

LXNM 2010

Luxembourg New Media Survey 2010

**Enquête sur l'utilisation des nouveaux médias
auprès des élèves des écoles secondaires luxembourgeoises**

Carlos Paulos & Katia Duscherer

Auteurs :

Carlos Paulos
Katia Duscherer

Service m.e.s.h. - méthodes et évaluations en sciences humaines
CePT - Centre de Prévention des Toxicomanies
Luxembourg

ISBN 978-99959-797-0-6

© 2012

Étude commanditée par le Service de coordination de la recherche et de l'innovation pédagogiques et technologiques du Ministère de l'Éducation nationale et de la Formation professionnelle



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE
Service de coordination de la recherche
et de l'innovation pédagogiques et technologiques

Avec le soutien du Ministère de l'Économie et du Commerce extérieur, du Service National de la Jeunesse et de la campagne Bee Secure.



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Économie
et du Commerce extérieur



Service National
de la Jeunesse



LXNM 2010 - Luxembourg New Media Survey 2010

Enquête sur l'utilisation des nouveaux médias auprès des élèves des écoles secondaires luxembourgeoises

TABLE DES MATIERES

1.	OBJECTIFS DE L'ÉTUDE ET MÉTHODOLOGIE.....	2
2.	GLOSSAIRE.....	3
3.	VALIDATION DES QUESTIONNAIRES.....	4
4.	CARACTÉRISTIQUES DES ÉLÈVES DE L'ÉCHANTILLON	5
5.	LES NOUVEAUX MÉDIAS.....	7
	5.1. Utilisation des appareils	8
	5.2 Fonctionnalités utilisées	12
	5.2.1 Télévision	12
	5.2.2 Lecteur DVD	15
	5.2.3 Ordinateur.....	17
	5.2.4 Console de jeux fixe	21
	5.2.5 Console de jeux portable	24
	5.2.6 Lecteur mp3	26
	5.2.7 Téléphone portable.....	28
	5.3 Durées d'utilisation selon le type d'appareil.....	31
	5.4 Possession personnelle des appareils.....	35
6.	INTERNET	39
7.	JEUX ÉLECTRONIQUES	43
8.	REMARQUES.....	47
9.	LISTE DES TABLEAUX	48
10.	LISTE DES GRAPHIQUES.....	49

LXNM 2010 - Luxembourg New Media Survey 2010

Enquête sur l'utilisation des nouveaux médias auprès des élèves des écoles secondaires luxembourgeoises

1. Objectifs de l'étude et méthodologie

Cette étude a comme objectif d'établir un état des lieux sur l'utilisation des nouveaux médias auprès des élèves de l'enseignement secondaire luxembourgeois.

Le questionnaire LXNM n'est pas un outil diagnostique pour identifier un éventuel usage problématique ou abusif des nouveaux médias. Il s'agit d'établir des normes afin de préciser l'utilisation actuelle des nouvelles technologies selon différents types d'appareils (i.e., ordinateurs, téléphone portable) et d'activités (i.e. chatter, rechercher de l'information, travailler), en différenciant entre les jours d'école et les jours fériés. Le questionnaire tente également de donner un aperçu sur l'accessibilité aux différents médias pour l'ensemble des groupes d'âge interrogés.

L'étude a été menée sous forme d'un questionnaire en ligne à questions fermées, disponible à travers le portail *myschool*. Les participants avaient le choix libre entre une version allemande et française.

Pour 2010, les classes d'élèves retenues sont les classes de 7^e et de 11^e/3^e (régimes classiques et techniques) des écoles secondaires publiques. Après autorisation préalable de la Commission Nationale pour la Protection des Données (CNDP) et d'un pré-test du questionnaire électronique auprès de 12 élèves n'appartenant pas à la population ciblée, l'étude a été menée du 22 février au 26 mars 2010.

Les élèves des deux niveaux de classes ont été invités à participer à l'étude par leur enseignant lors d'une heure de cours dans une salle de classe équipée avec le matériel informatique donnant accès au questionnaire en ligne. Une fois la prise de données terminée, les données brutes et anonymes ont été transmises du portail *myschool* au CePT– service m.e.s.h. pour analyse.

Le présent document reprend les résultats descriptifs de cette étude. Par défaut, les résultats contrastent les données des élèves des classes de 7^e et celles des élèves des classes de 11^e/3^e, régimes confondus.

2. Glossaire

Abréviations

%r	pourcentages des élèves répondants (sur la question)
%u	pourcentages des élèves utilisateurs (pour un média spécifique)
ANOVA	analyse de variance
dl	degré de liberté
n	nombre
p	seuil de significativité pour l'ensemble des tests statistiques (< .05)
χ^2	Chi Carré

Liste des variables indépendantes encodées (valeurs possibles entre parenthèses)

âge	(12-24)
sexe	(masculin ; féminin)
classe	(7e; 11e/3e)
régime	(classique; technique; modulaire; professionnel/technicien)
CP	premier chiffre du code postal (1-9)

Termes utilisés

accessibilité	pour chaque média, le lieu d'accès potentiel
fonctionnalités	les activités que les élèves réalisent grâce au média
nouveaux médias	dans cette étude : télévision, lecteur DVD, ordinateur, console de jeux fixe, console de jeux portable, lecteur mp3, téléphone portable et Internet
jours d'école	jours d'école
autres jours	jours autres que les jours d'école, jours fériés
possession	si la personne possède ou non personnellement l'appareil
utilisation	si oui ou non le média est utilisé

Notons que le vocabulaire utilisé dans ce rapport, et dans les questionnaires présentés aux élèves, ne sont parfois pas les termes officiels de la langue française ou allemande, mais plutôt les expressions les plus courantes au Luxembourg (laptop, email, GSM, ...).

Structure du document

Le questionnaire utilisé est reproduit dans un document séparé. La table des matières, ainsi qu'une table des tableaux et des graphiques se trouve en fin de document.

3. Validation des questionnaires

2031 questionnaires ont été soumis électroniquement (1609 en allemand et 422 en français).

Nous avons retenu uniquement les questionnaires qui correspondaient aux critères suivants :

- élève âgé entre 12 et 24 ans
- élève de 7^e [âgé de 12 à 16 ans] ou de 11^e/3^e [âgé de 16 à 24 ans]
- indications de niveau scolaire cohérents, c'est-à-dire régime [classique, modulaire, technique] pour les classes de 7^e et régime [classique, professionnel/technicien, technique] pour les classes de 11^e/3^e
- réponse requise aux questions 1-7, 10, 13, 16, 19, 22, 28, 29, 32-35
- pas de réponses incohérentes aux questions 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 29
- indication d'heures d'utilisation entre 0 et 24 heures par jour.

Suivant ces critères d'inclusion, nous avons validé 1569 questionnaires, c'est-à-dire 18.0% de la population d'élèves ciblée (n = 8736), inscrits dans les écoles secondaires publiques au Grand-Duché de Luxembourg pour l'année scolaire 2009/2010.

Le Tableau 1 reprend en détail le nombre d'élèves scolarisés suivant le régime et le degré, ainsi que le nombre de questionnaires validés pour cette même population.

Niveau scolaire	élèves scolarisés	questionnaires validés	%
7 ^e classique	1976	346	17.5
7 ^e modulaire	544	25	4.6
7 ^e technique	2384	360	15.1
3 ^e classique	1661	259	15.6
11 ^e professionnel/technicien	1191	343	28.8
11 ^e technique	980	236	24.1
Total	8736	1569	18.0

Tableau 1 : Nombre d'élèves scolarisés et questionnaires validés en fonction du niveau scolaire.

4. Caractéristiques des élèves de l'échantillon

Les premières questions portent sur les caractéristiques personnelles des élèves, notamment leur âge, sexe, le premier chiffre du code postal de leur lieu d'habitation. En outre nous leur demandons d'indiquer dans quelle classe et quel régime scolaire ils sont inscrits et où ils habitent généralement en semaine.

Les Tableaux 2 à 5 montrent les distributions des questionnaires validés suivant la classe, le régime et le sexe, ainsi que l'âge moyen des élèves concernés.

L'échantillon retenu est constitué de 851 garçons (54.2%) et de 718 filles (45.8%). 731 élèves sont inscrits en 7^e, dont 346 en régime classique (47.3%), 360 en régime technique (49.2%) et seulement 25 en régime modulaire (3.4%). Les 838 élèves du niveau supérieur se répartissent comme suit : 259 élèves en 3^e classique (30.9%), 236 en 11^e technique (28.1%) et 343 en 11^e professionnelle / technicien (40.9%).

À travers l'ensemble des niveaux scolaires, l'âge moyen des garçons (12.8 en 7^e, 17.8 en 11^e/3^e) et des filles (12.8 en 7^e, 17.6 en 11^e/3^e) est proche (cf. Tableau 2). L'âge moyen des élèves de 7^e est de 12.7 pour le régime classique, de 13.2 pour le régime modulaire et de 13.0 pour le régime technique. Pour les classes plus élevées nous notons toutefois une nette divergence d'âge suivant le régime scolaire : 16.9 ans en moyenne pour le classique, 18.4 pour le professionnel/technicien et 17.6 pour le technique (cf. Tableaux 3 et 4).

Classe		garçons	filles	Total
7 ^e	n	394	337	731
	âge moyen	12.8 (0.7)	12.8 (0.7)	12.8 (0.7)
11 ^e /3 ^e	n	457	381	838
	âge moyen	17.8 (1.4)	17.6 (1.4)	17.7 (1.4)
Total n		851	718	1569
Total âge moyen		15.5 (2.7)	15.4 (2.6)	15.4 (2.7)

Tableau 2: Nombre d'élèves et leur âge moyen (écarts-types en parenthèses) en fonction de la classe et du sexe des élèves.

Classe	régime		
7 ^e	classique	n	346
		âge moyen	12.7 (0.6)
	modulaire	n	25
		âge moyen	13.2 (0.7)
	technique	n	360
		âge moyen	13.0 (0.7)
11 ^e /3 ^e	classique	n	259
		âge moyen	16.9 (0.7)
	professionnel/technicien	n	343
		âge moyen	18.4 (1.5)
	technique	n	236
		âge moyen	17.6 (1.2)

Tableau 3: Nombre d'élèves et leur âge moyen (écart-types en parenthèses) en fonction du niveau scolaire.

Classe	régime		garçons	filles
7 ^e	classique	n	185	161
		âge	12.7 (0.6)	12.6 (0.6)
	modulaire	n	16	9
		âge	13.4 (0.8)	13.0 (0.5)
	technique	n	193	167
		âge	12.9 (0.8)	13.0 (0.7)
11 ^e /3 ^e	classique	n	124	135
		âge	16.9 (0.8)	16.8 (0.7)
	technique	n	126	110
		âge	17.7 (1.3)	17.5 (1.1)
	professionnel/technicien	n	207	136
		âge	18.4 (1.5)	18.5 (1.5)

Tableau 4 : Nombre d'élèves et leur âge moyen (écarts-types en parenthèses) en fonction de la classe, du sexe et du régime scolaire.

Le Tableau 5 indique que la grande majorité des élèves interrogés (97.6%) habite en semaine auprès de leur famille.

En semaine, j'habite ...	Total
auprès de ma famille	1532
dans un internat	22
dans un foyer	11
auprès de ma famille ou dans un internat	3
auprès de ma famille ou dans un foyer	1
Total	1569

Tableau 5 : Nombre d'élèves suivant leur lieu d'habitation en semaine.

Quant à la distribution géographique des élèves interrogés, le Tableau 6 reprend le premier chiffre du code postal du lieu d'habitation en semaine des élèves interrogés. Toutefois il est impossible de déduire la localisation géographique des bâtiments scolaires à partir de ces données, vu le grand nombre de communes à double affectation défini dans le plan sectoriel des lycées (cf. plan sectoriel).

1 ^{er} chiffre code postal	7e	11e/3e	Total
1	53	65	118
2	33	50	83
3	30	89	119
4	100	124	224
5	72	109	181
6	176	147	323
7	79	68	147
8	61	73	134
9	127	113	240
Total	731	838	1569

Tableau 6: Nombre d'élèves en fonction de la classe et de leur lieu d'habitation en semaine.

5. Les nouveaux médias

Ce chapitre détaille l'utilisation des nouveaux médias par les élèves luxembourgeois. Dans notre questionnaire, nous avons interrogé les élèves par rapport à différents appareils : la télévision, le lecteur DVD (vidéo, dvx), l'ordinateur (portable ou station de bureau), la console de jeux (Xbox, wii, Playstation), le téléphone portable (handy, gsm), le lecteur mp3 (baladeur, iPod), et la console de jeux portable (PSP, DS, Gameboy).

La Section 5.1 résume quelle proportion d'élèves utilise un appareil spécifique. Ces données, reprises dans le Tableau 7, sont construites par rapport à l'indication de la non utilisation pour chaque appareil dans les questions 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, et 28 (cf. copie des questionnaires en annexe). Plus précisément, le nombre d'utilisateurs a été calculé en soustrayant le nombre des élèves indiquant ne pas utiliser un appareil par rapport au nombre total des élèves répondants.

Dans la suite, les pourcentages se rapportant à l'ensemble des élèves ayant répondu à une question sont appelés pourcentages répondants ou %r alors que les pourcentages se rapportant à une proportion des élèves utilisant un appareil est appelé pourcentage utilisateurs ou %u.

La Section 5.2 résume pourquoi, pendant combien de temps et dans quel lieu les élèves utilisent les différents appareils. Les élèves ont été interrogés le type d'activité pour chaque appareil, ou, si le cas échéant, ils ne l'utilisent pas. De plus, pour les élèves utilisant un appareil donné, les élèves ont été invités à estimer en heures leur durée d'utilisation journalière en différenciant les jours d'école et les jours fériés. Pour les consoles de jeux, la question sur l'estimation de la durée (en heures par jour) se rapporte sur la dimension de jouer soit seul, soit en réseau. Comme une réponse aux questions portant sur l'estimation des durées n'étant pas un critère de validation, l'effectif des réponses obtenues à ces questions est variable.

Pour les appareils fixes (e. g. télévision, console de jeux fixe, lecteur DVD, ordinateur), nous leur demandions également à quel endroit ils avaient accès à cet appareil.

Ces données sont détaillées pour chaque type d'appareil, en les différenciant au cas par cas par la classe et par le sexe des élèves, dans les sections suivantes :

- 5.2.1 Télévision
- 5.2.2 Lecteur DVD
- 5.2.3 Ordinateur
- 5.2.4 Console de jeux fixe
- 5.2.5 Console de jeux portable
- 5.2.6 Lecteur mp3
- 5.2.7 Téléphone portable

Les Sections 5.3 et 5.4 comparent les différents appareils sur leurs durées d'utilisation et présentent les pourcentages de possession personnelle des appareils.

5.1. Utilisation des appareils

Le Tableau 7 reprend la liste des appareils contenus dans notre questionnaire, avec, pour chaque appareil, l'indication du nombre et du pourcentage d'élèves qui l'utilisent.¹ Les appareils sont classés suivant leur fréquence d'utilisation décroissante à travers la population. Les taux d'utilisation sont aussi représentés dans le Graphique 1 pour l'ensemble de la population d'élèves, dans le Graphique 2 suivant la classe des élèves (séparément pour les classes de 7^e et 11^e/3^e) et dans le Graphique 3 suivant le sexe (séparément pour les filles et les garçons).

Notons tout d'abord que la presque totalité des jeunes utilise un téléphone portable (99.3%r), un ordinateur (99.2%r) ou une télévision (97.1%r). Les lecteurs mp3 sont utilisés par 90.6%r, les lecteurs DVD toujours par 85.9%r des jeunes. En fin de liste, mais toujours utilisées par plus que la moitié des élèves interrogés, les consoles de jeux fixes (72.4%r) et portables (51.4%r).

Les appareils pour lesquels le taux d'utilisation diffère significativement suivant la classe des élèves sont la télévision, le lecteur DVD et les consoles de jeux fixes et portables qui sont utilisés plus fréquemment par les élèves de 7^e que par les élèves de 11^e/3^e. Comme on le voit sur le Graphique 2, les différences observées sont toutefois petites en valeur absolue, vu les taux d'utilisation extrêmement élevés sur l'ensemble de la population. Les différences les plus importantes sont observées pour les consoles de jeux fixes (83.7%r versus 62.5%r) et portables (76.3%r versus 29.7%r). Ces différences peuvent refléter soit des intérêts différents des élèves d'âge différent, soit simplement de la popularité et de la disponibilité croissante de ces médias les dernières années.

Le Graphique 3 illustre les différences d'utilisation des appareils entre filles et garçons. Les téléphones portables, les lecteurs mp3 et les lecteurs DVD sont utilisés significativement plus fréquemment par les filles (99.9%r, 93.5%r et 89.0%r, respectivement) que par les garçons (98.8%r, 88.3%r et 83.6%r, respectivement). Ce patron de résultats s'inverse pour les consoles de jeux fixes, avec 83.8%r des garçons qui les utilisent pour seulement 60.6%r des filles. On ne note pas de différence statistiquement significative suivant le sexe pour les autres appareils : ordinateur, télévision et console de jeu portable.

Le Tableau 8 reprend l'ensemble des valeurs des tests statistiques réalisés avec les niveaux de significativité².

