

# Internet, jeux vidéo

## 20 ans d'interrogation des pratiques des adolescents

Antoine PHILIPPON

Paris

1er juin 2022



# Champ(s) d'observation

## Quelles pratiques observer ?

- Addictions
- Usages problématiques
- Usages sociaux, usages ludiques

## « Pratiques d'écrans » : des problématiques propres à chaque définition

- Des contenants : appareils électroniques projetant des images
- Des contenus : applications, activités pratiquées sur ces supports
- Internet : à la fois contenant et ensemble de contenus

# L'enquête ESPAD / EnCLASS

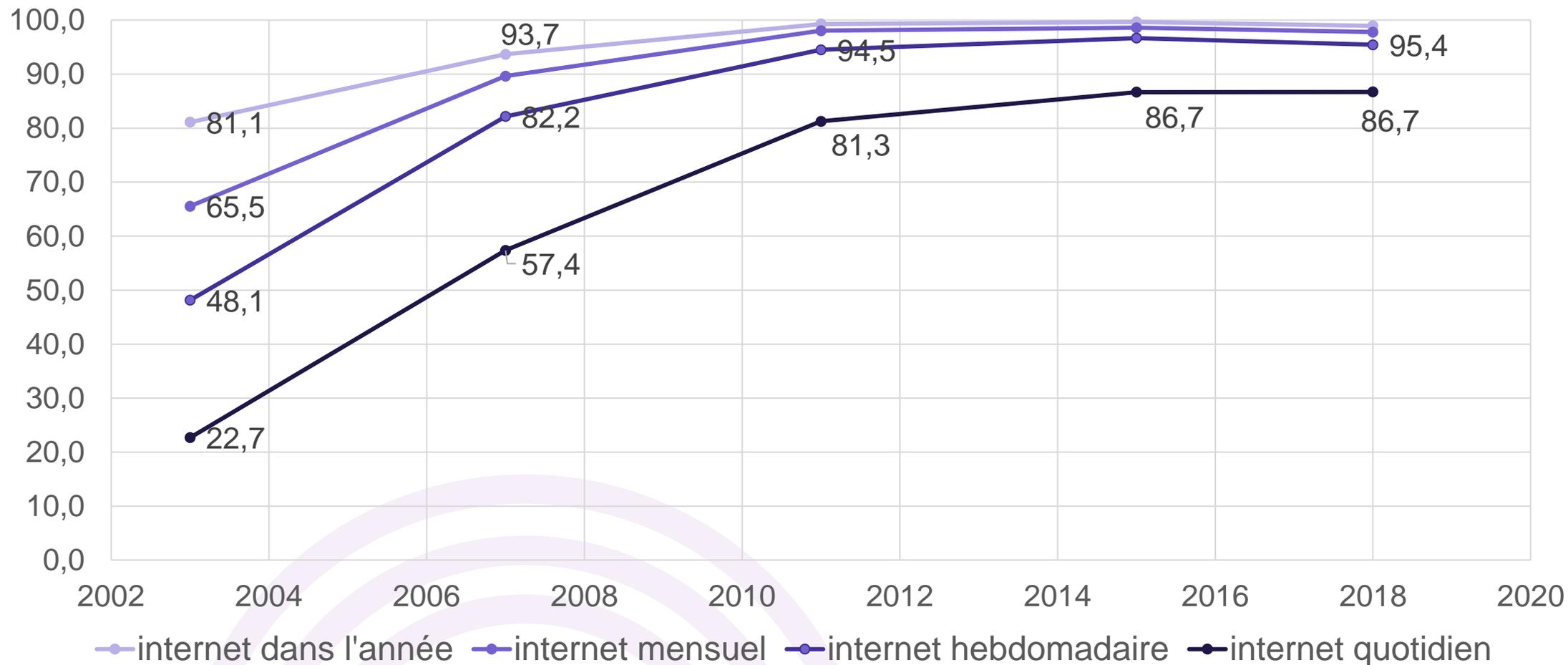
- Internationale
- Menée en France tous les 4 ans depuis 1999
- Représentative des élèves de 16 ans

A quelle fréquence pratiques-tu les activités suivantes ?  
(Coche une case par ligne)

