



ENQUÊTE 2019/2020

LES  
PRATIQUES  
NUMÉRIQUES  
DES JEUNES  
DE 11/18 ANS

EN NOUVELLE-AQUITAINE

*Extraits  
des résultats*

*Scannez pour  
consulter l'intégralité  
des résultats :*



[www.bit.ly/educpopnum](http://www.bit.ly/educpopnum)

**Collectif  
ÉducPop  
NUM**

Les acteurs et actrices constituant le collectif EducPopNum et leurs partenaires ont souhaité avoir une meilleure connaissance des pratiques numériques des jeunes

en Nouvelle-Aquitaine. Pour cela, ils ont réalisé en 2017 une grande enquête sur le territoire. En 2019, l'actualisation des données s'est imposée afin de comprendre plus

finement les évolutions de ces pratiques. Nous vous proposons ici un aperçu de cette enquête de 64 pages que vous pouvez consulter en ligne sur le site [educpopnum.org](http://educpopnum.org)

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



# LES PRATIQUES NUMÉRIQUES

## L'ÉQUIPEMENT INFORMATIQUE

à domicile, en fonction de la catégorie socio-professionnelle des parents



Ordi perso



Smartphone



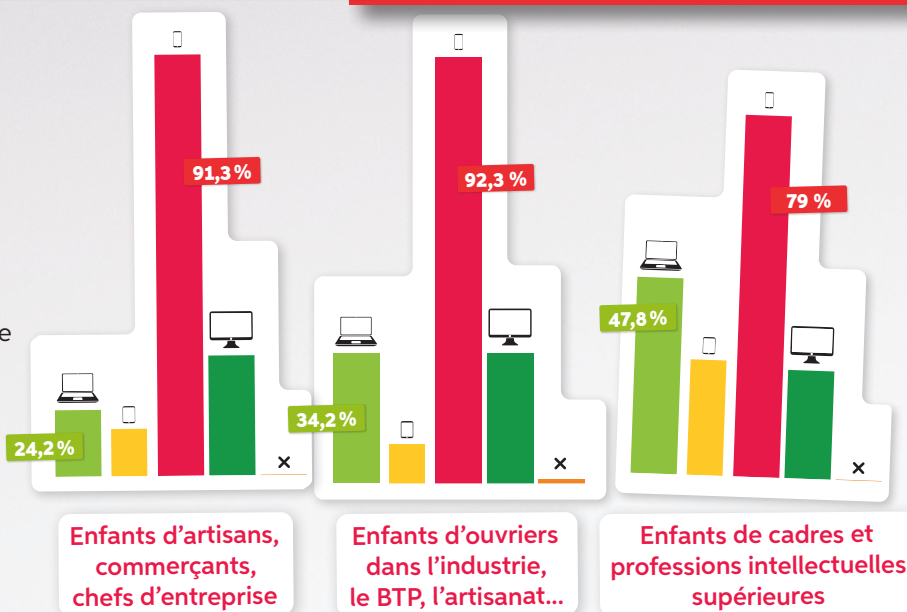
Tablette tactile



Aucun



Ordi familial



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

Les enfants des Cadres et professions intellectuelles supérieures sont moins exclusifs sur le smartphone, même s'il reste le support principal (79%)