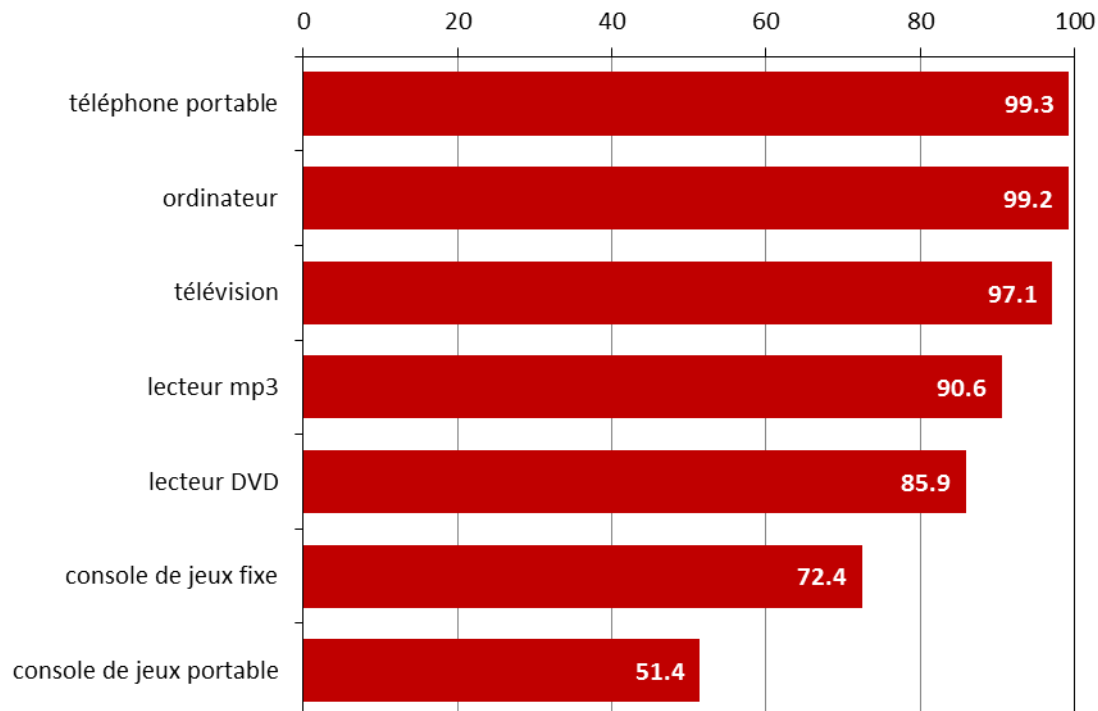
¹Les taux d'utilisation ont été calculés en soustrayant le nombre d'élèves déclarant ne pas utiliser l'appareil au total des répondants.

²Seuil de significativité défini à <.05

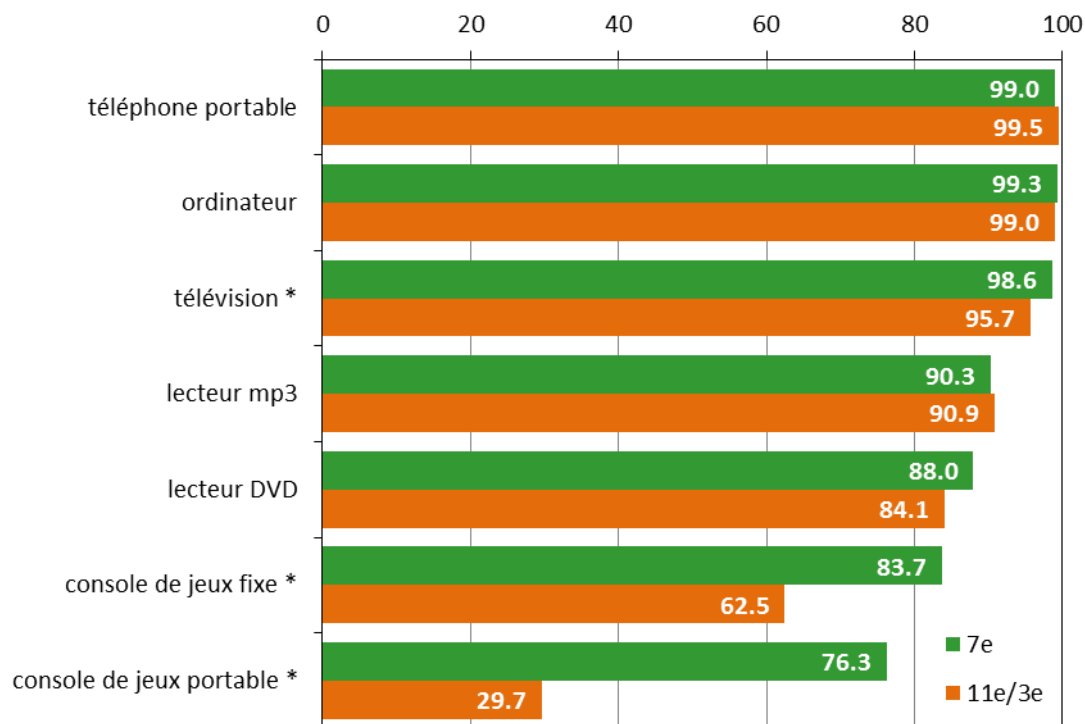
Utilisation		classe						Total
		7 ^e			11 ^e /3 ^e			
		garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
téléphone portable	n	388	336	724	453	381	834	1558
	%r	98.5	99.7	99.0	99.1	100.0	99.5	99.3
ordinateur	n	390	336	726	451	379	830	1556
	%r	99.0	99.7	99.3	98.7	99.5	99.0	99.2
télévision	n	386	335	721	435	367	802	1523
	%r	98.0	99.4	98.6	95.2	96.3	95.7	97.1
lecteur mp3	n	340	320	660	412	350	762	1422
	%r	86.3	95.0	90.3	90.2	91.9	90.9	90.6
lecteur DVD	n	343	300	643	366	339	705	1348
	%r	87.1	89.0	88.0	80.1	89.0	84.1	85.9
console de jeux fixe	n	364	248	612	343	181	524	1136
	%r	92.4	73.6	83.7	75.1	47.5	62.5	72.4
console de jeux portable	n	312	246	558	139	110	249	807
	%r	79.2	73.0	76.3	30.4	28.9	29.7	51.4
Total	N	394	337	731	457	381	838	1569

Tableau 7 : Nombre et pourcentages des élèves interrogés utilisant les différents médias en fonction de la classe et du sexe.

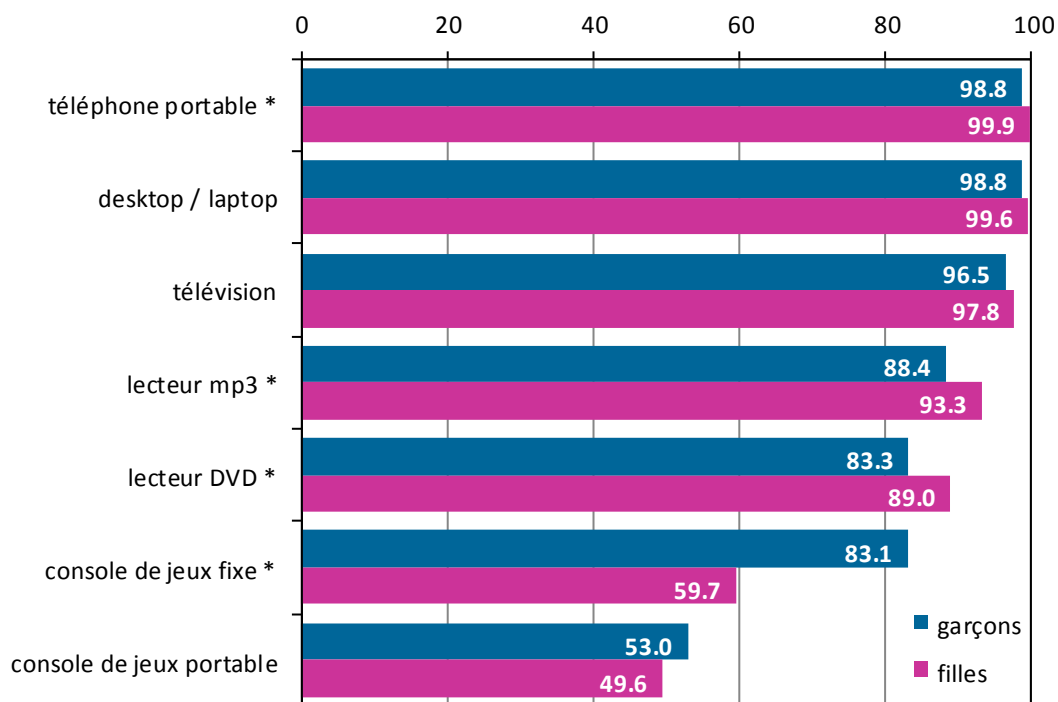
Note. n : nombre d'élèves, %r : pourcentages des répondants.



Graphique 1 : Répartition des appareils en fonction de leur taux d'utilisation (en %r).



Graphique 2 : Taux d'utilisation suivant la classe des élèves (en %).
 Note. Un astérisque marque une différence significative suivant la classe.



Graphique 3 : Taux d'utilisation suivant le sexe des élèves (en %).
 Note. Un astérisque marque une différence significative suivant le sexe.

appareil	classe		sexe	
	$\chi^2_{(dl=1)}$	p	$\chi^2_{(dl=1)}$	p
téléphone portable	.696	.404	4.606	.032
ordinateur	.097	.756	1.874	.171
télévision	10.755	.001	1.868	.172
lecteur mp3	.122	.727	10.654	.001
lecteur DVD	4.428	.035	9.931	.002
console jeux fixe	86.688	< .001	104.912	< .001
console jeux portable	337.843	< .001	1.683	.194

Tableau 8 : Valeurs des tests statistiques de Chi Carré (χ^2) sur les différences de taux d'utilisation suivant la classe et le sexe des élèves, avec indication du degré de liberté (dl).

5.2 Fonctionnalités utilisées

Cette section présente, appareil par appareil, le pourquoi, c'est-à-dire pour quelles activités ces appareils sont utilisés par les élèves (cf. questions 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27 et 28). Ainsi, les élèves ont coché pour chaque appareil les fonctions qu'ils utilisent (e.g. pour l'ordinateur : *J'utilise un ordinateur pour accéder à Internet*), ou, si le cas échéant, ils ne l'utilisent pas du tout.

Les données obtenues et rapportées dans les tableaux de cette section sont les pourcentages de répondants (%r), c'est à dire les pourcentages sur l'ensemble des élèves ayant rempli un questionnaire validé, et les pourcentages d'utilisateurs (%u), c'est-à-dire les pourcentages sur l'ensemble des élèves déclarant utiliser l'appareil. Nous considérons qu'une différence est notable quand qu'elle dépasse les 10% de pourcentages d'utilisateurs.

Pour chaque appareil, les élèves ont estimé leurs durées d'utilisations journalières en différenciant les jours d'écoles par rapport aux jours fériés.

Finalement, pour la télévision, le lecteur DVD, la console de jeux fixe et l'ordinateur nous avons interrogé les élèves sur les lieux d'accessibilité à leur disposition.

5.2.1 Télévision

Le Tableau 9 et le Graphique 4 montrent que presque la totalité des élèves utilisent la télévision. Seulement 2.9%r déclarent ne pas l'utiliser. Les activités rapportées sont en ordre décroissant : pour regarder des films et des émissions (93.0%r, 95.8%u), pour s'informer (47.2%r, 48.6%u ; surtout les élèves des classes supérieures et plus de garçons que de filles), pour écouter de la musique (28.3%r, 29.2%u) ou encore écouter la radio (2.8%r, 2.9%u).

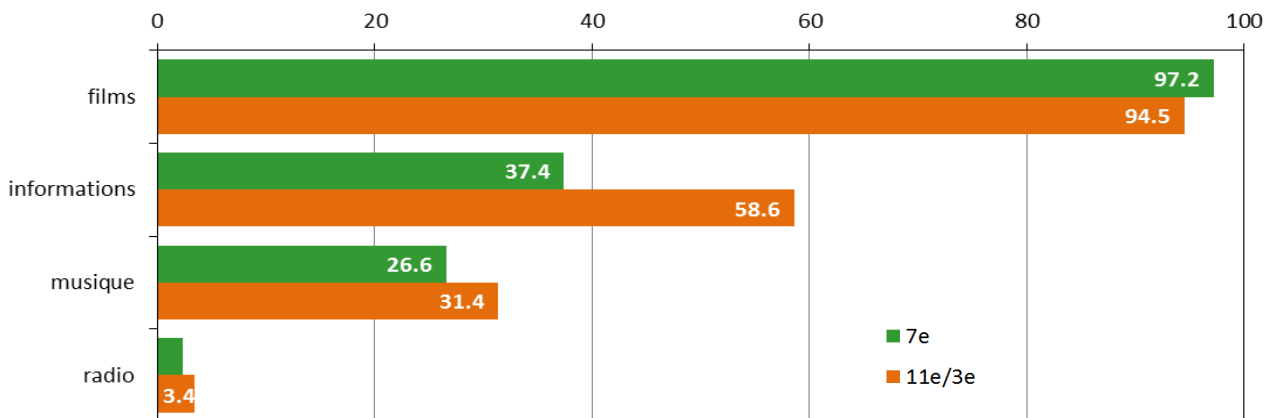
Les durées d'utilisation moyennes sont autour de 2.5 heures les jours d'école et de 4.1 heures les autres jours. Ces durées sont assez similaires pour les élèves de sexe ou de classe différents, sauf que les jours fériés, les élèves de 7^e regardent la télévision, en moyenne, 24 minutes plus longtemps que les élèves de 11^e/3^e (cf. Section 5.3).

En ce qui concerne l'accessibilité de l'appareil, plus de la moitié des élèves y ont accès à la maison (7^e : 65%r, 65.6%u ; 11^e/3^e : 56.4%r, 57%u). À noter aussi qu'un tiers des élèves de 7^e (33.8%r, 34%u) et approximativement la moitié des élèves de 11^e/3^e (49.3%r, 50.1%u) ont une télévision à disposition dans leur chambre.

Plus que la moitié des élèves (59.5%r) indiquent qu'ils possèdent personnellement un appareil de télévision (cf. Tableau 28).

Activités		classe						Total
		7 ^e			11 ^e /3 ^e			
		garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
films	n	377	324	701	409	349	758	1459
	%r	95.7	96.1	95.9	89.5	91.6	90.5	93.0
	%u	97.7	96.7	97.2	94.0	95.1	94.5	95.8
informations	n	183	87	270	292	178	470	740
	%r	46.4	25.8	36.9	63.9	46.7	56.1	47.2
	%u	47.4	26.0	37.4	67.1	48.5	58.6	48.6
musique	n	95	97	192	138	114	252	444
	%r	24.1	28.8	26.3	30.2	29.9	30.1	28.3
	%u	24.6	29.0	26.6	31.7	31.1	31.4	29.2
radio	n	9	8	17	20	7	27	44
	%r	2.3	2.4	2.3	4.4	1.8	3.2	2.8
	%u	2.3	2.4	2.4	4.6	1.9	3.4	2.9
pas d'utilisation	n	8	2	10	22	14	36	46
	%r	2.0	0.6	1.4	4.8	3.7	4.3	2.9
Total	N	394	337	731	457	381	838	1569

Tableau 9 : Utilisation des différentes fonctionnalités d'une télévision en fonction de la classe et du sexe.
Note : n = nombre d'élèves, %r = pourcentages des répondants, %u = pourcentages des utilisateurs.



Graphique 4: Taux d'utilisation des différentes fonctionnalités de la télévision suivant la classe des élèves (%u).

	classe						Total
	7 ^e			11 ^e /3 ^e			
	garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
jours d'école	2.6 (2.3)	2.3 (1.8)	2.5 (2.1)	2.6 (2.5)	2.5 (1.9)	2.5 (2.2)	2.5 (2.2)
autres jours	4.6 (3.8)	3.9 (3.3)	4.3 (3.6)	4.0 (3.7)	3.7 (2.8)	3.9 (3.3)	4.1 (3.4)

Tableau 10 : Durée d'utilisation journalière d'une télévision en fonction de la classe et du sexe, exprimée en heures (écarts-types entre parenthèses).

Accessibilité	classe							Total
	7 ^e			11 ^e /3 ^e				
	garçons	filles	Total	garçons	filles	Total		
maison	n	245	232	477	198	210	408	885
	%r	62.2	68.8	65.3	43.3	55.1	48.7	56.4
	%u	62.7	69.0	65.6	44.3	55.6	49.5	57.0
chambre	n	145	102	247	245	168	413	660
	%r	36.8	30.3	33.8	53.6	44.1	49.3	42.1
	%u	37.1	30.4	34.0	54.8	44.4	50.1	42.5
maison des jeunes	n	52	25	77	86	30	116	193
	%r	13.2	7.4	10.5	18.8	7.9	13.8	12.3
	%u	13.3	7.4	10.6	19.2	7.9	14.1	12.4
école	n	3	5	8	21	7	28	36
	%r	0.8	1.5	1.1	4.6	1.8	3.3	2.3
	%u	0.8	1.5	1.1	4.7	1.9	3.4	2.3
pas d'utilisation	n	3	1	4	10	3	13	17
	%r	0.8	0.3	0.5	2.2	0.8	1.6	1.1
Total	N	394	337	731	457	381	838	1569

Tableau 11 : Accessibilité à une télévision en fonction de la classe et du sexe.