	Jamais	Peu de fois dans l'année	Une ou deux fois par mois	Au moins une fois par semaine	Presque chaque jour
Jouer à des jeux vidéo sur ordinateur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lire des livres pour le plaisir (ne pas tenir compte des livres lus pour l'école)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sortir le soir (en discothèque, au café, à une fête, un sound-system, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aller (surfer) sur internet pour le plaisir (chats, réseaux sociaux, recherche de la musique, jouer à des jeux, regarder des vidéos, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Autres loisirs (jouer d'un instrument, chanter, dessiner, écrire, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jouer à des jeux d'argent et de hasard (paris sportifs, jeux de grattage...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

# Évolution de l'usage récréatif d'internet (en % des élèves de 16 ans)

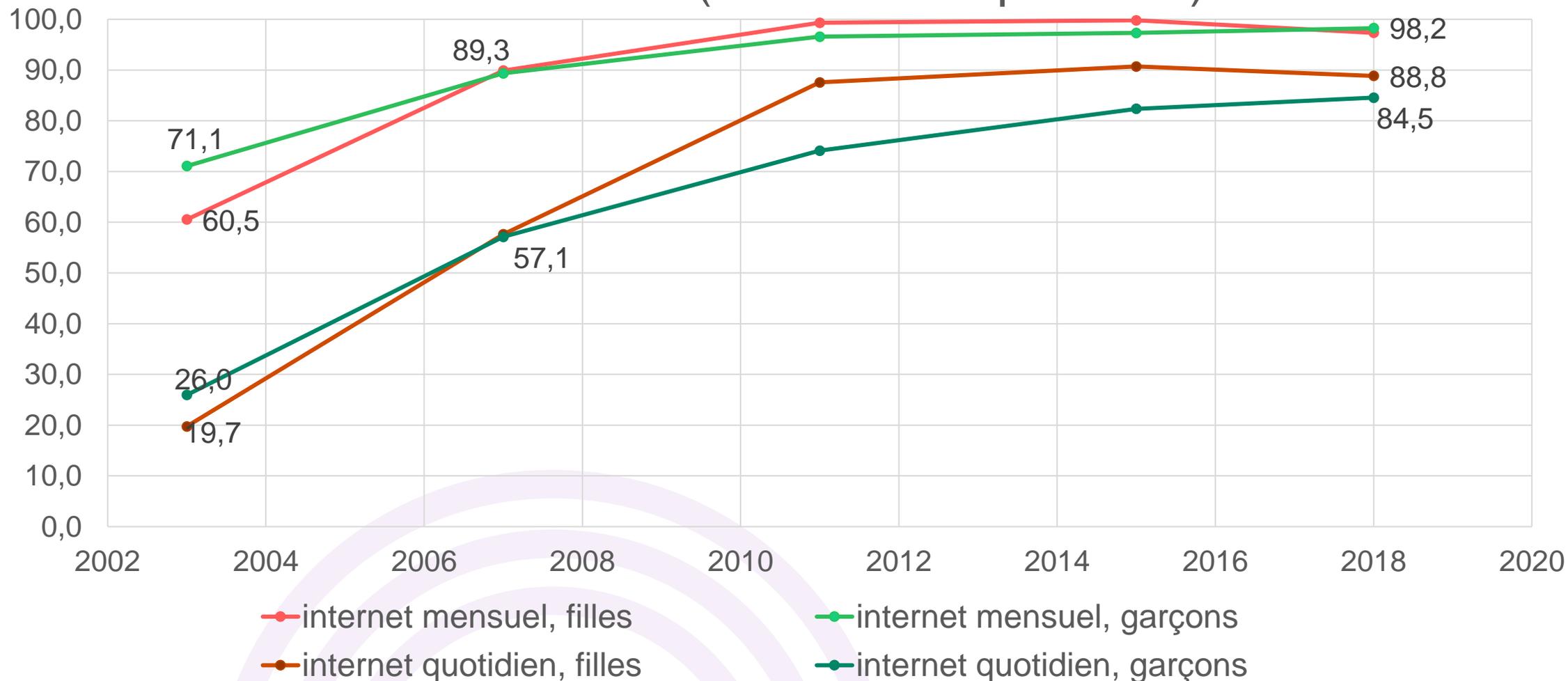
## Par fréquence d'usage



Source : enquêtes ESPAD / EnCLASS

# Évolution de l'usage récréatif d'internet (en % des élèves de 16 ans)

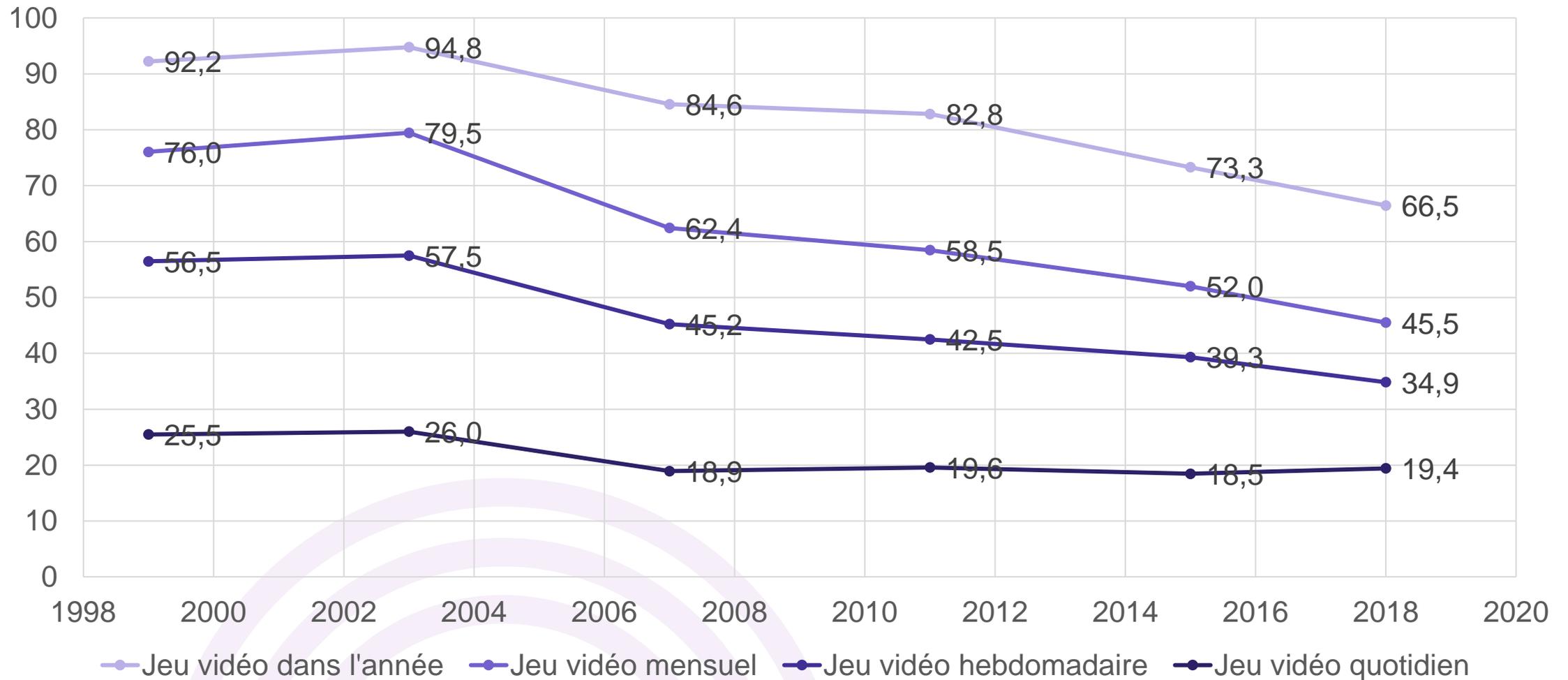
## Par sexe (mensuel et quotidien)