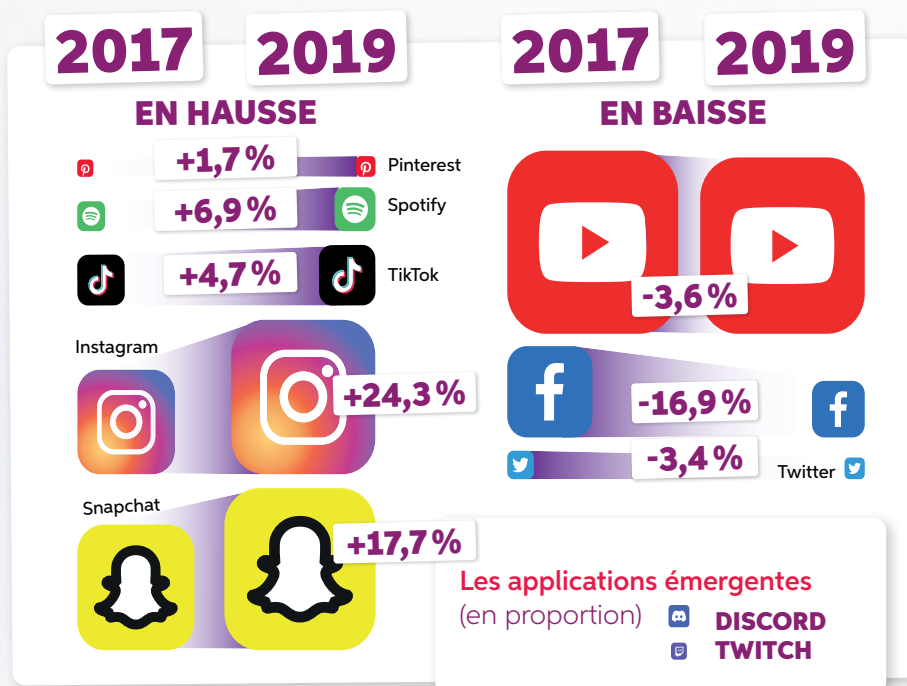
## FRÉQUENTATION

en fonction de l'âge (en proportion)



## LES RÉSEAUX SOCIAUX & APPLIS

ÉVOLUTION entre 2017 et 2019 (en proportion de l'utilisation)



## FRÉQUENTATION

en fonction du genre (en proportion)



Garçon

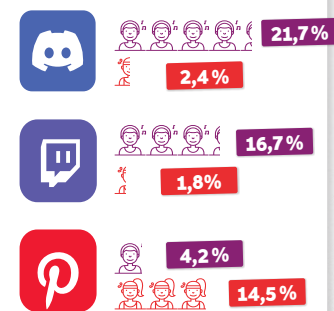


Fille

### Instagram, Youtube, Snapchat

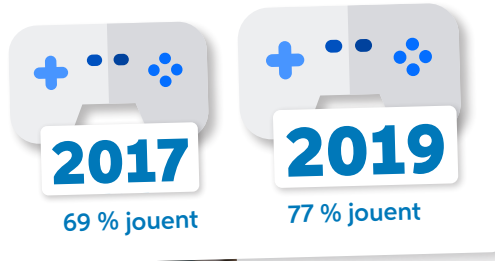


### Discord, Twitch, Pinterest



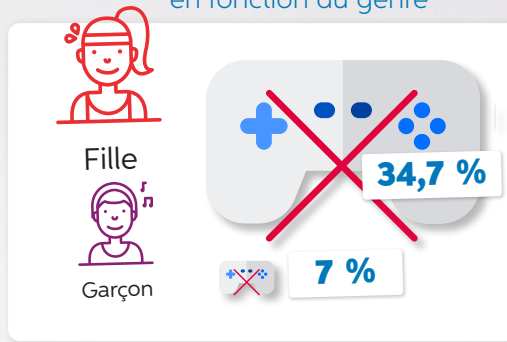
## LES JEUX VIDÉOS

### JOUEURS/JOUEUSES



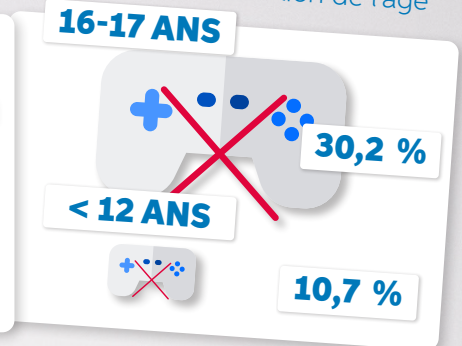
### NON-JOUEURS/NON-JOUEUSES

en fonction du genre



En 2019, les filles sont majoritairement non-joueuses (34,7% contre 7%).