Note : n = nombre d'élèves, %r = pourcentages des répondants, %u = pourcentages des utilisateurs.

5.2.2 Lecteur DVD

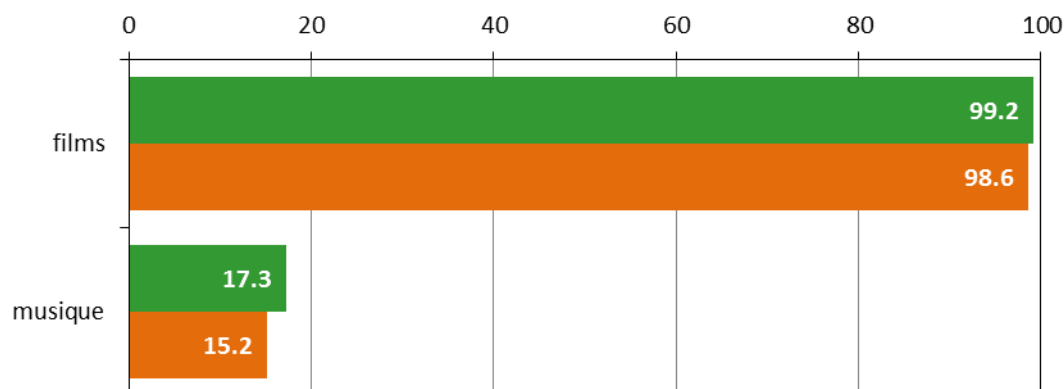
Une grande partie des élèves interrogés (85.9%r) rapporte utiliser un lecteur de DVD. Le Tableau 12 et le Graphique 5 présentent les activités des élèves utilisant un lecteur DVD : regarder des films et des émissions (85.0%r, 98.9%u) et écouter de la musique (13.9%r, 16.2%u).

Les jours d'école le lecteur de DVD est utilisé en moyenne pendant une demi-heure (0.6 h). Le temps d'utilisation s'allonge à presque 2 heures (1.8 h) en moyenne pendant les jours fériés. Peu de différences sont observées selon la classe et le sexe des élèves (cf. Tableau 13).

Seulement 9.3%r des élèves ne semblent pas avoir accès à un lecteur DVD (cf. Tableau 14). Le lecteur de DVD est essentiellement à disposition à la maison, et cela plus souvent dans d'autres pièces que dans la chambre (54.4%r versus 34.0%r dans la chambre). Ceci est surtout le cas chez les élèves les plus jeunes (65.5%u versus 54.9%u), alors que les élèves plus âgés ont plus fréquemment accès à un lecteur DVD dans leur chambre propre (32.1% versus 42.5%u). Les autres lieux d'accès apparaissent plus rares : pour 8.3%r à la maison de jeunes et pour seulement 2.5%r à l'école. Enfin, presque la moitié des élèves (48.8%r) déclare posséder personnellement un lecteur DVD (cf. Tableau 28).

Activités DVD		classe						Total
		7 ^e			11 ^e /3 ^e			
		garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
films	n	341	297	638	362	333	695	1333
	%r	86.5	88.1	87.3	79.2	87.4	82.9	85.0
	%u	99.4	99.0	99.2	98.9	98.2	98.6	98.9
musique	n	55	56	111	60	47	107	218
	%r	14.0	16.6	15.2	13.1	12.3	12.8	13.9
	%u	16.0	18.7	17.3	16.4	13.9	15.2	16.2
pas d'utilisation	n	51	37	88	91	42	133	221
	%r	12.9	11.0	12.0	19.9	11.0	15.9	14.1
Total	N	394	337	731	457	381	838	1569

Tableau 12 : Utilisation des différentes fonctionnalités d'un lecteur DVD en fonction de la classe et du sexe.
Note. n : nombre d'élèves, %r : pourcentages des répondants, %u : pourcentages des utilisateurs.



Graphique 5: Taux d'utilisation des différentes fonctionnalités du lecteur DVD suivant la classe des élèves (%u).

	classe						
	7 ^e			11 ^e /3 ^e			Total
	garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
jours école	0.6 (1.1)	0.6 (0.8)	0.6 (1.0)	0.6 (1.6)	0.5 (1.0)	0.5 (1.4)	0.6 (1.2)
autres jours	1.7 (1.5)	1.8 (1.3)	1.7 (1.4)	1.7 (2.2)	1.9 (1.5)	1.8 (1.9)	1.8 (1.7)

Tableau 13 : Durée d'utilisation journalière d'un lecteur DVD en fonction de la classe et du sexe, exprimée en heures (écarts-types entre parenthèses).

Accessibilité	classe							
		7 ^e			11 ^e /3 ^e			Total
		garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
maison	n	235	214	449	186	219	405	854
	%r	59.6	63.5	61.4	40.7	57.5	48.3	54.4
	%u	64.4	66.9	65.5	49.2	60.8	54.9	60.0
chambre	n	121	99	220	184	130	314	534
	%r	30.7	29.4	30.1	40.3	34.1	37.5	34.0
	%u	33.2	30.9	32.1	48.7	36.1	42.5	37.5
maison des jeunes	n	38	16	54	57	20	77	131
	%r	9.6	4.7	7.4	12.5	5.2	9.2	8.3
	%u	10.4	5.0	7.9	15.1	5.6	10.4	9.2
école	n	7	2	9	23	8	31	40
	%r	1.8	0.6	1.2	5.0	2.1	3.7	2.5
	%u	1.9	0.6	1.3	6.1	2.2	4.2	2.8
pas d'utilisation	n	29	17	46	79	21	100	146
	%r	7.4	5.0	6.3	17.3	5.5	11.9	9.3
Total	N	394	337	731	457	381	838	1569

Tableau 14 : Accessibilité à un lecteur DVD en fonction de la classe et du sexe.

Note. n : nombre d'élèves, %r : pourcentages des répondants, %u : pourcentages des utilisateurs.

5.2.3 Ordinateur

Pour les besoins de l'étude, nous n'avons pas fait de différence entre ordinateurs portables ou stations de bureau, sauf en ce qui concerne la possession personnelle des appareils (Cf. Tableau 28, Section 5.4).

Notons tout d'abord que 99.2%r des élèves déclarent utiliser un ordinateur. Au vu du fait que le questionnaire a été rempli en ligne, ce pourcentage pourtant élevé sous-estime sans aucun doute les chiffres d'utilisation réels.

Les activités des élèves les plus citées sur l'ordinateur, sont, en ordre décroissant, le travail (81.2%r, 81.9%u) comme la rédaction, la documentation ou le calcul, l'accès à Internet (75.0%r, 75.6%u) et la recherche d'informations (74.1%r, 74.7%u), suivis de l'écoute de la musique (70.6%r; 71.1%u), la gestion de photos (69.4%r, 70.0%u), le jeu (66.0%r, 66.5%u), et le visionnage de films ou d'émissions (56.3%r, 56.8%u). Les activités rapportées plus rarement sont le dessin, la composition ou le montage de films (33.3%r, 33.5%u), la programmation informatique (22.8%r, 22.9%u), les fonctions d'agenda, de planification et de calepin (15.6%r, 15.7%u) ou encore l'écoute de la radio (7.1%r, 7.1%u).

Une proportion plus importante d'élèves des classes supérieures que des classes inférieures utilise l'ordinateur pour le travail, la recherche d'informations, la musique ou les photos (cf. Graphique 6). En ce qui concerne la différence entre sexes, une proportion plus importante de filles que de garçons utilise l'ordinateur pour accéder à Internet, alors que cette tendance s'inverse pour les jeux et la programmation (chiffres détaillés dans le Tableau 15).

Le Tableau 16 résume les temps d'utilisation moyens (en heures par jour) de l'ordinateur.³ En moyenne, les élèves passent entre 2 et 3 heures devant un ordinateur les jours d'école et entre 4 et 5 heures les autres jours. Les élèves des classes supérieures utilisent les ordinateurs plus longtemps que les élèves des classes inférieures : 66 minutes de plus les jours d'école et 48 minutes de plus les jours fériés. Finalement, les garçons de 11^e/3^e utilisent l'ordinateur autour de 50 minutes plus longtemps que les filles des mêmes classes. Pour les élèves des classes inférieures, on n'observe par contre pas de grande différence (cf. aussi Section 4.3).

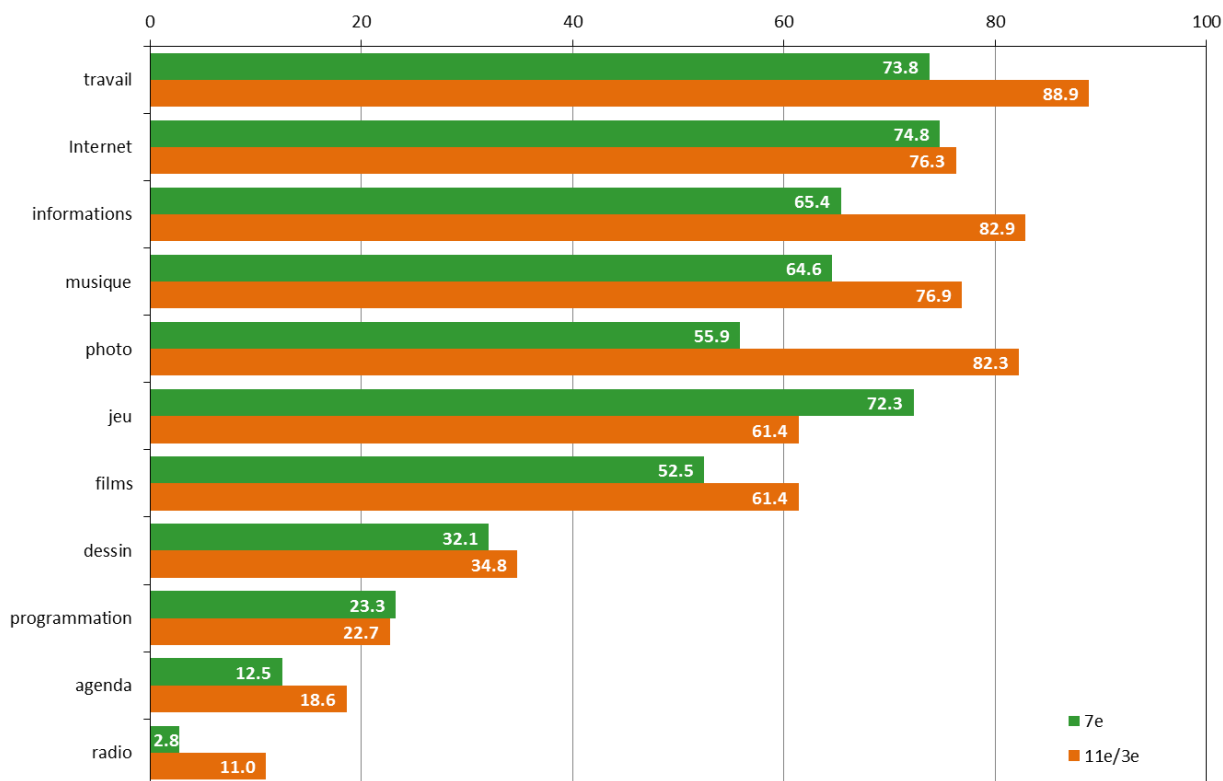
Seulement autour de 20% des élèves de 7^e et autour 30% des élèves de 11^e/3^e déclarent pouvoir utiliser un ordinateur à l'école (cf. Tableau 17). La moitié des élèves de 7^e et plus que deux tiers des élèves de 11^e/3^e ont accès à un ordinateur dans leur chambre. Cependant, comme le présente le Tableau 28, les garçons déclarent beaucoup plus souvent que les filles de posséder personnellement un ordinateur, fixe (66.9%r versus 46.7%r) ou portable (29.8%r versus 44.1%r). Cette différence est plus prononcée pour les élèves des classes les plus élevées.

³ L'indication des heures d'utilisation journalière ne présentant pas un critère d'inclusion d'un questionnaire, l'effectif des réponses données peut varier suivant l'appareil et le type de jour (école/autres jours). Les réponses possibles sont un nombre entier entre 0 et 24.

Activités		classe						Total
		7 ^e			11 ^e /3 ^e			
		garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
travail	n	284	252	536	397	341	738	1274
	%r	72.1	74.8	73.3	86.9	89.5	88.1	81.2
	%u	72.8	75.0	73.8	88.0	90.0	88.9	81.9
Internet	n	233	267	543	327	306	633	1176
	%r	59.1	79.2	74.3	71.6	80.3	75.5	75.0
	%u	59.7	79.5	74.8	72.5	80.7	76.3	75.6
informations	n	262	213	475	389	299	688	1163
	%r	66.5	63.2	65.0	85.1	78.5	82.1	74.1
	%u	67.2	63.4	65.4	86.3	78.9	82.9	74.7
musique	n	236	233	469	336	302	638	1107
	%r	59.9	69.1	64.2	73.5	79.3	76.1	70.6
	%u	60.5	69.3	64.6	74.5	79.7	76.9	71.1
photo	n	205	201	406	351	332	683	1089
	%r	52.0	59.6	55.5	76.8	87.1	81.5	69.4
	%u	52.6	59.8	55.9	77.8	87.6	82.3	70.0
jeu	n	309	216	525	327	183	510	1035
	%r	78.4	64.1	71.8	71.6	48.0	60.9	66.0
	%u	79.2	64.3	72.3	72.5	48.3	61.4	66.5
films	n	208	166	374	297	213	510	884
	%r	52.8	49.3	51.2	65.0	55.9	60.9	56.3
	%u	53.3	49.4	51.5	65.9	56.2	61.4	56.8
dessin	n	130	103	233	179	110	289	522
	%r	33.0	30.6	31.9	39.2	28.9	34.5	33.3
	%u	33.3	30.7	32.1	39.7	29.0	34.8	33.5
programmation	n	117	52	169	129	59	188	357
	%r	29.7	15.4	23.1	28.2	15.5	22.4	22.8
	%u	30.0	15.5	23.3	28.6	15.6	22.7	22.9
agenda	n	50	41	91	106	48	154	245
	%r	12.7	12.2	12.4	23.2	12.6	18.4	15.6
	%u	12.8	12.2	12.5	23.5	12.7	18.6	15.7
radio	n	12	8	20	53	38	91	111
	%r	3.0	2.4	2.7	11.6	10.0	10.9	7.1
	%u	3.1	2.4	2.8	11.8	10.0	11.0	7.1
pas d'utilisation	n	4	1	5	6	2	8	13
	%r	1.0	0.3	0.7	1.3	0.5	1.0	0.8
Total	N	394	337	731	457	381	838	1569

Tableau 15 : Utilisation des différentes fonctionnalités de l'ordinateur en fonction de la classe et du sexe.

Note. n : nombre d'élèves, %r : pourcentages des répondants, %u : pourcentages des utilisateurs.



Graphique 6: Taux d'utilisation des différentes fonctionnalités de l'ordinateur suivant la classe des élèves (%).

	classe						
	7 ^e			11 ^e /3 ^e			Total
	garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
jours école	2.1 (2.2)	2.4 (2.5)	2.3 (2.4)	3.8 (3.5)	3.0 (2.6)	3.4 (3.1)	2.9 (2.8)
autres jours	3.9 (3.7)	4.2 (4.0)	4.1 (3.9)	5.3 (4.6)	4.4 (3.8)	4.9 (4.3)	4.5 (4.1)

Tableau 16 : Utilisation journalière de l'ordinateur en fonction de la classe et du sexe, exprimée en heures (écarts-types entre parenthèses).

Accessibilité	classe							Total
		7 ^e			11 ^e /3 ^e			
		garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
chambre	n	183	176	359	316	244	560	919
	%r	46.4	52.2	49.1	69.1	64.0	66.8	58.6
	%u	46.9	52.4	49.4	69.6	64.0	67.1	58.9
maison	n	200	154	354	132	135	267	621
	%r	50.8	45.7	48.4	28.9	35.4	31.9	39.6
	%u	51.3	45.8	48.8	29.1	35.4	32.0	39.8
école	n	69	69	138	141	114	255	393
	%r	17.5	20.5	18.9	30.9	29.9	30.4	25.0
	%u	17.7	20.5	19.0	31.1	29.9	30.5	25.2
maison des jeunes	n	53	25	78	63	25	88	166
	%r	13.5	7.4	10.7	13.8	6.6	10.5	10.6
	%u	13.6	7.4	10.7	13.9	6.6	10.5	10.6
café Internet	n	9	13	22	13	4	17	39
	%r	2.3	3.9	3.0	2.8	1.0	2.0	2.5
	%u	2.3	3.9	3.0	2.9	1.0	2.0	2.5
pas d'utilisation	n	4	1	5	3	0	3	8
	%r	1.0	0.3	0.7	0.7	0.0	0.4	0.5
Total	N	394	337	731	457	381	838	1569

Tableau 17 : Accessibilité à un ordinateur en fonction de la classe et du sexe.