Source : enquêtes ESPAD / EnCLASS

# Évolution de la pratique du jeu vidéo sur ordinateur (en % des élèves de 16 ans)

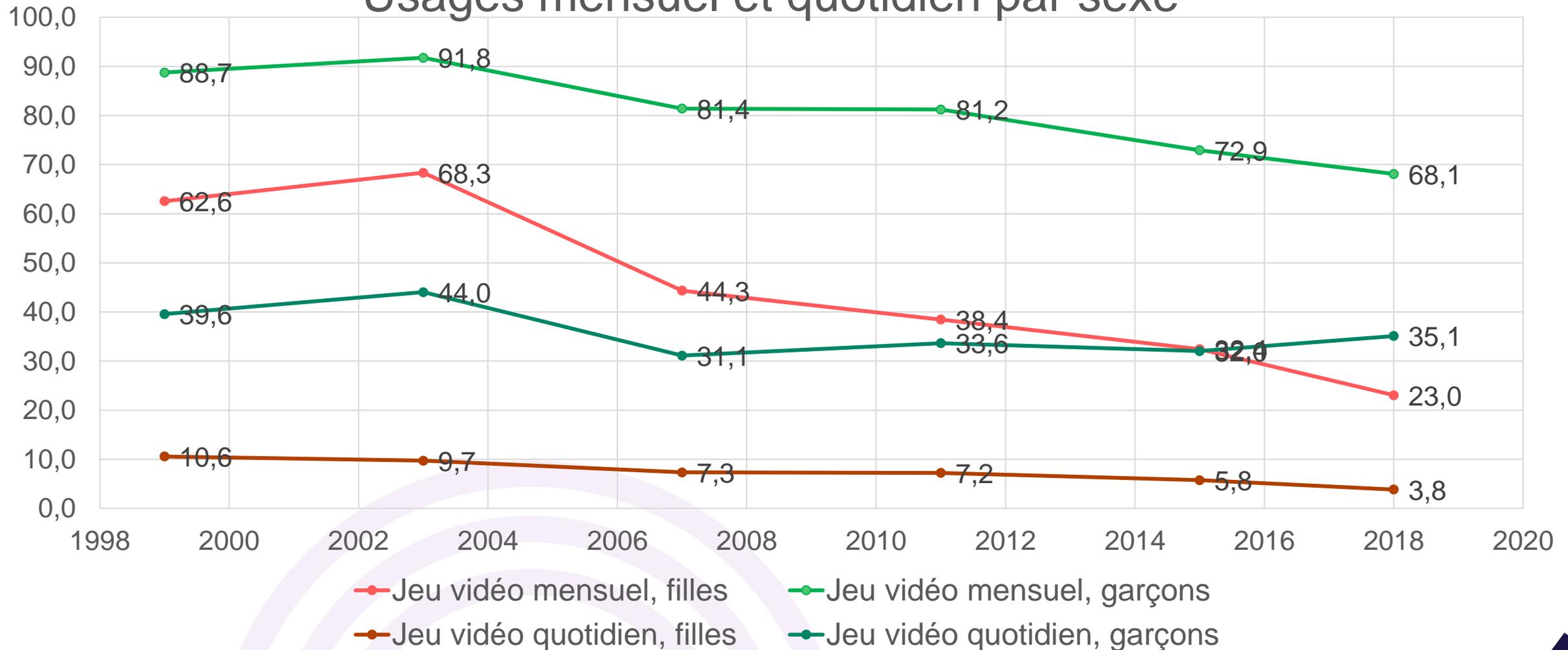
## Par fréquence d'usage



Source : enquêtes ESPAD / EnCLASS

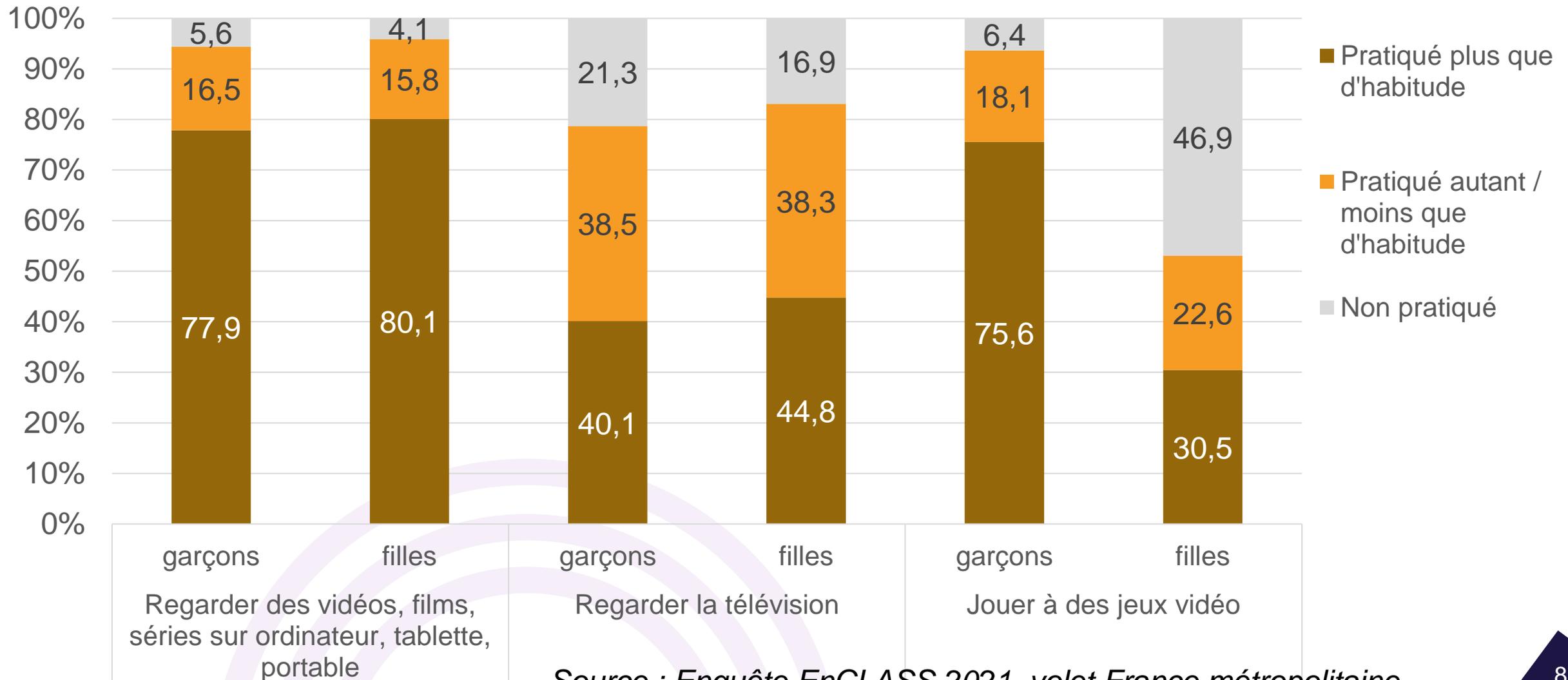
# Évolution de la pratique du jeu vidéo sur ordinateur (en % des élèves de 16 ans)

## Usages mensuel et quotidien par sexe



Source : enquêtes ESPAD / EnCLASS

# Usages d'écrans des élèves de 3<sup>e</sup> durant le confinement de mars à mai 2020



Source : Enquête EnCLASS 2021, volet France métropolitaine

# Facteurs associés aux pratiques quotidiennes des 3<sup>e</sup>

## Surfer sur internet

- Santé perçue =
- Risque dépressif +
- Manque de sommeil +
- Activité physique =
- Alcool, tabac et cannabis +
- Sucreries +
- Soutien des amis +
- Stress scolaire -

## Jouer à des jeux vidéo sur ordinateur

- Santé perçue -
- Risque dépressif + (filles)
- Manque de sommeil =
- Activité physique =
- Alcool, tabac et cannabis =
- Sucreries +
- Soutien des amis -
- Stress scolaire =

+ et - : test du Chi<sup>2</sup> de différence (respectivement : significativement inférieur et significativement supérieur) des usagers quotidiens vis à vis des non-usagers quotidiens, au seuil de risque de 5 %.

# CONCLUSION

## — Des évolutions sur 20 ans qui font écho à la diffusion de nouvelles technologies

→ Nécessité d'adapter l'observation à ces changements

## — EnCLASS et ESCAPAD 2022 en cours de collecte

→ Respectivement 7 000 et 8 000 réponses attendues sur les jeux vidéo, les réseaux sociaux et les jeux d'argent et de hasard

## — Pour aller plus loin

- Écrans et jeux vidéo à l'adolescence, résultats de l'enquête du programme d'étude sur les liens et l'impact des écrans sur l'adolescent scolarisé (PELLEAS), OFDT
- Niveaux d'usage des écrans à la fin de l'adolescence en 2017, OFDT
- L'essentiel du jeu vidéo, bilan du marché français 2021, SELL
- Baromètre du numérique, édition 2021, CREDOC

**Merci de votre attention**

Antoine.philippon@ofdt.fr

<https://www.ofdt.fr>