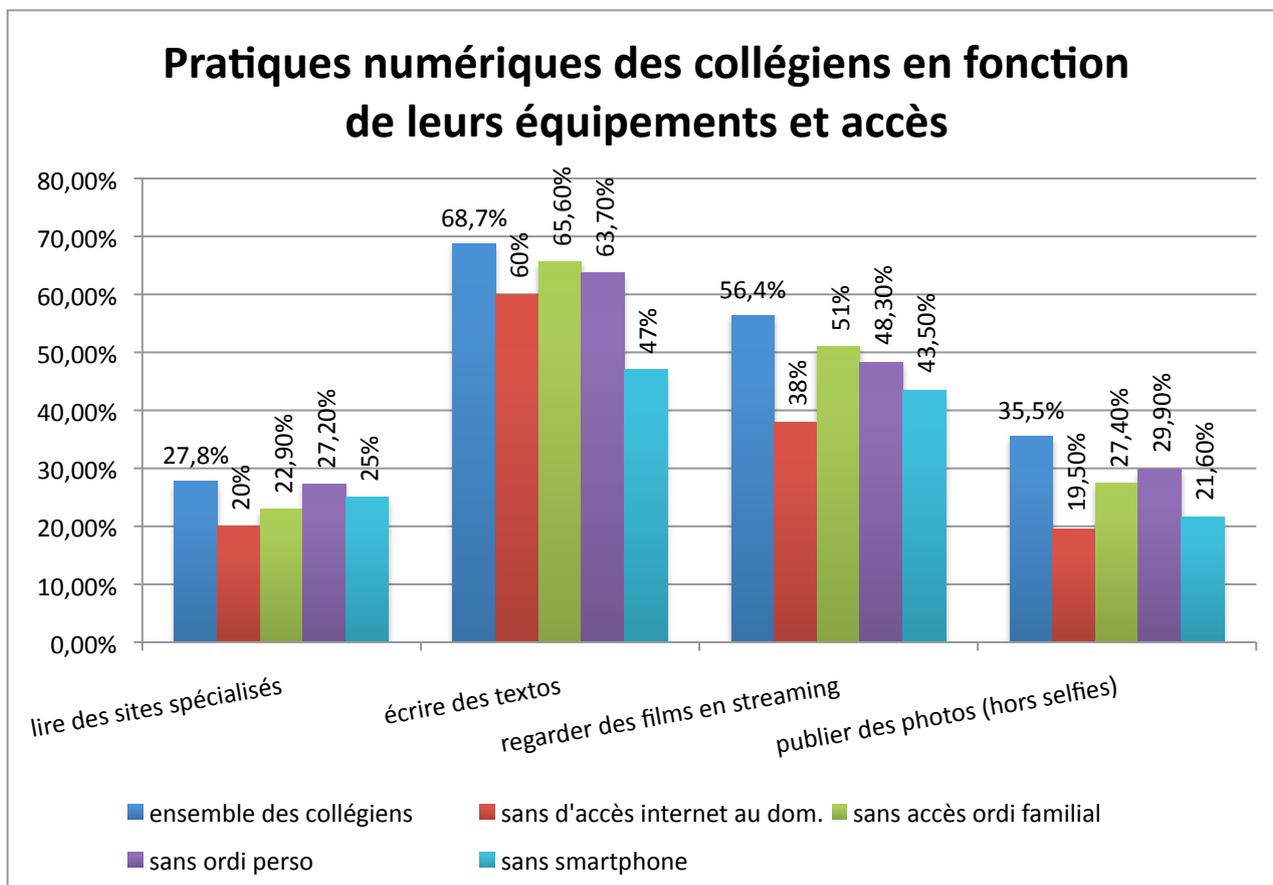


Tableau 14 : Disposes-tu chez toi des équipements ou accès suivants ?

Champ : 1070 collégiens (et en regard 392 jeunes de 15-18 ans pris en compte pour la variable âge)