Notes. n : nombre d'élèves, %r : pourcentages des répondants, %u : pourcentages des utilisateurs.

Les pourcentages très bas pour la réponse café Internet peuvent s'expliquer par un problème la version allemande du questionnaire allemand, dans lequel l'item n'était pas repris.

5.2.4 Console de jeux fixe

Alors que la plupart des élèves utilise une console de jeux fixe, telle qu'une Xbox, une wii ou une Playstation, l'utilisation d'une telle console est nettement plus répandue auprès des élèves de classe de 7^e (83.7%r) qu'auprès des élèves de classe de 11^e/3^e (62.5%r). Chez les élèves de 7^e, les garçons rapportent plus souvent utiliser une console que les filles (92.4 versus 73.6%r), cette différence s'atténue chez les élèves de 11^e/3^e (75.1 versus 47.5%r).

L'activité principale sur les consoles fixes est comme attendu le jeu (71.3%r, 98.4%u ; cf. Tableau 18 et Graphique 7). D'autres activités ne concernent qu'une minorité des élèves : regarder des films et émissions (21.6%r, 29.8%u), accéder à Internet (16.8%r, 23.2%u), et écouter de la musique (14.9%r, 20.6%u).

L'accessibilité à une console de jeux fixe se fait en grande partie à domicile: 34.8% des élèves peuvent accéder à une console de jeux fixe dans leur chambre et 40.7% dans un autre endroit de leur maison (cf. Tableau 19). Les garçons utilisent plutôt la console dans leur chambre, alors que pour les filles c'est le plus fréquemment dans un autre endroit de leur maison. Seulement 9.3% des élèves peuvent accéder à une console de jeux fixe à une maison de jeunes. L'école n'apparaît pas en tant que lieu d'accès à une console de jeux fixe.

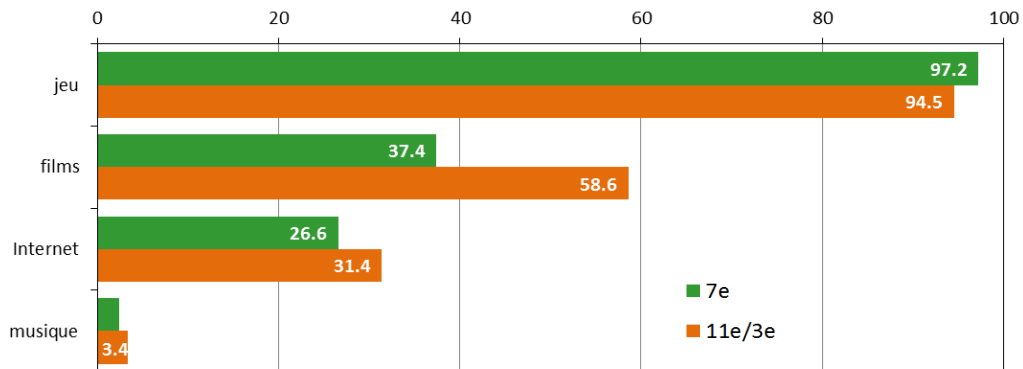
Les durées d'utilisation des consoles de jeux sont traitées dans la Section 6 consacrée aux jeux électroniques (cf. Tableau 35). Notons ici que les utilisateurs de consoles portables rapportent y jouer seul en moyenne pendant 2.2 heures par jour et en réseau pendant 1.4 heures par jour.

Le Tableau 28 montre quelques différences dans la possession personnelle des consoles de jeux fixes: en moyenne 59.9% des répondants déclarent posséder une console fixe, ce pourcentage est toutefois plus important dans les classes inférieures (64.7%r, dont 79.9%r chez les garçons et 46.9%r chez les filles) que dans les classes supérieures (55.7%r, dont 72.2%r chez les garçons et 36.0%r chez les filles).

Activités	classe							Total
	7 ^e			11 ^e /3 ^e				
	garçons	filles	Total	garçons	filles	Total		
jeu	n	363	243	606	338	174	512	1118
	%r	92.1	72.1	82.9	74.0	45.7	61.1	71.3
	%u	99.7	98.0	99.0	98.5	96.1	97.7	98.4
films	n	112	33	145	157	37	194	339
	%r	28.4	9.8	19.8	34.4	9.7	23.2	21.6
	%u	30.8	13.3	23.7	45.8	20.4	37.0	29.8
Internet	n	118	22	140	114	10	124	264
	%r	29.9	6.5	19.2	24.9	2.6	14.8	16.8
	%u	32.4	8.9	22.9	33.2	5.5	23.7	23.2
musique	n	88	38	126	92	16	108	234
	%r	22.3	11.3	17.2	20.1	4.2	12.9	14.9
	%u	24.2	15.3	20.6	26.8	8.8	20.6	20.6
pas d'utilisation	n	30	89	119	114	200	314	433
	%r	7.6	26.4	16.3	24.9	52.5	37.5	27.6
Total	N	394	337	731	457	381	838	1569

Tableau 18: Utilisation des différentes fonctionnalités d'une console de jeux fixe en fonction de la classe et du sexe.

Note. n : nombre d'élèves, %r : pourcentages des répondants, %u : pourcentages des utilisateurs.



Graphique 7: Taux d'utilisation des différentes fonctionnalités de la console de jeux fixe suivant la classe des élèves (%u).

Accessibilité	classe							Total
	7 ^e			11 ^e /3 ^e				
		garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
maison	n	189	175	364	139	136	275	639
	%r	48.0	51.9	49.8	30.4	35.7	32.8	40.7
	%u	50.9	63.9	56.4	38.7	61.0	47.3	52.1
chambre	n	166	90	256	212	78	290	546
	%r	42.1	26.7	35.0	46.4	20.5	34.6	34.8
	%u	44.7	32.8	39.7	59.1	35.0	49.8	44.5
maison des jeunes	n	48	21	69	58	19	77	146
	%r	12.2	6.2	9.4	12.7	5.0	9.2	9.3
	%u	12.9	7.7	10.7	16.2	8.5	13.2	11.9
école	n	3	2	5	6	1	7	12
	%r	0.8	0.6	0.7	1.3	0.3	0.8	0.8
	%u	0.8	0.7	0.8	1.7	0.4	1.2	1.0
pas d'utilisation	n	23	63	86	98	158	256	342
	%r	5.8	18.7	11.8	21.4	41.5	30.5	21.8
Total	N	394	337	731	457	381	838	1569

Tableau 19: Accessibilité à une console de jeux en fonction de la classe et du sexe.

Note. n : nombre d'élèves, %r : pourcentages des répondants, %u : pourcentages des utilisateurs.

5.2.5 Console de jeux portable

Les consoles de jeux portables sont utilisées par 51.4% des élèves interrogés ; leur utilisation est toutefois beaucoup plus fréquente dans les classes inférieures (76.3%r) que dans les classes supérieures (29.7%r). On ne note pas de différence majeure entre garçons et filles concernant l'utilisation de consoles de jeux portables (cf. Tableau 8).

Comme pour les consoles fixes, les consoles portables sont utilisées presque sans exception pour leur fonction première, le jeu (51.2%r, 99.5%u). Peu d'élèves utilisent les autres fonctionnalités de ces consoles, comme l'écoute de la musique (13.1%r, 25.5%u), la vision de films ou d'émissions (9.0%r, 17.5%u), l'accès à Internet (8.5%r, 16.5%u) ou la prise de photos (8.1%r, 15.7%u). Ce sont plutôt les élèves des classes inférieures qui utilisent également les fonctionnalités secondaires de ces appareils (cf. Tableau 20 et Graphique 8).

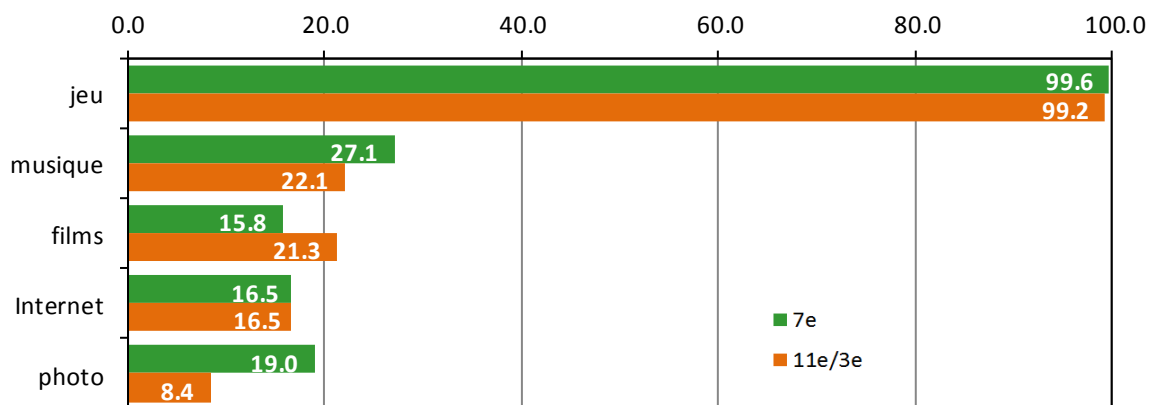
Les durées d'utilisation des consoles de jeux sont traitées dans la Section 6, consacrée aux jeux électroniques (cf. Tableau 35). Résumons ici que les utilisateurs de consoles portables rapportent y jouer seul en moyenne pendant 1.7 heures par jour et de jouer à des jeux en réseau pendant 1.4 heures par jour en moyenne.

Alors que 70.5%r des élèves de 7^e déclarent posséder une console de jeux portable, ceci est le cas pour 37.1%r des élèves de 11^e/3^e seulement (cf. Tableau 28). Malgré le fait que les taux d'utilisation sont comparables entre filles et garçons, la possession personnelle d'une console portable est plus répandue chez les garçons que chez les filles.

Activités	classe							Total
	7 ^e			11 ^e /3 ^e				
		garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
jeu	n	312	244	556	139	108	247	803
	%r	79.2	72.4	76.1	30.4	28.3	29.5	51.2
	%u	100.0	99.2	99.6	100.0	98.2	99.2	99.5
musique	n	108	43	151	43	12	55	206
	%r	27.4	12.8	20.7	9.4	3.1	6.6	13.1
	%u	34.6	17.5	27.1	30.9	10.9	22.1	25.5
films	n	74	14	88	42	11	53	141
	%r	18.8	4.2	12.0	9.2	2.9	6.3	9.0
	%u	23.7	5.7	15.8	30.2	10.0	21.3	17.5
Internet	n	70	22	92	34	7	41	133
	%r	17.8	6.5	12.6	7.4	1.8	4.9	8.5
	%u	22.4	8.9	16.5	24.5	6.4	16.5	16.5
photo	n	58	48	106	15	6	21	127
	%r	14.7	14.2	14.5	3.3	1.6	2.5	8.1
	%u	18.6	19.5	19.0	10.8	5.5	8.4	15.7
pas d'utilisation	n	82	91	173	318	271	589	762
	%r	20.8	27.0	23.7	69.6	71.1	70.3	48.6
Total	N	394	337	731	457	381	838	1569

Tableau 20: Utilisation des différentes fonctionnalités d'une console de jeux portable en fonction de la classe et du sexe.

Note. n : nombre d'élèves, %r : pourcentages des répondants, %u : pourcentages des utilisateurs.



Graphique 8: Taux d'utilisation des différentes fonctionnalités de la console de jeux portable suivant la classe des élèves (%u).

5.2.6 Lecteur mp3

90.6%r des élèves rapportent utiliser un lecteur mp3 (cf. Tableau 7).

L'activité la plus répandue auprès des élèves (89.9%r, 99.2%u) utilisant le lecteur mp3 est bien sûr écouter de la musique. D'autres activités rapportées sont le jeu (26.0%r, 28.7%u ; surtout les garçons), la vision de photos ou des films (26.0%r, 28.7%u), l'accès à Internet (21.1%r, 23.3%u) ou l'écoute de la radio (8.5%r, 9.4%u) (cf. Tableau 21 et Graphique 9).

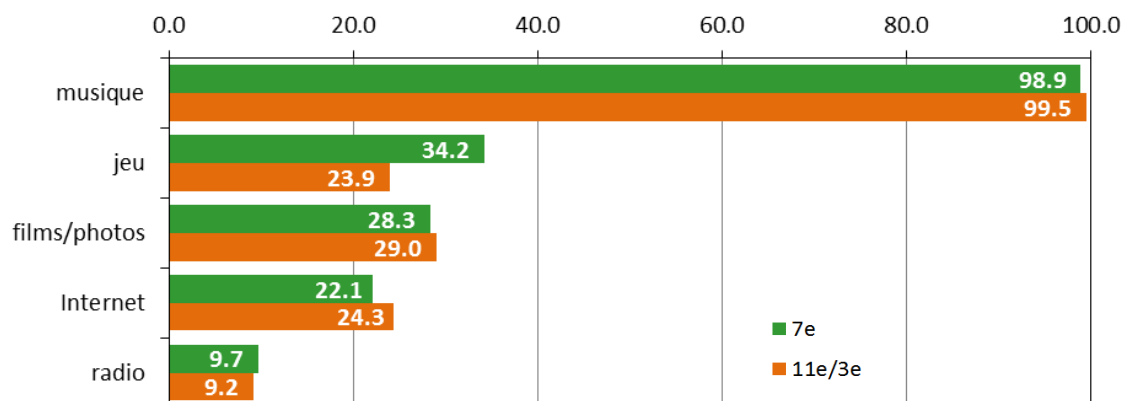
Les durées d'utilisation moyennes (cf. Tableau 22 et Section 4.3) du lecteur mp3 sont entre 2 et 3 heures les jours d'école et augmentent légèrement les autres jours.

83.3%r des élèves déclarent posséder un lecteur mp3 (cf. Tableau 28). Concernant la possession personnelle, aucune différence significative n'est observée par rapport à la classe ou encore le sexe.

Activités		classe						
		7 ^e			11 ^e /3 ^e			Total
		garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
musique	n	334	319	653	409	349	758	1411
	%r	84.8	94.7	89.3	89.5	91.6	90.5	89.9
	%u	98.2	99.7	98.9	99.3	99.7	99.5	99.2
jeu	n	152	74	226	126	56	182	408
	%r	38.6	22.0	30.9	27.6	14.7	21.7	26.0
	%u	44.7	23.1	34.2	30.6	16.0	23.9	28.7
films/photos	n	117	70	187	152	69	221	408
	%r	29.7	20.8	25.6	33.3	18.1	26.4	26.0
	%u	34.4	21.9	28.3	36.9	19.7	29.0	28.7
Internet	n	101	45	146	130	55	185	331
	%r	25.6	13.4	20.0	28.4	14.4	22.1	21.1
	%u	29.7	14.1	22.1	31.6	15.7	24.3	23.3
radio	n	44	20	64	46	24	70	134
	%r	11.2	5.9	8.8	10.1	6.3	8.4	8.5
	%u	12.9	6.3	9.7	11.2	6.9	9.2	9.4
pas d'utilisation	n	54	17	71	45	31	76	147
	%r	13.7	5.0	9.7	9.8	8.1	9.1	9.4
Total	N	394	337	731	457	381	838	1569

Tableau 21: Utilisation des différentes fonctionnalités du lecteur mp3 en fonction de la classe et du sexe.

Note. n : nombre d'élèves, %r : pourcentages des répondants, %u : pourcentages des utilisateurs.



Graphique 9: Taux d'utilisation des différentes fonctionnalités du lecteur mp3 suivant la classe des élèves (%).

	classe						
	7 ^e			11 ^e /3 ^e			Total
	garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
jours école	1.9 (2.3)	2.1 (2.9)	2.0 (2.6)	2.8 (3.3)	2.6 (3.3)	2.7 (3.3)	2.4 (3.0)
autres jours	2.7 (3.3)	3.1 (3.7)	2.9 (3.5)	2.8 (3.9)	2.7 (3.8)	2.7 (3.9)	2.8 (3.7)

Tableau 22: Utilisation journalière du lecteur mp3 en fonction de la classe et du sexe, exprimée en heures (écarts-types entre parenthèses).

5.2.7 Téléphone portable

Une grande partie des élèves, soit 99.3%, utilisent un téléphone portable (cf. Tableau 7).

Le Tableau 23 résume les activités des élèves utilisant un téléphone portable (*handy, gsm*). Les activités couramment utilisées sont évidemment les appels téléphoniques (94.9%, 95.6%) et l'envoi de messages, tels que sms ou mails (93.3%, 94.0%). De nombreux élèves déclarent aussi utiliser leur téléphone portable pour prendre des photos (68.6%, 69.1%) et écouter de la musique (64.8%, 65.2%). D'autres activités sont moins répandues : jouer (45.7%, 46.0%), regarder des clips vidéo (36.6%, 36.8%), accéder à Internet (29.6%, 29.8%), twitter (23.6%, 23.8%) ou encore écouter de la radio (17.3%, 17.4%).