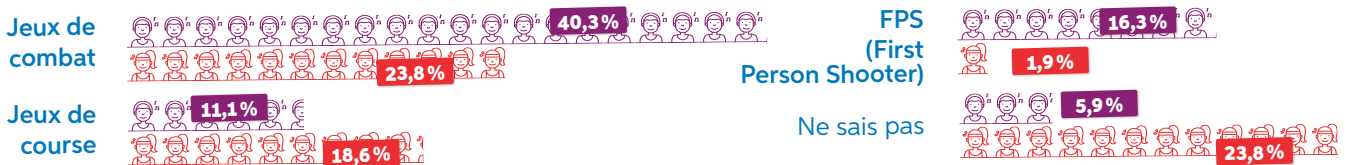
en fonction de l'âge



En 2019, seulement 10,7% des moins de 12 ans sont non-joueurs.

### JOUEURS/JOUEUSES

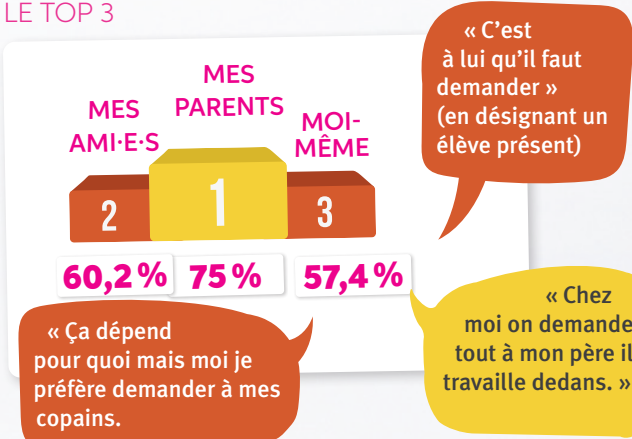
en fonction du type de jeu



## L'INCLUSION & L'ACCÈS AU NUMÉRIQUE

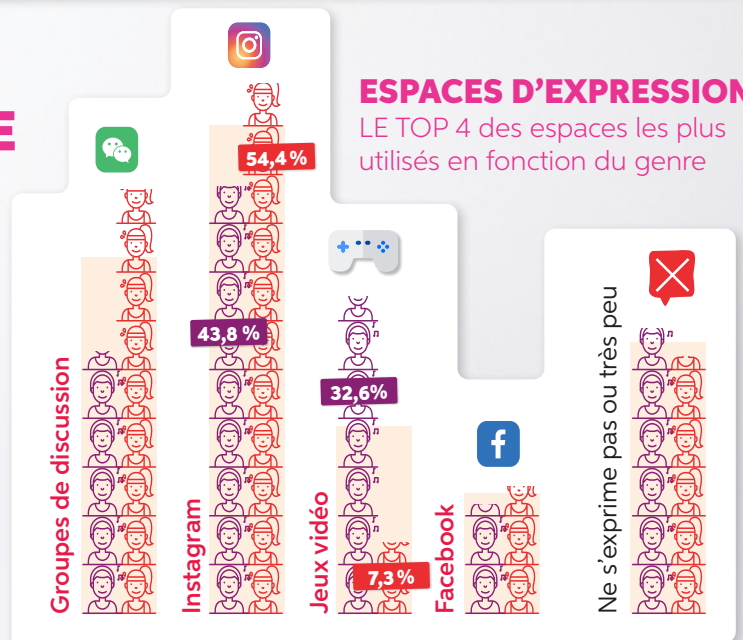
### PERSONNES RESSOURCES

LE TOP 3



### ESPACES D'EXPRESSION

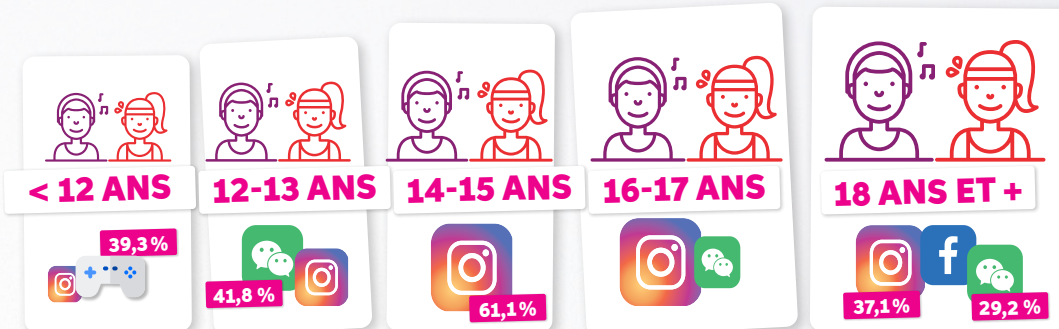
LE TOP 4 des espaces les plus utilisés en fonction du genre