	Accès internet	Accès à ordi familial	Ordi perso	Tablette Perso	Mobile Perso (pas smart phone)	Smart phone perso	Aucun Equip.	
Ensemble Des collégiens	82,1	71,3	42	61,4	30,3	70	1,3	
Filles (collégiennes)	80,6	75,5	38,2	62,9	30,4	72,4	0,8	
Garçons (collégiens)	83,5	67,2	45,7	59,9	30,1	67,6	1,9	
Collégiens 13 ans et moins	80,3	71,8	36,7	61,6	29,7	64	1,2	
Collégiens 14 ans et plus	85,3	70,5	51,7	61,1	31,4	81	1,6	
15-17ans : autres statuts (32)	88,5	66,8	70,3	55,6	31,6	84,7	0	
18 ans : autres statuts	88,2	51,3	80,3	48,7	21,1	89,5	0	
Agricult. artisan, chef d'entreprise	86	74,6	42,1	66,7	25,4	70,2	0,8	
Cadre et profess. Intell. supérieure	92,4	80,9	42	58	23,7	72,5	0,8	
Profession intermédiaire	89,6	74,8	43,6	64,4	40,5	69,3	1,2	
Employé	81,2	70,6	42,9	62,1	28,7	70,2	2,1	
Ouvrier/inactif	69,8	61,2	39,7	56	30,2	66,4	1,7	
Réponse imprécise	72	70	44	66	32	68	0	
Favorisée A (33)	93,8	82,3	40,8	60	23,8	70	0,8	
Favorisée B	89,9	79,2	50,3	66,4	38,9	71,8	1,3	
Moyenne	81,7	69,5	41	62,7	28,8	70	1,5	
Défavorisée	70,4	63,5	38,3	54,8	30,4	67,8	2,6	
Réponse imprécise	74,1	64,8	42,6	61,1	31,5	66,7	0	
Ensemble Des collégiens	82,1	71,3	42	61,4	30,3	70	1,3	

Source : Enquête DRJSC Nouvelle Aquitaine, Educpopnum, INJEP : sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017. Les chiffres entre parenthèses representent sur des effectifs faibles et sont à considérer avec précaution.

³²Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

³³Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

IV - Annexes

Question 2 A 1 : A quel jeu vidéo joues-tu le plus souvent, une seule réponse retenue

Champ : ensemble des collégiens (et en regard les jeunes de 15-18 ans pour la variable âge)

	Fifa	Clash Royale	GTA	Minecraft	Call of duty	Piano tiles	Farming simulator	Autre
Ensemble collégiens	15,9	12,9	7,6	8,8	7,2	2,3	2,3	43%
Filles (collège)	5,9	9,5	3,6	6,8	4,1	6,8	0	63,2
Garçons (collège)	20,6	14,5	9,5	9,7	8,6	0,2	3,4	33,6
Collégiens 13 ans et moins	14,2	14,4	8,1	9,2	7,4	2,	1,1	43,4
Collégiens 14 ans et plus	19,3	10,1	6,7	8	6,7	2,5	4,6	42
15-17ans : autres statuts (34)	11.5	8.9	9.4	0.5	3.7	2.6	3.7	59.7
18 ans : autres statuts	11.1	7.4	3.7	7.4	7.4	3.7	0	59.3
Agricult. artisan, chef d'entreprise	20	14,7	1,3	6,7	4	2,7	4	46,7
Cadre et profess. Intell. supérieure	10,9	15,8	5,9	11,9	3	3	1	48,9
Profession intermédiaire	17,2	13,8	6	8,6	6,9	3,4	3,3	39,7
Employé	12%	14,7%	8,7	11,4	7,6	1,6	4,3	40,8
Ouvrier/inactif	18,5	6,2	8,6	8,6	11,1	1,2	1,2	44,4
Réponse imprécise	20,7	6,9	6,9	3,4	10,3	0	0	15,51%
Ensemble collégiens	15,9	12,9	7,6	8,8	7,2	2,3	2,3	43%
Favorisée A (35)	17.8	16.8	5	9.9	3	2	1	45
Favorisée B	17.3	11.5	5.8	11.5	6.7	4.8	4.8	37.5
Moyenne	12.1	15	7	10.3	6.6	1.8	3.3	44
Défavorisée	17.1	6.6	9.2	6.6	11.8	1.3	1.3	46.1
Réponse imprécise	21.2	6.1	6.1	3	9.1	0	0	54.5

Source : Enquête DRDJSCS/CRAJEP Nouvelle-Aquitaine/INJEP pour le collectif EDUCPOPNUM sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017.

³⁴Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

³⁵Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

Tableau : jeux vidéo qui t'ont le plus marqué dans ta vie (1ère réponse retenue)

Champ : ensemble des collégiens (et en regard les jeunes de 15-18 ans pour la variable âge)