Peu de différences entre classes et sexes sont observées concernant la diversité des activités sur le téléphone portable. Néanmoins, une proportion plus importante d'élèves de 7^e (73.6%) déclare utiliser un téléphone portable pour écouter de la musique que les élèves de 11^e/3^e (57.9%). Inversement, les élèves des classes supérieures utilisent plus fréquemment le téléphone portable pour accéder à Internet (38.2 versus 20.0%) ou à Twitter (30.8 versus 15.7%). Les garçons sont plus nombreux à déclarer qu'ils utilisent leur téléphone portable pour visionner des films ou des clips vidéo (46.0% des garçons versus 26.1% des filles).

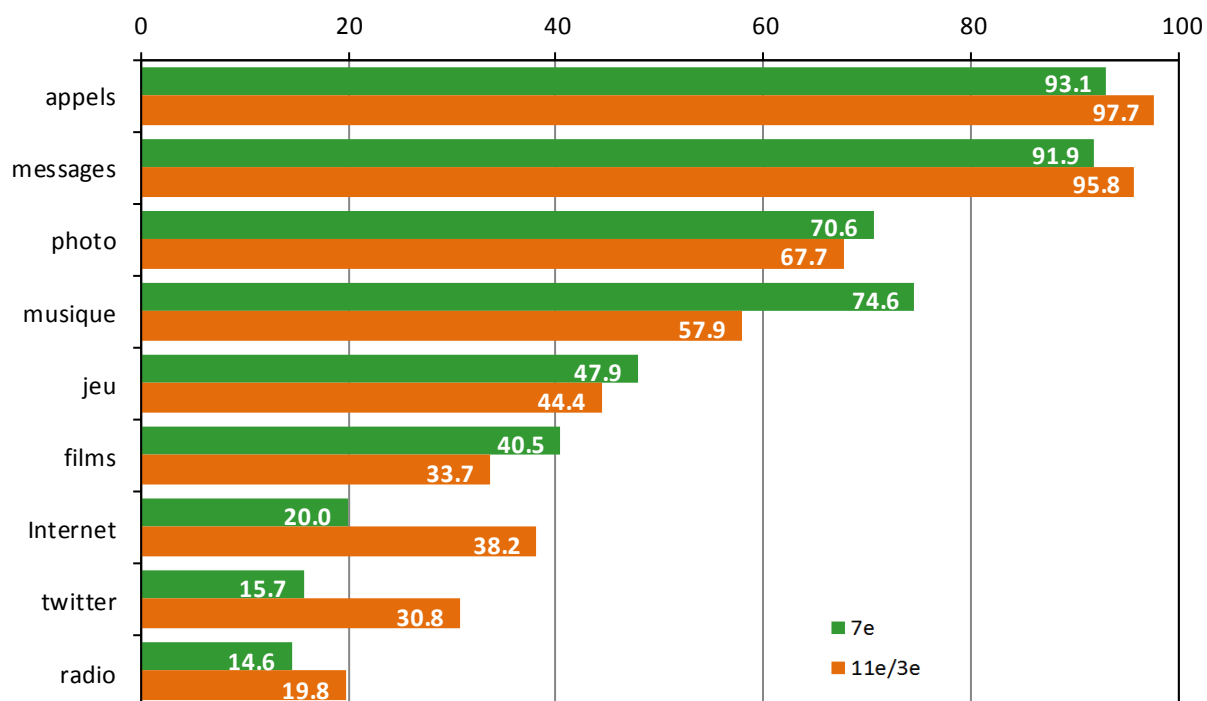
L'interprétation de ces différences est délicate, vu la grande variabilité de téléphones portables sur le marché, ainsi que l'immense variabilité des abonnements pour téléphones portables.

La durée d'utilisation du téléphone varie en moyenne entre 6.0 et 8.6 heures. Comme on le voit dans le Tableau 24, les durées sont légèrement plus courtes (environ 1 heure) les jours d'école que les autres jours. De manière globale, la durée d'utilisation journalière augmente auprès des classes supérieures, que ce soit les jours d'école (6.1 versus 8.7 heures) ou les autres jours (7.4 versus 9.9 heures). Les filles utilisent leur téléphone portable nettement plus longtemps que les garçons : 6.2 heures contre 8.5 heures les jours d'école; pour les autres jours, les garçons utilisent leur téléphone portable pendant 7.3 heures en moyenne, alors que la durée moyenne pour les filles est de 10 heures (cf. aussi Section 4.3).

Le Tableau 28 montre que 96% des élèves possèdent personnellement un téléphone portable sans différence notable selon la classe ou le sexe des élèves (cf. section 5.4).

Activités		classe						
		7 ^e			11 ^e /3 ^e			Total
		garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
appels	n	362	312	674	449	366	815	1489
	%r	91.9	92.6	92.2	98.2	96.1	97.3	94.9
	%u	93.3	92.9	93.1	99.1	96.1	97.7	95.6
messages	n	352	313	665	427	372	799	1464
	%r	89.3	92.9	91.0	93.4	97.6	95.3	93.3
	%u	90.7	93.2	91.9	94.3	97.6	95.8	94.0
photo	n	249	262	511	310	255	565	1076
	%r	63.2	77.7	69.9	67.8	66.9	67.4	68.6
	%u	64.2	78.0	70.6	68.4	66.9	67.7	69.1
musique	n	290	243	533	277	206	483	1016
	%r	73.6	72.1	72.9	60.6	54.1	57.6	64.8
	%u	74.7	72.3	73.6	61.1	54.1	57.9	65.2
jeu	n	202	145	347	222	148	370	717
	%r	51.3	43.0	47.5	48.6	38.8	44.2	45.7
	%u	52.1	43.2	47.9	49.0	38.8	44.4	46.0
films	n	197	96	293	190	91	281	574
	%r	50.0	28.5	40.1	41.6	23.9	33.5	36.6
	%u	50.8	28.6	40.5	41.9	23.9	33.7	36.8
Internet	n	91	54	145	191	128	319	464
	%r	23.1	16.0	19.8	41.8	33.6	38.1	29.6
	%u	23.5	16.1	20.0	42.2	33.6	38.2	29.8
twitter	n	73	41	114	148	109	257	371
	%r	18.5	12.2	15.6	32.4	28.6	30.7	23.6
	%u	18.8	12.2	15.7	32.7	28.6	30.8	23.8
radio	n	72	34	106	109	56	165	271
	%r	18.3	10.1	14.5	23.9	14.7	19.7	17.3
	%u	18.6	10.1	14.6	24.1	14.7	19.8	17.4
pas d'utilisation	n	6	1	7	4	0	4	11
	%r	1.5	0.3	1.0	0.9	0.0	0.5	0.7
Total	N	394	337	731	457	381	838	1569

Tableau 23: Utilisation des différentes fonctionnalités du téléphone portable en fonction de la classe et du sexe.
 Note. n : nombre d'élèves, %r : pourcentages des répondants, %u : pourcentages des utilisateurs.



Graphique 10: Taux d'utilisation des différentes fonctionnalités du téléphone portable suivant la classe des élèves (%).

	classe						
	7 ^e			11 ^e /3 ^e			Total
	garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
jours école	4.9 (6.2)	7.3 (7.4)	6.0 (6.9)	7.6 (8.1)	9.7 (8.0)	8.6 (8.1)	7.4 (7.7)
autres jours	6.0 (7.1)	8.9 (8.0)	7.3 (7.7)	8.6 (8.4)	11.1 (8.5)	9.8 (8.5)	8.6 (8.2)

Tableau 24 : Utilisation journalière du téléphone portable en fonction de la classe et du sexe, exprimée en heures (écarts-types entre parenthèses).

5.3 Durées d'utilisation selon le type d'appareil

Cette section reprend les durées d'utilisation des divers appareils déjà présentées sous la Section 5.2⁴. Les durées moyennes sont présentées dans le Tableau 25, alors que les Tableaux 26 et 27 reprennent les résultats des analyses de variance (ANOVA) réalisées sur ces données. Les Graphiques 11 à 13 illustrent les durées d'utilisation des appareils pour l'ensemble des élèves, et séparément suivant la classe et le sexe des élèves.

Le téléphone portable est de loin l'appareil le plus utilisé avec 7.4 heures les jours d'école et 8.6 heures les autres jours. Ces durées d'utilisation sont significativement plus longues chez les élèves des classes supérieures que chez les élèves des classes inférieures. De plus les filles utilisent significativement plus longtemps leur téléphone portable que les garçons, et ceci indifféremment de la classe d'âge.

En ce qui concerne l'ordinateur, les durées d'utilisation se situent à 2.9 heures les jours d'école et à 4.5 heures les jours fériés. Les élèves de 7^e l'utilisent moins longtemps que les élèves de 11^e/3^e: nous observons des différences significatives de 66 minutes les jours d'école et de 48 minutes les autres jours. Notons aussi que nous observons une interaction entre la classe et le sexe qui se reflète dans le fait que dans les classes inférieures les filles utilisent l'ordinateur plus longtemps que les garçons (différence de 18 minutes les jours fériés et les autres jours), alors que cette tendance s'inverse pour les classes supérieures avec les garçons qui utilisent en moyenne un ordinateur 48 minutes plus longtemps que les filles les jours d'école et 54 minutes en plus les autres jours.

La télévision occupe toujours une bonne proportion de la journée avec en moyenne 2.5 heures les jours d'école et 4.1 heures les autres jours. En ce qui concerne les différences entre classes et sexe, une différence significative pour le facteur classe est observée: de fait, les jours fériés, les élèves de 7^e regardent la télévision marginalement plus longtemps que les élèves de 11^e/3^e.

Le lecteur mp3 est utilisé en moyenne 2.4 heures les jours d'école et 2.8 heures les jours fériés avec les élèves des classes supérieures qui l'utilisent 42 minutes plus longtemps que les élèves des classes inférieures les jours d'école.

Pour le lecteur DVD, les durées d'utilisation se situent en moyenne à 36 minutes les jours d'école et à 1.8 heures les autres jours, sans différence significative suivant la classe ou le sexe.

En résumé, l'ensemble des appareils est utilisé de manière intensive par la plupart des élèves. Les différents appareils sont utilisés par l'ensemble des groupes d'âge, sans aucun doute de manière parallèle et cela plusieurs heures par jours. Leur utilisation augmente pendant les jours fériés.

⁴ L'indication des heures d'utilisation journalière ne présentant pas un critère d'inclusion d'un questionnaire, l'effectif des réponses données peut varier suivant l'appareil et le type de jour (école/autres jours). Les réponses possibles sont un nombre entier entre 0 et 24. Pour les consoles de jeux (fixes et portables) nous n'avons pas demandé les heures d'utilisation par jour d'école ou autres jours, mais les heures d'utilisation suivant que le jeu se passe en solitaire ou en réseau (Cf. Section 6).

	classe						
	7e			11e/3e			Total
	garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
téléphone portable							
jours école	4.9 (6.2)	7.3 (7.4)	6.0 (6.9)	7.6 (8.1)	9.7 (8.0)	8.6 (8.1)	7.4 (7.7)
autres jours	6.0 (7.1)	8.9 (8.0)	7.3 (7.7)	8.6 (8.4)	11.1 (8.5)	9.8 (8.5)	8.6 (8.2)
ordinateur							
jours école	2.1 (2.2)	2.4 (2.5)	2.3 (2.4)	3.8 (3.5)	3.0 (2.6)	3.4 (3.1)	2.9 (2.8)
autres jours	3.9 (3.7)	4.2 (4.0)	4.1 (3.9)	5.3 (4.6)	4.4 (3.8)	4.9 (4.3)	4.5 (4.1)
télévision							
jours école	2.6 (2.3)	2.3 (1.8)	2.5 (2.1)	2.6 (2.5)	2.5 (1.9)	2.5 (2.2)	2.5 (2.2)
autres jours	4.6 (3.8)	3.9 (3.3)	4.3 (3.6)	4.0 (3.7)	3.7 (2.8)	3.9 (3.3)	4.1 (3.4)
lecteur mp3							
jours école	1.9 (2.3)	2.1 (2.9)	2.0 (2.6)	2.8 (3.3)	2.6 (3.3)	2.7 (3.3)	2.4 (3.0)
autres jours	2.7 (3.3)	3.1 (3.7)	2.9 (3.5)	2.8 (3.9)	2.7 (3.8)	2.7 (3.9)	2.8 (3.7)
lecteur DVD							
jours école	0.6 (1.1)	0.6 (0.8)	0.6 (1.0)	0.6 (1.6)	0.5 (1.0)	0.5 (1.4)	0.6 (1.2)
autres jours	1.7 (1.5)	1.8 (1.3)	1.7 (1.4)	1.7 (2.2)	1.9 (1.5)	1.8 (1.9)	1.8 (1.7)

Tableau 25 : Utilisation journalière des différents médias les jours d'école en fonction de la classe et du sexe, exprimée en heures (écarts-types entre parenthèses).

Appareil	classe			sexe		classeXsexe	
	dlr	F(1,dlr)	p	F(1,dlr)	p	F(1,dlr)	p
télévision	1344	.279	.597	2.656	.103	.669	.414
lecteur mp3	1342	17.785	<.001	.041	.841	2.426	.120
lecteur DVD	1268	.470	.493	2.216	.137	.600	.439
téléphone portable	1476	42.851	<.001	33.491	<.001	.252	.616
ordinateur	1469	55.062	<.001	2.699	.101	15.264	<.001

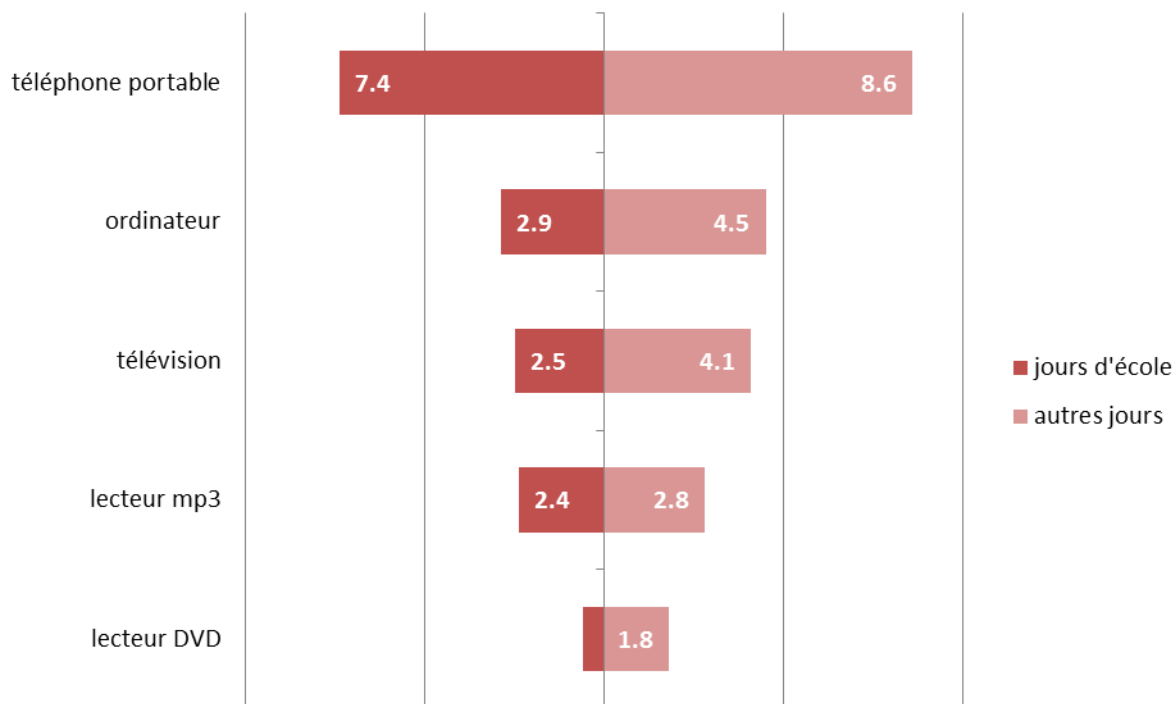
Tableau 26 : Résultats de l'ANOVA sur les durées d'utilisation les jours d'école, avec les facteurs classe et sexe selon le type d'appareil.

Note. dl : degré de liberté, dlr : degrés de liberté résiduels.