Parmi les espaces d'expression utilisés, les jeux vidéo sont cités par 32,6% des garçons contre 7,3% des filles.

### ESPACES D'EXPRESSION

Les espaces préférés en fonction de l'âge (en proportion)



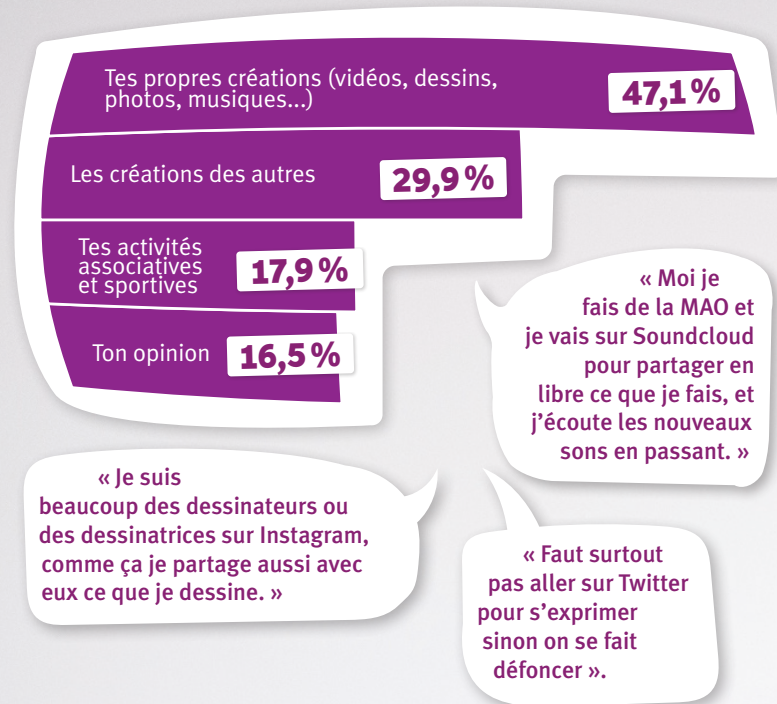
Instagram est la star des 14-17 ans ! Chez les 18+, les espaces sont plus diversifiés, moins standardisés et on note l'émergence de Facebook.

[www.bit.ly/educpopnum](http://www.bit.ly/educpopnum)