	FIFA	GTA	Minecraft	Mario	Clash royal	Call of duty	autres
Garçons (collège)	14,7	13,7	10,9	3,8	7,6	9,9	39.3
Filles (collège)	4,8	6,7	8,5	9,1	6,7	6,7	57.6
Collégiens 13 ans et moins	11,5	11	11,5	4,6	7,7	8,2	45.7
Collégiens 14 ans et plus	12,8	13,3	7,7	6,6	6,6	10,8	42.1
15-17ans : autres statuts ³⁶	9,4	9,4	2,4	10	1,8	1,8	65.3
18 ans : autres statuts	9,1	9,1	9,1	9,1	0	4,5	59.1
Agricult. artisan, chef d'entreprise	12,9	11,3	4,8	4,8	9,7	4,8	51.6
Cadre et profess. Intell. supérieure	9,7	8,6	16,1	6,5	5,4	5,4	48.4
Profession intermédiaire	9,2	6,1	14,3	3,1	11,2	11,2	44.9
Employé	9,3	12	12	8	8,7	9,3	40.7
Ouvrier/inactif	21,2	9,1	9,1	1,5	7,6	12,1	38.5
Réponse imprécise	17,4	13	8,7	4,3	0	4,3	52.2
Favorisée A37	13,2	8,8	16,5	5,5	6,6	4,4	45.1
Favorisée B	10,5	5,8	16,3	3,5	9,3	14	40.7
Moyenne	9,2	11	9,6	7	9,2	7,5	46.5
Défavorisée	18	9,8	9,8	1,6	8,2	13,1	39.3
Réponse imprécise	18,5	14,8	3,7	3,7	0	3,7	55.6
Ensemble collégiens	11,9	11,7	10,2	5,3	7,3	9	44,5

Source : Enquête DRDJSCS/CRAJEP Nouvelle-Aquitaine/INJEP pour le collectif EDUCPOPNUM sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017.

³⁶Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

³⁷Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

Tableau 5 : Tu joues le plus souvent : avec des amis, avec des joueurs rencontrés en ligne, seul contre la machine

Champ : ensemble des collégiens (et en regard les jeunes de 15-18 ans pour la variable âge)

	Avec des amis	Avec des joueurs rencontré en ligne	Seul contre la machine
Ensemble collégiens	82,7	58,8	69,2
Filles (collège)	77,9	42,1	75,4
Garçons (collège)	85,1	67,1	66
Collégiens 13 ans et moins	82,1	54,2	68,9
Collégiens 14 ans et plus	83,8	67,6	69,6
15-17ans : autres statuts ³⁸	78,8	57	69,4
18 ans : autres statuts	89,3	71,4	82,1
Agricult. artisan, chef d'entreprise	77,2	54,4	73,4
Cadre et profess. Intell. supérieure	85,3	61,8	77,5
Profession intermédiaire	81,5	58,9	72,6
Employé	83,5	55,3	68,1
Ouvrier/inactif	80	60	66,2
Réponse imprécise	82,1	60,7	64,3
Favorisée A39	85,1	60,4	78,2
Favorisée B	83,2	58,4	72,6
Moyenne	80,8	55,9	69
Défavorisée	82,9	63,2	68,4
Réponse imprécise	81,2	56,2	65,6
Ensemble collégiens	81	57,6	67,8

Source : Enquête DRDJSCS/CRAJEP Nouvelle-Aquitaine/INJEP pour le collectif EDUCPOPNUM sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017.

³⁸Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

³⁹Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

Tableau 6 : Tu joues dans des compétitions ?

Champ : ensemble des collégiens (et en regard les jeunes de 15-18 ans pour la variable âge)

	OUI	NON
Filles (collégiennes)	11,2	88,8
Garçons (collégiens)	33,1	66,9
Collégiens 13 ans et moins	26	74
Collégiens 14 ans et plus	25,5	74,5
15-17ans : autres statuts ⁴⁰	22,3	77,7
18 ans : autres statuts	21,4	78,6
Agricult. artisan, chef d'entreprise	17,9	82,1
Cadre et profess. Intell. supérieure	20	80
Profession intermédiaire	17,1	82,9
Employé	29,3	70,7
Ouvrier/inactif	32,9	67,1
Réponse imprécise	24,1	75,9
Favorisée A ⁴¹	19,2	80,8
Favorisée B	15,7	84,3
Moyenne	26,9	73,1
Défavorisée	30,7	69,3
Réponse imprécise	24,2	75,8
Ensemble collégiens	25,9	74,1

Source : Enquête DRDJSCS/CRAJEP Nouvelle-Aquitaine/INJEP pour le collectif EDUCPOPNUM sur les Pratiques numériques des jeunes, avril 2017.

⁴⁰Autres statuts : lycéens généraux et technologiques, lycéens professionnels, apprentis, étudiants ...

⁴¹Indice Éducation nationale, position sociale : Favorisée A : cadre et assimilé, chefs d'entreprise, professeur des écoles et assimilé ; favorisée B : professions intermédiaires ; moyenne : employés, agriculteurs, artisans, commerçants ; défavorisée : ouvrier, inactif

Avec le soutien de :