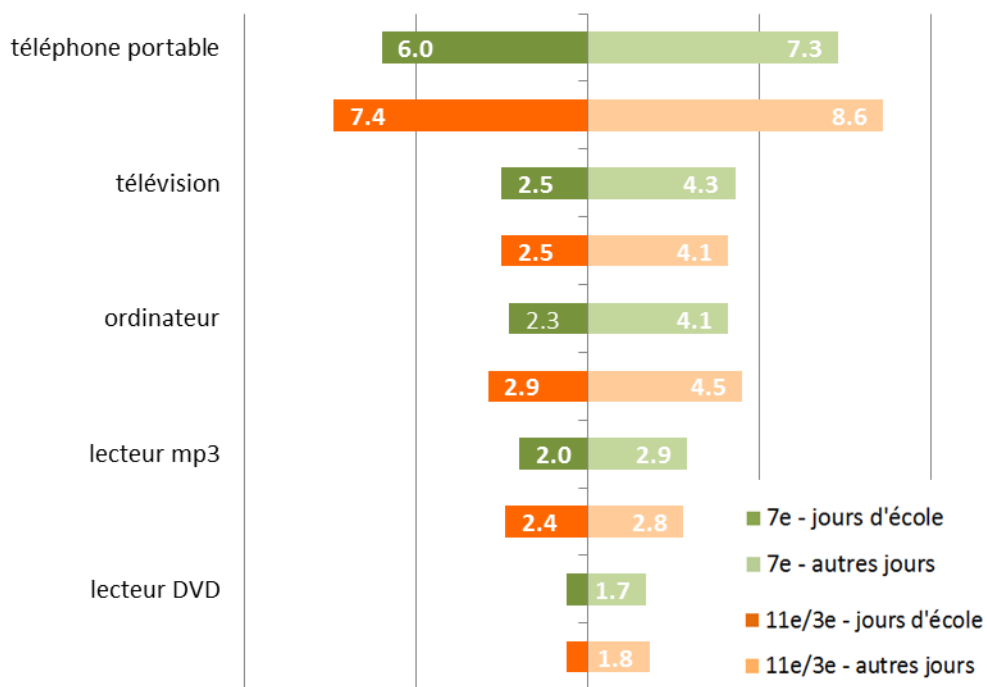
Appareil	classe			sexe		classeXsexe	
	dlr	F(1,dlr)	p	F(1,dlr)	p	F(1,dlr)	p
télévision	1310	4.486	.034	6.272	.012	.527	.468
lecteur mp3	1343	.366	.545	.833	.361	1.369	.242
lecteur DVD	1262	.341	.559	.510	.475	.116	.684
téléphone portable	1477	33.655	<.001	42.056	<.001	.273	.602
ordinateur	1493	12.020	<.001	1.879	.171	7.997	.005

Tableau 27 : Résultats de l'ANOVA sur les durées d'utilisation les autres jours, avec les facteurs classe et sexe selon le type d'appareil.

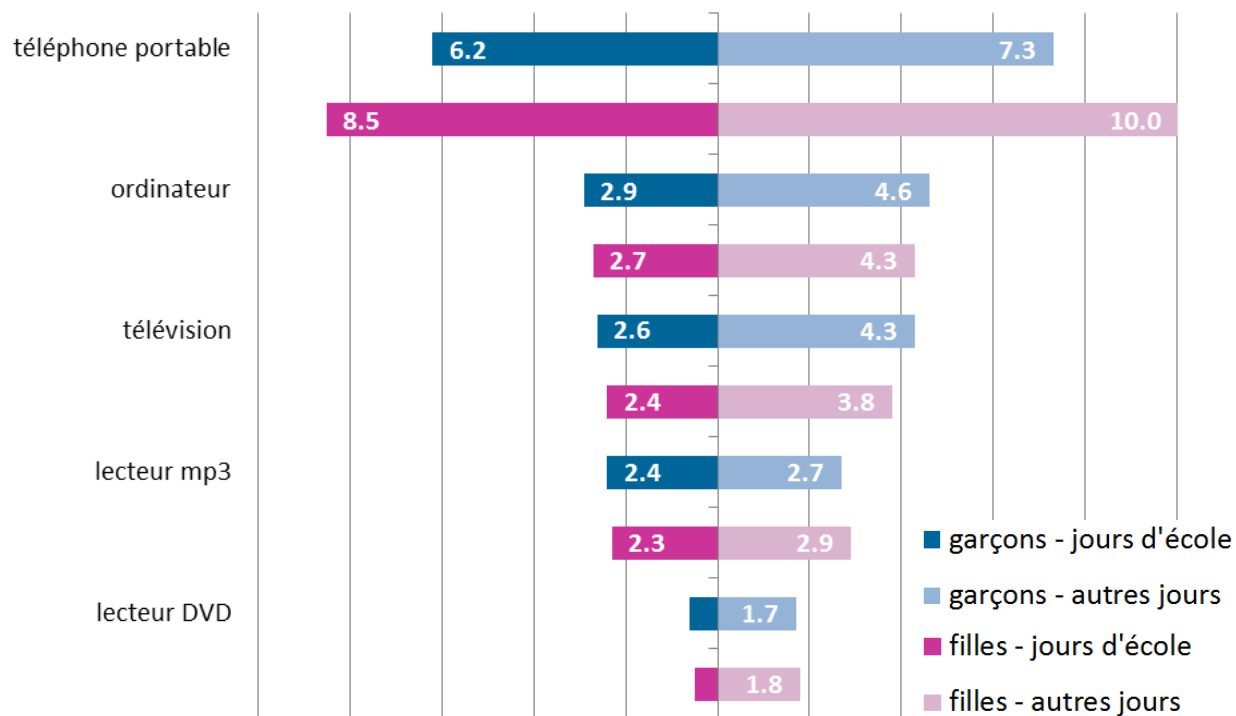
Note. dl : degré de liberté, dlr : degrés de liberté résiduels.



Graphique 11: Durées d'utilisation des différents appareils (en heures) suivant les jours d'école (indiquées en pleine couleur), respectivement les autres jours (indiquées en couleur transparente).



Graphique 12: Durées d'utilisation des différents appareils (en heures) suivant la classe des élèves et les jours d'école (indiquées en pleine couleur), respectivement les autres jours (indiquées en couleur transparente).



Graphique 13: Durées d'utilisation pour les classes de 7^e des différents appareils (en heures) suivant le sexe des élèves et les jours d'école (indiquées en pleine couleur), respectivement les autres jours (indiquées en couleur transparente).

5.4 Possession personnelle des appareils

Il apparaît qu'un nombre important des élèves possède personnellement un téléphone portable (96.0%) et un lecteur mp3 (83.5%). 60.0% ont une console de jeux fixe, 59.7% une télévision, 57.6% un ordinateur, 53.1% un laptop, 52.6% une console de jeux portable et 48.8% un lecteur DVD (cf. Tableau 28, Graphique 14).

En ce qui concerne la possession personnelle de l'ordinateur, la distinction entre une station de bureau (ordinateur) et un ordinateur portable (laptop) a été faite. En décomposant cette question, 28.6% des élèves déclarent posséder simultanément les deux, tandis que 24.5% ont seulement un ordinateur et 29.1% des élèves possèdent seulement un laptop. En croisant ces données, il semble que 82.5% des élèves possèdent personnellement au moins un type d'ordinateur, ou, inversement que, 17.5% n'en possèdent pas.

Le Tableau 29 présente les comparaisons de la possession des différents appareils selon la classe et le sexe. Il faut noter que ces taux de possession personnelle sont déjà très élevés auprès des élèves de 7^e. De fait, ces élèves possèdent en moyenne plus souvent des consoles de jeux (fixes ou portables) que les élèves de 11^e/3^e.

A l'inverse, la possession personnelle d'une télévision, d'un ordinateur et d'un lecteur DVD est plus fréquente chez les élèves des classes supérieures. Il n'y a pas de différence entre les classes pour la possession du laptop (cf. Tableau 29 et Graphique 15).

Ces chiffres sont comparables avec celles obtenues dans l'étude JIM du Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs) réalisée aussi en 2010 auprès de 1208 jeunes entre 12 et 19 ans vivant en Allemagne. Suivant cette étude, 95% des jeunes de 12/13 ans possèdent personnellement un téléphone portable (94.9% pour les classes de 7^e), 48% une télévision (53% des élèves luxembourgeois d'âge comparable), 65% possèdent un ordinateur (51% un ordinateur et 48% un laptop, 82.5% un des deux et 23.9% les deux), trois quarts une console de jeux portable (versus 71%) et 53% une console de jeux fixe (versus 65%).

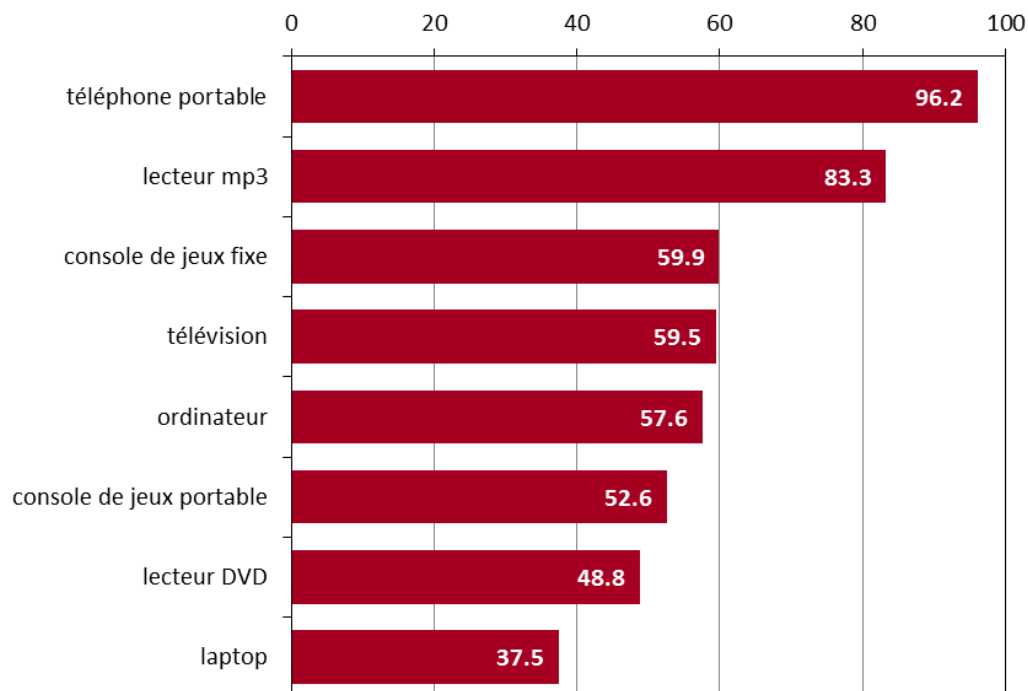
En ce qui concerne les différences suivant le sexe des élèves, on voit dans le Graphique 16 que les garçons possèdent systématiquement plus d'appareils que les filles. Ceci est le cas pour les consoles de jeux (fixes ou portables), les ordinateurs (fixes ou portables), mais aussi la télévision ou le lecteur DVD, et cela aussi bien pour les classes inférieures que pour les classes supérieures.

Possession personnelle	classe							Total
	7 ^e			11 ^e /3 ^e				
	garçons	filles	Total	garçons	filles	Total		
téléphone portable	n	371	323	694	441	372	813	1507
	%r	94.2	95.8	94.9	96.5	97.6	97.0	96.0
lecteur mp3	n	313	291	604	383	323	706	1310
	%r	79.4	86.4	82.6	83.8	84.8	84.2	83.5
console de jeux fixe	n	316	158	474	331	137	468	942
	%r	80.2	46.9	64.8	72.4	36.0	55.8	60.0
télévision	n	230	155	385	334	217	551	936
	%r	58.4	46.0	52.7	73.1	57.0	65.8	59.7
ordinateur	n	227	146	373	342	189	531	904
	%r	57.6	43.3	51.0	74.8	49.6	63.4	57.6
laptop	n	176	175	351	243	239	482	833
	%r	44.7	51.9	48.0	53.2	62.7	57.5	53.1
console de jeux portable	n	299	216	515	204	107	311	826
	%r	75.9	64.1	70.5	44.6	28.1	37.1	52.6
lecteur DVD	n	186	138	324	257	184	441	765
	%r	47.2	40.9	44.3	56.2	48.3	52.6	48.8
aucune réponse	n	2	1	3	2	2	4	7
	%r	0.5	0.3	0.4	0.4	0.5	0.5	0.4
Total	N	394	337	731	457	381	838	1569

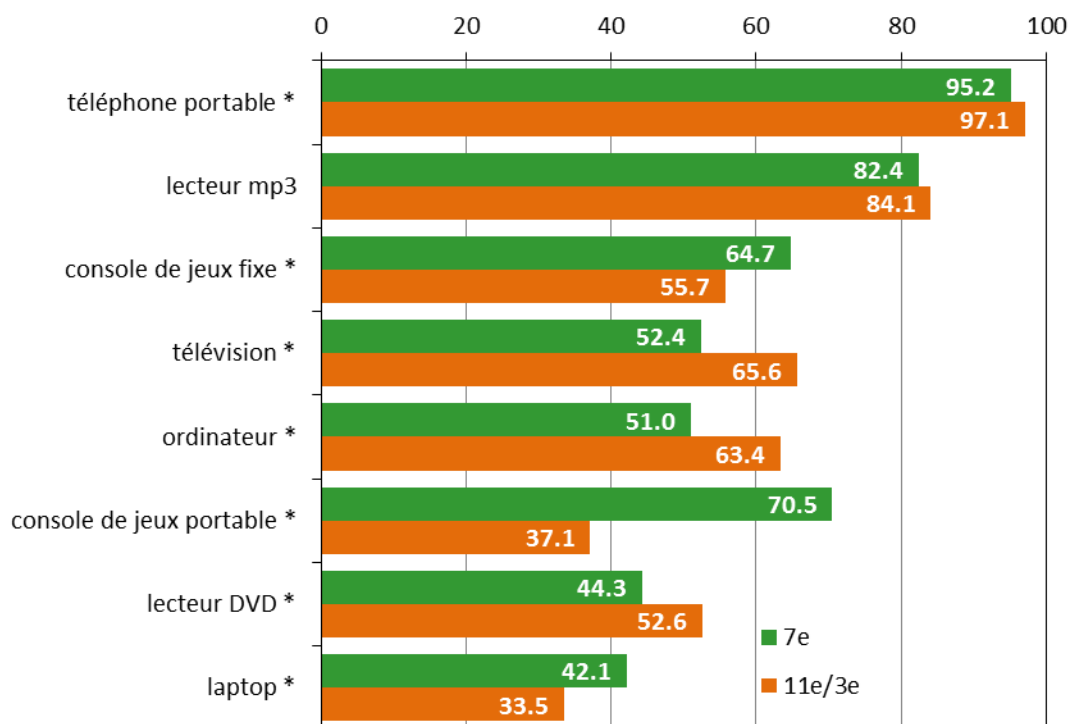
Tableau 28 : Répartition en ordre décroissant de la possession des différents appareils en fonction de la classe et du sexe des élèves.

Appareil	classe		sexe	
	$\chi^2_{(dl=1)}$	p	$\chi^2_{(dl=1)}$	p
téléphone portable	4.686	.030	1.660	.198
lecteur mp3	4.241	.039	3.658	.056
console de jeux fixe	12.765	<.001	198.405	<.001
télévision	27.581	<.001	33.976	<.001
ordinateur	24.137	<.001	64.866	<.001
laptop	10.57	<.001	10.743	<.001
console de jeux portable	173.224	<.001	30.857	<.001
lecteur DVD	13.949	.001	7.906	.005

Tableau 29 : Valeurs des tests statistiques de Chi Carré (χ^2) sur les différences de taux de possession des appareils suivant la classe et le sexe des élèves, avec indication du degré de liberté (dl).

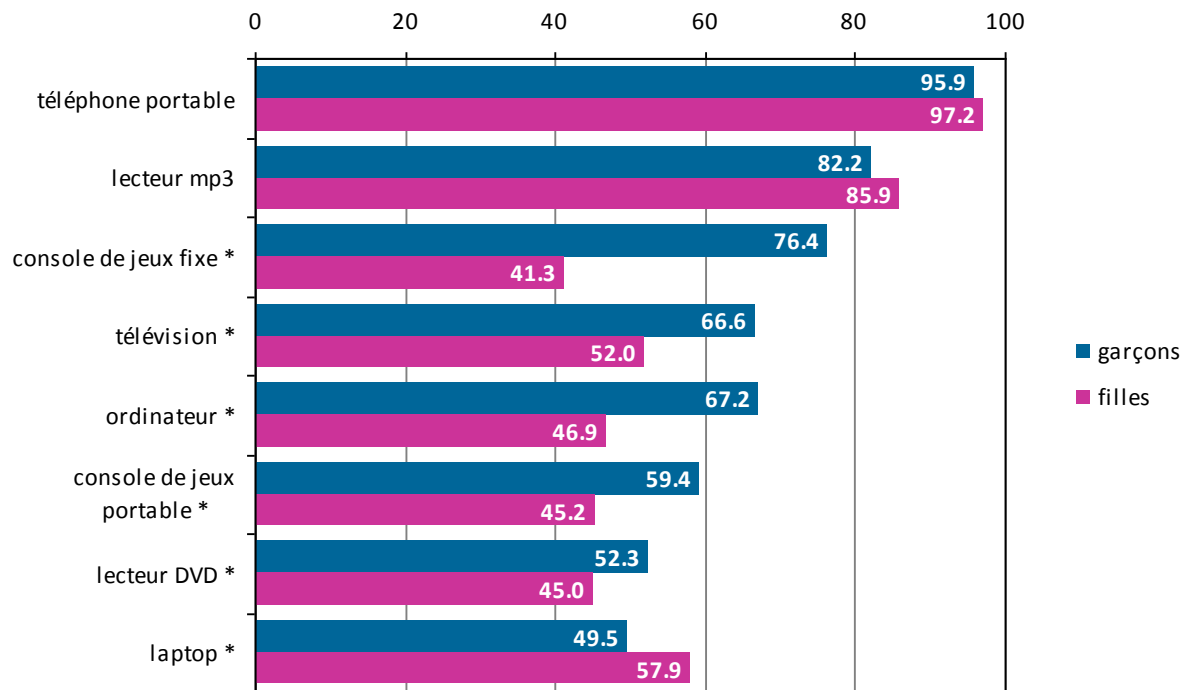


Graphique 14: Pourcentages (%) d'élèves possédant personnellement les différents appareils.