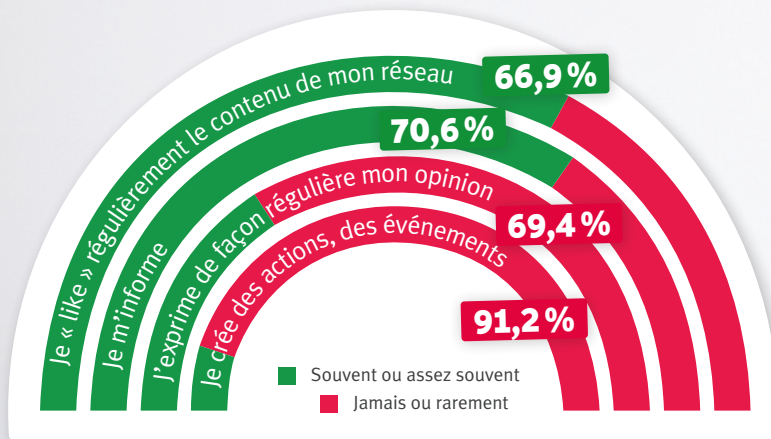
## LES CONTENUS LES PLUS PARTAGÉS

Une expression principalement créative



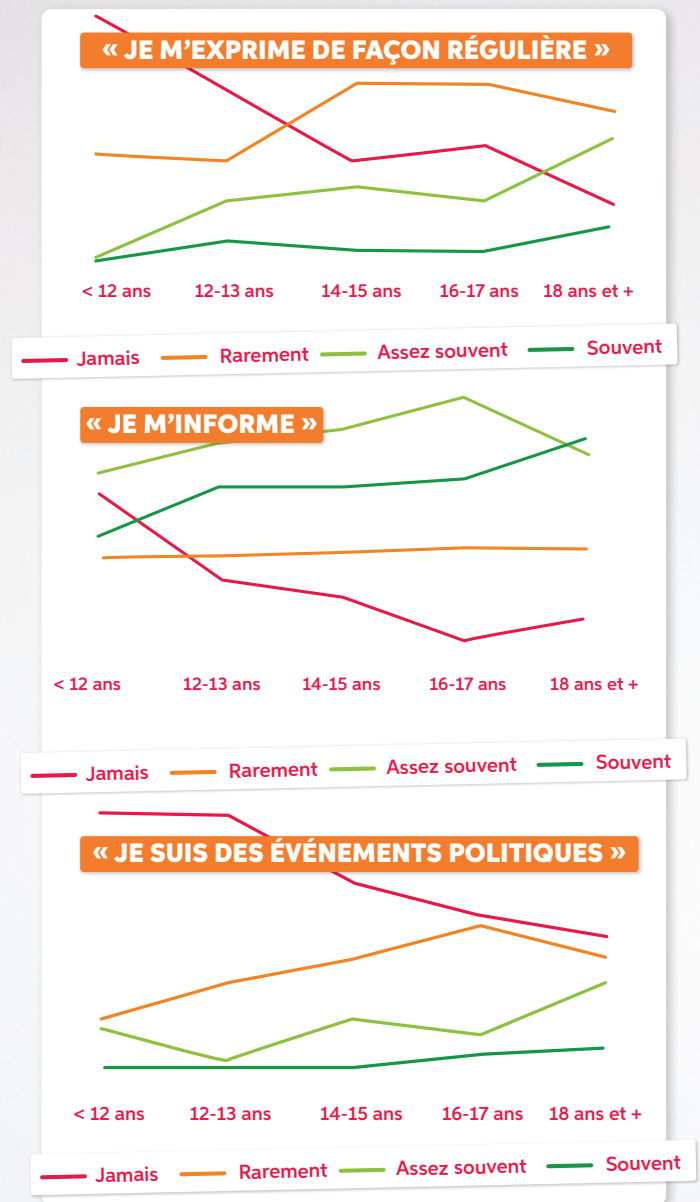
## L'ENGAGEMENT DES JEUNES

EN FONCTION DU TYPE D'ENGAGEMENT



## L'EXPRESSION DES JEUNES

en fonction de l'âge



CONSULTEZ L'INTÉGRALITÉ DES RÉSULTATS ICI :

SUR **EDUCPOPNUM.ORG**



[www.bit.ly/educpopnum](http://www.bit.ly/educpopnum)

**Chaîne YouTube**  
Educpopnum Nouvelle-Aquitaine

**Instagram**  
Educpopnum Nouvelle-Aquitaine

**Facebook**  
facebook.com/educpopnum

contact@educpopnum.org

Tél. : 06 65 92 15 15

[educpopnum.org](http://educpopnum.org)

L'enquête a été réalisée sur un panel de 571 jeunes ayant répondu à un questionnaire et six focus groupes. Nous préparons actuellement une nouvelle enquête post-confinement... mais aussi des temps collectifs de réflexion, de formation, des actions communes et des projets à destination des jeunes et des moins jeunes.

**Impliqué-e-s dans l'éducation populaire, la jeunesse ou le numérique : le collectif vous attend...**