Graphique 15: Pourcentages (%) d'élèves possédant personnellement les différents appareils, suivant la classe des élèves.

Note. Un astérisque marque une différence significative suivant la classe.



Graphique 16: Pourcentages (%) d'élèves possédant personnellement les différents appareils, suivant le sexe des élèves.

Note. Un astérisque marque une différence significative suivant le sexe.

6. Internet

99%r des élèves déclarent utiliser Internet. Encore une fois, cette estimation déjà très élevée sous-estime l'utilisation du média, puisque le questionnaire a été rempli en ligne.

Le Tableau 30 et le Graphique 17 résument pour quelles activités les élèves accèdent à Internet: les plus citées sont l'écoute de la musique (76.1%r, 76.8%u), l'accès à des réseaux sociaux comme Facebook, myspace ou Twitter (74.8%r, 75.5%u), la recherche d'informations (69.3%r, 70.0%u), le téléchargement de musique, de films, de programmes ou de jeux (63.5%r, 64.1%u), le jeu (59.9%r, 60.5%u), surfer sans but précis (59.0%r, 59.5%u) ou l'envoi de SMS ou de mails (57.9%r, 58.5%u). Moins que la moitié des élèves indiquent utiliser un ordinateur pour les discussions dans des blogs, forums, ou chats (49.6%r, 50.0%u), les achats (25.6%r, 25.8%u) ou pour écouter la radio (12.6%r, 12.7%u).

Globalement, les élèves des classes supérieures déclarent utiliser plus de fonctionnalités des ordinateurs que les élèves des classes inférieures. Ainsi les pourcentages de réponses sont nettement plus élevées pour accéder aux réseaux sociaux, rechercher des informations, surfer sans but précis, le téléchargement, les achats ou encore l'écoute de la radio. La seule fonctionnalité qui est utilisée par une proportion plus importante d'élèves de 7^e comparé aux élèves de 11^e/3^e est le jeu.

Les garçons déclarent aussi utiliser plus de fonctionnalités des ordinateurs que les filles. Toutefois ces différences de pourcentages dépassent rarement les 10% et concernent surtout les fonctionnalités de jeu, de surfer sans but précis et de téléchargement. Pour les élèves des classes supérieures (mais pas inférieures), il y a aussi une proportion plus importante de garçons que de filles qui déclare utiliser un ordinateur pour faire des achats ou écouter la radio.

Les élèves déclarent passer en moyenne 2.9 heures les jours d'école et 4.4 heures les autres jours en moyenne sur Internet (cf. Tableau 31 et Graphique 18). Ces durées sont significativement plus longues pour les élèves de 11^e/3^e (3.5 et 4.7 heures en moyenne) que pour les élèves de 7^e (2.3 et 4.0 heures en moyenne). En ce qui concerne les différences par sexe, celles-ci sont surtout présentes chez les élèves des classes supérieures, ou les garçons passent en moyenne presque une heure en plus sur Internet par jour que les filles.

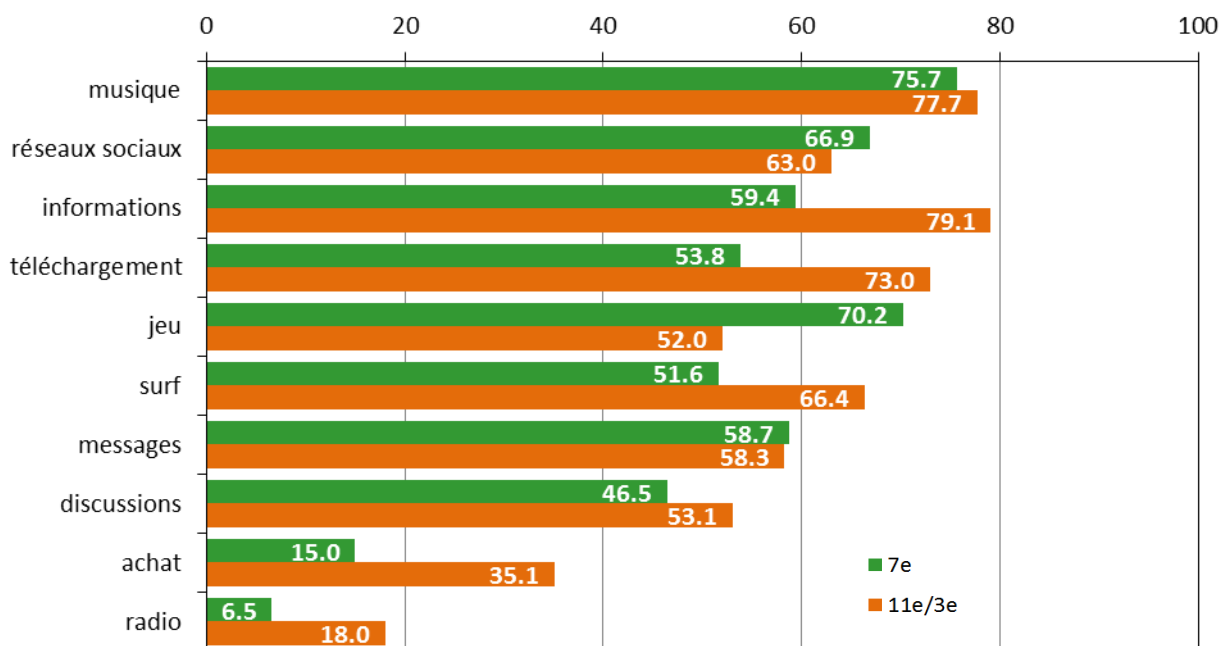
Le Tableau 32 résume par quel média les élèves accèdent à Internet. Ces données ont été construites à travers le questionnaire en nous basant sur les questions sur la fonctionnalité des appareils. Alors que l'ordinateur est utilisé pour cette fonction par 75%r des élèves, 19.8%r des élèves de 7^e et 29.6%r des élèves de 11^e/3^e déclarent utiliser leur téléphone portable. Les lecteurs mp3 sont utilisés par environ 20%r des élèves. Ces chiffres datant de la première moitié de 2010, et à vue de l'évolution technologique des appareils à disposition des élèves, il est probable que l'accès à Internet s'effectue de plus en plus par média mobile.

Activités	classe							
		7 ^e			11 ^e /3 ^e			Total
		garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
musique	n	289	257	546	354	294	648	1194
	%r	73.4	76.3	74.7	77.5	77.2	77.3	76.1
	%u	74.5	77.2	75.7	78.1	77.2	77.7	76.8
réseaux sociaux ⁵	n	257	225	482	362	330	692	1174
	%r	65.2	66.8	65.9	79.2	86.6	82.6	74.8
	%u	66.2	67.6	66.9	79.9	86.6	83.0	75.5
informations	n	237	191	428	360	300	660	1088
	%r	60.2	56.7	58.5	78.8	78.7	78.8	69.3
	%u	61.1	57.4	59.4	79.5	78.7	79.1	70.0
téléchargement	n	224	164	388	357	252	609	997
	%r	56.9	48.7	53.1	78.1	66.1	72.7	63.5
	%u	57.7	49.2	53.8	78.8	66.1	73.0	64.1
jeu	n	303	203	506	282	152	434	940
	%r	76.9	60.2	69.2	61.7	39.9	51.8	59.9
	%u	78.1	61.0	70.2	62.3	39.9	52.0	60.5
surf	n	219	153	372	324	230	554	926
	%r	55.6	45.4	50.9	70.9	60.4	66.1	59.0
	%u	56.4	45.9	51.6	71.5	60.4	66.4	59.5
messages	n	220	203	423	269	217	486	909
	%r	55.8	60.2	57.9	58.9	57.0	58.0	57.9
	%u	56.7	61.0	58.7	59.4	57.0	58.3	58.5
discussions	n	166	169	335	227	216	443	778
	%r	42.1	50.1	45.8	49.7	56.7	52.9	49.6
	%u	42.8	50.8	46.5	50.1	56.7	53.1	50.0
achat	n	71	37	108	185	108	293	401
	%r	18.0	11.0	14.8	40.5	28.3	35.0	25.6
	%u	18.3	11.1	15.0	40.8	28.3	35.1	25.8
radio	n	29	18	47	96	54	150	197
	%r	7.4	5.3	6.4	21.0	14.2	17.9	12.6
	%u	7.5	5.4	6.5	21.2	14.2	18.0	12.7
pas d'utilisation	n	6	4	10	4	0	4	14
	%r	1.5	1.2	1.4	0.9	0.0	0.5	0.9
Total	N	394	337	731	457	381	838	1569

Tableau 30 : Activités conduites sur Internet en fonction de la classe et du sexe des élèves.

Note. n : nombre d'élèves, %r : pourcentages des répondants, %u : pourcentages des utilisateurs.

⁵Exemples donnés : facebook, myspace, twitter.



Graphique 17: Activités conduites sur Internet suivant la classe des élèves (%).

	classe						
	7 ^e			11 ^e /3 ^e			Total
	garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
jours école	2.2 (2.6)	2.3 (2.5)	2.3 (2.6)	3.9 (4.7)	3.0 (3.2)	3.5 (4.1)	2.9 (3.5)
autres jours	3.9 (4.1)	4.1 (4.1)	4.0 (4.1)	5.1 (4.7)	4.2 (3.2)	4.7 (4.1)	4.4 (3.5)

Tableau 31 : Durée d'utilisation de l'Internet les jours d'école et les autres jours en fonction de la classe et du sexe, exprimée en heures (écarts-types entre parenthèses).

	classe			sexe		classeXsexe	
	dlr	F(1,dlr)	p	F(1,dlr)	p	F(1,dlr)	p
jours école	1466	41.135	<.001	4.644	.031	8.775	.003
autres jours	1485	8.919	.003	2.549	.111	6.038	.014

Tableau 32 : Résultats de l'ANOVA sur les durées d'utilisation de l'Internet, avec les facteurs classe et sexe pour les jours d'école et les autres jours.

Note. dl : degré de liberté, dlr : degrés de liberté résiduels.



Graphique 18: Durées d'utilisation de l'Internet (en heures) suivant la classe des élèves et les jours.

	classe						
	7 ^e			11 ^e /3 ^e			Total
	garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
ordinateur	59.1	79.2	74.3	71.6	80.3	75.5	75.0
téléphone portable	23.1	16.0	19.8	41.8	33.6	38.1	29.6
lecteur mp3	25.6	13.4	20.0	28.4	14.4	22.1	21.1
console fixe	29.9	6.5	19.2	24.9	2.6	14.8	16.8
console portable	17.8	6.5	12.6	7.4	1.8	4.9	8.5

Tableau 33 : Utilisation des différents appareils pour accéder à Internet en fonction de la classe et du sexe des élèves (en %).

7. Jeux électroniques

Globalement, une grande partie des jeunes (81.1%r) pratiquent une forme de jeux électroniques. Cette proportion est plus élevée dans les classes de 7^e (88.4%r) que dans les classes de 11^e/3^e (74.9%r). Les garçons jouent plus que les filles (91.4%r versus 68.9%r) et cette différence entre sexes est plus marquée dans les classes inférieures (95.3 versus 79.5%r) que dans les classes supérieures (87.5 versus 59.6%r).

En ce qui concerne les types de jeu favorisés (cf. Tableau 34), les jeux d'aventure et d'action comme *Resident Evil*, *Call of Duty* ou *GTA* sont cités le plus souvent par les élèves (50.4%r, 62.1%u). Suivent les jeux de sport comme *Need for Speed*, *FIFA*, *NHA* (46.0%r, 56.6%u), les jeux d'interaction comme *WiiFit*, *SingStar*, *Buzz!* ou *Guitar Hero* (34.9r, 43.0%u) et les jeux de simulation comme *Siedler*, *Sims* ou *Nintendogs* (31.5%r, 38.9%u). Moins d'un tiers des répondants citent les jeux de rôle comme *World of Warcraft*, *Final Fantasy* ou *Everquest* (22.6%r, 27.9%u), les jeux de divertissement comme la Patience, *Sudoku*, les échecs ou des Jeux Flash (22.6%r, 27.9%u) ou les jeux de stratégie comme *Swords and Soldiers* ou *Civilization* (21.1%r, 26.0%u).

On n'observe pas de grandes différences suivant la classe dans le type de jeux favorisés par les élèves. La seule différence de 10% ou plus est observée pour les jeux d'interaction comme celles de la Wii, qui sont plus fréquemment cités par les joueurs des classes de 7^e que par les joueurs des classes 11^e/3^e.

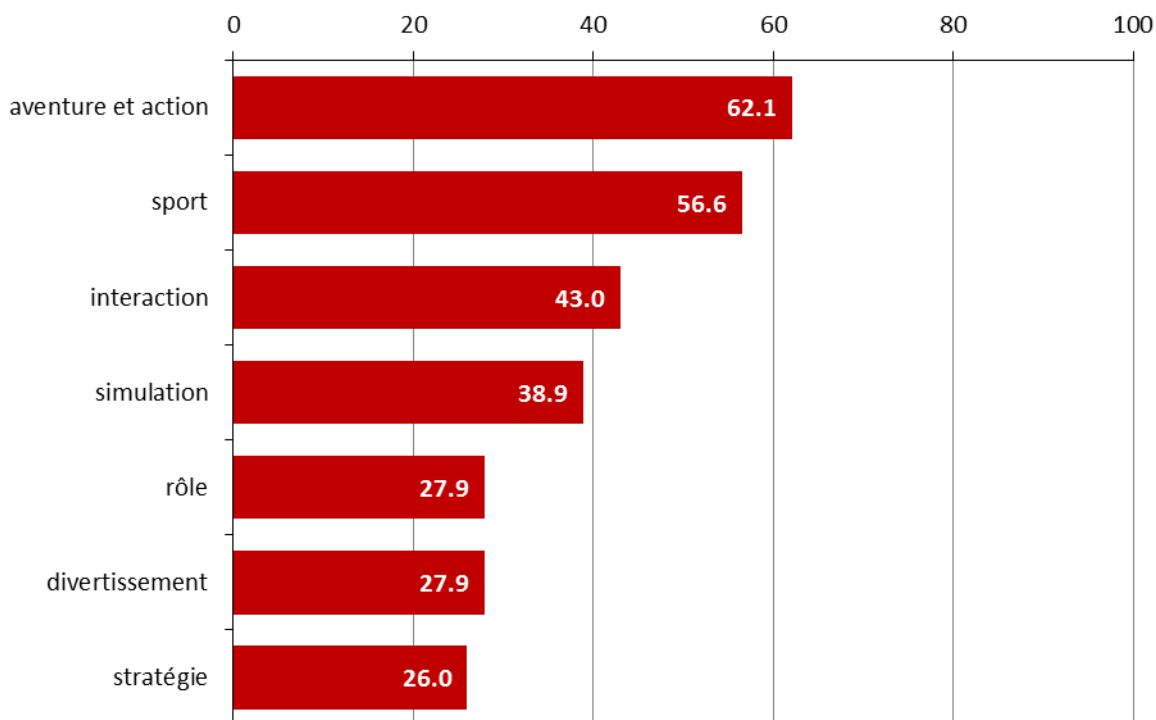
Par contre les réponses des joueurs diffèrent fortement suivant le sexe des élèves. Une proportion plus importante de joueurs masculins que féminins citent les jeux d'aventure et d'action (81.9%u des garçons versus 30.9%u des filles), de sport (71.1 versus 33.9%u), les jeux de rôle (34.1 versus 18.2%u), et les jeux de stratégies (33.3 versus 14.5%u). A l'inverse, une proportion plus élevée de filles que de garçons rapporte jouer les jeux d'interaction (59.6%u des filles versus 32.5%u des garçons), de simulation (54.5 versus 28.9%u) ou de divertissement (41.2 versus 19.4%u). Ces différences par sexe s'observent indépendamment de la classe des élèves.

Dans les questions 20, 21, 23, et 24 du questionnaire, les élèves utilisateurs de consoles de jeux ont indiqué pendant d'heures par jour ils jouaient sur ces consoles seuls ou en réseau. Le Tableau 35 résume les durées de jeux indiquées pour les consoles fixes ou portables, alors que le Tableau 36 rapporte les valeurs des tests statistiques effectués sur ces données sur les facteurs classe et sexe. Les joueurs indiquent utiliser les consoles fixes seuls pendant 2.2 heures par jour, alors qu'ils joueraient en moyenne pendant 1.4 heures en réseau. Sur les consoles portables, les heures de jeux sont moins longues, avec 1.7 heures pour des jeux joués en solitaire et avec 0.9 heures pour des jeux joués en réseau.

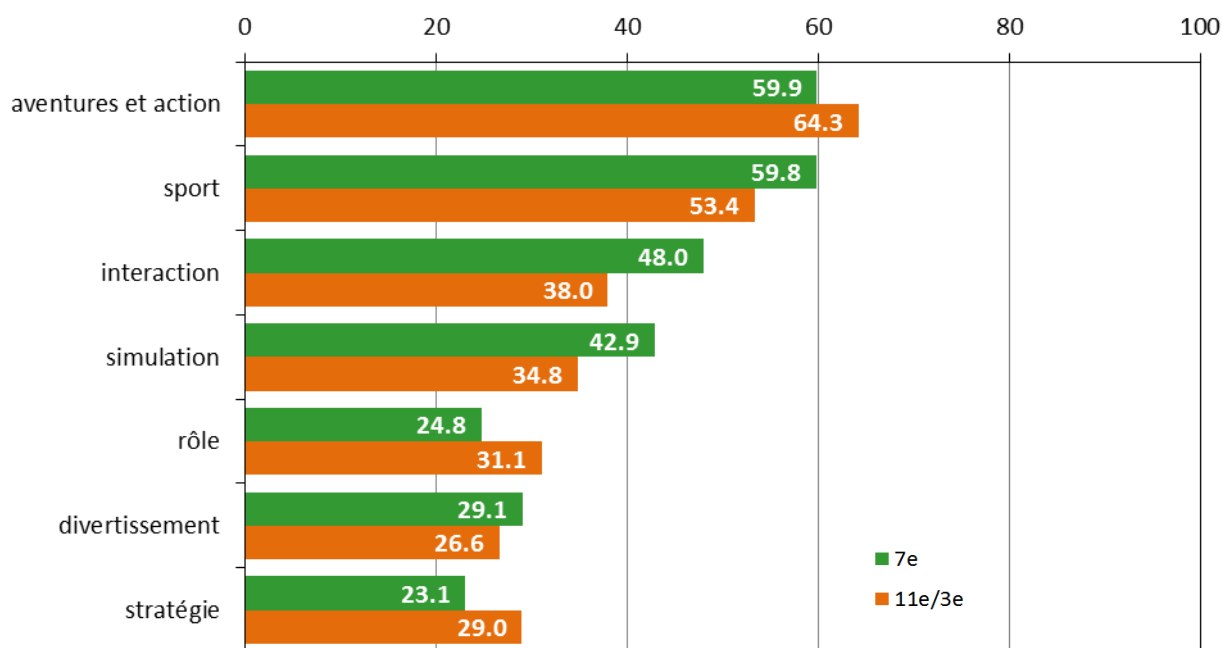
Les élèves de 7^e jouent en moyenne plus longtemps que les élèves de 11^e/3^e, que ce soit sur les consoles fixes pour les jeux en solitaire (2.6 versus 1.8 heures) ou en réseau (1.5 versus 1.3 heures) ou sur les consoles portables pour les jeux solitaires (2.1 versus 1.5 heures). Les garçons jouent toujours plus longtemps que les filles, que ce soit sur les consoles fixes, pour les jeux en solitaire (2.6 versus 1.5 heures) ou en réseau (1.7 versus 0.8 heures), ou sur les consoles portables, pour les jeux en solitaire (1.8 versus 1.4 heures) ou en réseau (1.2 versus 0.6 heures en moyenne).

Type de jeu	classe							Total
	7 ^e			11 ^e /3 ^e				
	garçons	filles	Total	garçons	filles	Total		
aventure et action	n	304	83	387	333	70	403	790
	%r	77.2	24.6	52.9	72.9	18.4	48.1	50.4
	%u	80.4	31.0	59.9	83.3	30.8	64.3	62.1
sport	n	283	103	386	270	65	335	721
	%r	71.8	30.6	52.8	59.1	17.1	40.0	46.0
	%u	74.9	38.4	59.8	67.5	28.6	53.4	56.6
interaction	n	149	161	310	104	134	238	548
	%r	37.8	47.8	42.4	22.8	35.2	28.4	34.9
	%u	39.4	60.1	48.0	26.0	59.0	38.0	43.0
simulation	n	121	156	277	104	114	218	495
	%r	30.7	46.3	37.9	22.8	29.9	26.0	31.5
	%u	32.0	58.2	42.9	26.0	50.2	34.8	38.9
rôle	n	111	49	160	154	41	195	355
	%r	28.2	14.5	21.9	33.7	10.8	23.3	22.6
	%u	29.4	18.3	24.8	38.5	18.1	31.1	27.9
divertissement	n	79	109	188	72	95	167	355
	%r	20.1	32.3	25.7	15.8	24.9	19.9	22.6
	%u	20.9	40.7	29.1	18.0	41.9	26.6	27.9
stratégie	n	109	40	149	150	32	182	331
	%r	27.7	11.9	20.4	32.8	8.4	21.7	21.1
	%u	28.8	14.9	23.1	37.5	14.1	29.0	26.0
ne joue pas	n	16	69	85	57	154	211	296
	%r	4.1	20.5	11.6	12.5	40.4	25.2	18.9
Total	N	394	337	731	457	381	838	1569

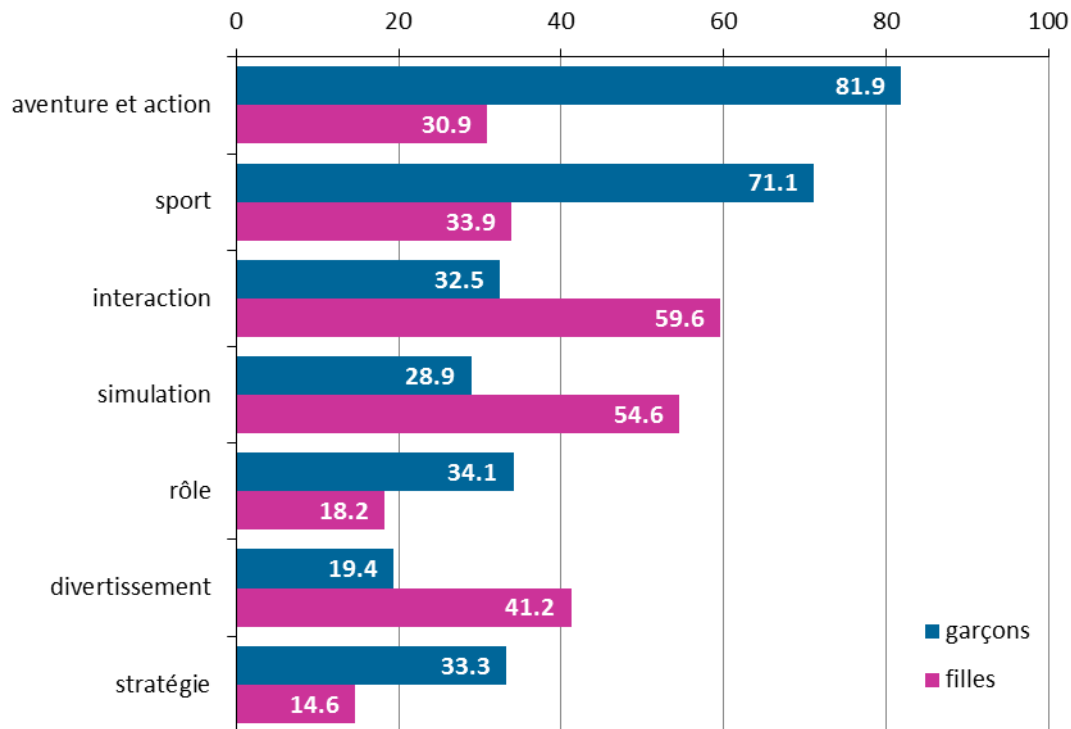
Tableau 34: Type de jeux électroniques joués par l'ensemble des répondants en fonction de la classe et du sexe.
 Note. n : nombre d'élèves, %r : pourcentages des répondants, %u : pourcentages des utilisateurs.



Graphique 19: Type de jeux électroniques indiqués par les joueurs (%u).



Graphique 20: Type de jeux électroniques indiqués par les joueurs suivant la classe des élèves (%u).



Graphique 21: Type de jeux électroniques indiqués par les joueurs suivant le sexe des élèves (%).

Console	classe						
	7 ^e			11 ^e /3 ^e			Total
	garçons	filles	Total	garçons	filles	Total	
fixe							
seul	3.1 (3.8)	1.9 (2.7)	2.6 (3.5)	2.2 (3.1)	1.1 (1.7)	1.8 (2.7)	2.2 (3.2)
réseau	1.8 (2.5)	1.1 (2.1)	1.5 (2.4)	1.6 (2.9)	0.6 (1.5)	1.3 (2.6)	1.4 (2.5)
portable							
seul	2.1 (2.8)	1.5 (2.1)	1.9 (2.5)	1.5 (2.7)	1.2 (1.6)	1.3 (2.3)	1.7 (2.3)
réseau	1.1 (2.2)	0.8 (1.2)	1.0 (1.8)	1.2 (3.2)	0.4 (0.8)	0.8 (2.5)	0.9 (2.1)

Tableau 35 : Durée d'utilisation des consoles de jeux jouées seuls ou en réseau en fonction de la classe et du sexe, exprimée en heures (écarts-types entre parenthèses).

Console	dlr	classe			sexe		classeXsexe	
		F(1,dlr)	p	F(1,dlr)	p	F(1,dlr)	p	
fixe								
seul	1065	17.657	<.001	31.727	<.001	.083	.774	
réseau	1063	4.287	.039	30.114	<.001	1.417	.234	
portable								
seul	752	7.434	.007	5.219	.023	.566	.452	
réseau	752	1.208	.272	12.591	<.001	2.348	.126	

Tableau 36 : Résultats de l'ANOVA sur les durées d'utilisation des consoles de jeux, avec les facteurs classe et sexe pour les jours d'école et les autres jours.

Note. dl : degré de liberté, dlr : degrés de liberté résiduels.

8. Remarques

Notons tout d'abord qu'une grande majorité des élèves utilisent les nouveaux (et anciens) médias de manière intense, pour de multiples fonctionnalités et pendant des heures entières par journée.

Les pourcentages de possession personnelle et d'accessibilité aux différents médias sont très élevés, même chez les classes inférieures. Quand on cumule les durées d'utilisation indiquées pour les différents médias indiquées par les élèves il est aussi évident qu'une panoplie des appareils sont utilisés en parallèle, et ceci de manière quotidienne. Remarquons aussi que la télévision reste un média très présent dans la vie quotidienne des jeunes.

Pour certains médias et ou fonctionnalités, nous observons des différences notables entre les classes de 7^e et de 11^e/3^e. Ainsi, les consoles de jeux sont utilisées de manière plus fréquente par les élèves des classes inférieures que par les élèves des classes supérieures. Pour d'autres données, nous observons des différences par sexe pour les classes supérieures, mais pas pour les classes inférieures, comme pour la durée de l'utilisation de l'Internet, par exemple. Ces différences sont difficilement interprétables sans étude longitudinale, ou, au moins, une autre prise de données dans une année ou deux.

Notons aussi que l'évolution technique de certains médias, comme les ordinateurs et, surtout, les Smartphones, couplée à la tendance actuelle de la disparition de l'utilisation des supports physiques (p.ex. : CD, DVD), et l'accessibilité de plus en plus facile à Internet (cf. téléchargement), implique probablement que les médias qui ont des fonctions limitées, comme les lecteurs DVD, vont progressivement disparaître. Une répercussion directe devrait être une augmentation (en temps et en fonctionnalités) des appareils multifonctions.

9. Liste des tableaux

Tableau 1 : Nombre d'élèves scolarisés et questionnaires validés en fonction du niveau scolaire.....	4
Tableau 2: Nombre d'élèves et leur âge moyen en fonction de la classe et du sexe des élèves.	5
Tableau 3: Nombre d'élèves et leur âge moyen en fonction du niveau scolaire.....	5
Tableau 4 : Nombre d'élèves et leur âge moyen en fonction de la classe, du sexe et du régime scolaire.	6
Tableau 5 : Nombre d'élèves suivant leur lieu d'habitation en semaine.	6
Tableau 6: Nombre d'élèves en fonction de la classe et de leur lieu d'habitation en semaine.....	6
Tableau 7 : Nombre et pourcentages des élèves interrogés utilisant les différents médias.....	9
Tableau 8 : Valeurs des tests statistiques de Chi Carré sur les différences de taux d'utilisation	11
Tableau 9 : Utilisation des différentes fonctionnalités d'une télévision	13
Tableau 10 : Durée d'utilisation journalière d'une télévisio	14
Tableau 11 : Accessibilité à une télévision.....	14
Tableau 12 : Utilisation des différentes fonctionnalités d'un lecteur DVD	15
Tableau 13 : Durée d'utilisation journalière d'un lecteur DVD	16
Tableau 14 : Accessibilité à un lecteur DVD.....	16
Tableau 15 : Utilisation des différentes fonctionnalités de l'ordinateur.....	18
Tableau 16 : Utilisation journalière de l'ordinateur.....	19
Tableau 17 : Accessibilité à un ordinateur.....	20
Tableau 18: Utilisation des différentes fonctionnalités d'une console de jeux fixe	22
Tableau 19: Accessibilité à une console de jeux.....	23
Tableau 20: Utilisation des différentes fonctionnalités d'une console de jeux portable	25
Tableau 21: Utilisation des différentes fonctionnalités du lecteur mp3	26
Tableau 22: Utilisation journalière du lecteur mp3	27
Tableau 23: Utilisation des différentes fonctionnalités du téléphone portable.....	29
Tableau 24 : Utilisation journalière du téléphone portable.....	30
Tableau 25 : Utilisation journalière des différents médias les jours d'école.....	32
Tableau 26 : Résultats de l'ANOVA sur les durées d'utilisation les jours d'école selon le type d'appareil.....	32
Tableau 27 : Résultats de l'ANOVA sur les durées d'utilisation les autres jours selon le type d'appareil.....	32
Tableau 28 : Répartition en ordre décroissant de la possession des différents appareils	36
Tableau 29 : Valeurs des tests statistiques de Chi Carré sur les différences de taux de possession.	36
Tableau 30 : Activités conduites sur Internet en fonction de la classe et du sexe des élèves.	40
Tableau 31 : Durée d'utilisation de l'Internet les jours d'école et les autres jours.....	41
Tableau 32 : Résultats de l'ANOVA sur les durées d'utilisation de l'Internet.....	41
Tableau 33 : Utilisation des différents appareils pour accéder à Internet.....	42
Tableau 34: Type de jeux électroniques joués par l'ensemble des répondants	44
Tableau 35 : Durée d'utilisation des consoles de jeux jouées seuls ou en réseau.	46
Tableau 36 : Résultats de l'ANOVA sur les durées d'utilisation des consoles de jeux.....	46

10. Liste des graphiques

<i>Graphique 1 : Répartition des appareils en fonction de leur taux d'utilisation.....</i>	<i>9</i>
<i>Graphique 2 : Taux d'utilisation suivant la classe des élèves.....</i>	<i>10</i>
<i>Graphique 3 : Taux d'utilisation suivant le sexe des élèves</i>	<i>10</i>
<i>Graphique 4: Taux d'utilisation des différentes fonctionnalités de la télévision suivant la classe des élèves.</i>	<i>13</i>
<i>Graphique 5: Taux d'utilisation des différentes fonctionnalités du lecteur DVD suivant la classe des élèves</i>	<i>15</i>
<i>Graphique 6: Taux d'utilisation des différentes fonctionnalités de l'ordinateur suivant la classe des élèves</i>	<i>19</i>
<i>Graphique 7: Taux d'utilisation des différentes fonctionnalités de la console de jeux fixe suivant la classe.....</i>	<i>22</i>
<i>Graphique 8: Taux d'utilisation des différentes fonctionnalités de la console de jeux portable suivant la classe.....</i>	<i>25</i>
<i>Graphique 9: Taux d'utilisation des différentes fonctionnalités du lecteur mp3 suivant la classe des élèves.....</i>	<i>27</i>
<i>Graphique 10: Taux d'utilisation des différentes fonctionnalités du téléphone portable suivant la classe.....</i>	<i>30</i>
<i>Graphique 11: Durées d'utilisation des différents appareils suivant les jours</i>	<i>33</i>
<i>Graphique 12: Durées d'utilisation des différents appareils suivant la classe des élèves et les jours.....</i>	<i>33</i>
<i>Graphique 13: Durées d'utilisation pour les classes de 7^e des différents appareils suivant le sexe et les jours... ..</i>	<i>34</i>
<i>Graphique 14: Pourcentages d'élèves possédant personnellement les différents appareils.</i>	<i>37</i>
<i>Graphique 15: Pourcentages d'élèves possédant personnellement les différents appareils suivant la classe</i>	<i>37</i>
<i>Graphique 16: Pourcentages d'élèves possédant personnellement les différents appareils suivant le sexe.....</i>	<i>38</i>
<i>Graphique 17: Activités conduites sur Internet suivant la classe des élèves.....</i>	<i>41</i>
<i>Graphique 18: Durées d'utilisation de l'Internet suivant la classe des élèves et les jours.</i>	<i>42</i>
<i>Graphique 19: Type de jeux électroniques indiqués par les joueurs</i>	<i>45</i>
<i>Graphique 20: Type de jeux électroniques indiqués par les joueurs suivant la classe des élèves</i>	<i>45</i>
<i>Graphique 21: Type de jeux électroniques indiqués par les joueurs suivant le sexe des élèves.....</i>	<i>46</i>