

Enquête de 2017 sur les pratiques culturelles des jeunes à l'ère du numérique (en FW-B)



Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la jeunesse (OEJAJ)

Observatoire des Politiques Culturelles (OPC)

Julie De Wilde

Maud Van Campenhoudt

Plan de l'exposé



1. Cadre et objet de l'étude
2. Méthodologie
3. Principaux résultats et éléments de conclusions

Cadre et objet de l'étude



Cadre de l'étude

- ✓ Recherche portée par OEJAJ et OPC
- ✓ En collaboration avec CASPER et PReCoM
- ✓ Comité d'accompagnement

Objet de l'étude

Analyser les pratiques culturelles et les loisirs des jeunes en dehors du temps scolaire (en lien avec la famille, les pairs, etc.)

Méthodologie



Population de l'enquête

Jeunes de 5^e - 6^e primaire et de 3^e - 4^e secondaire + un parent de ces jeunes

Echantillonnage

Echantillon stratifié non proportionnel (1^{ère} strate = école en tenant compte de la province et ISE (avec écoles « réserve ») ; 2^{ème} strate = 2 classes par école) – 31 établissements scolaires

Questionnaires

Construits autour d'hypothèses « structurantes »

Méthodologie



Thématiques ciblées : questionnaire enfant

- Panorama des pratiques (goûts)
- Trois types d'activités investiguées prioritairement : musique, lecture, jeu (numérique/non numérique)

Thématiques ciblées : questionnaire parent

Variables socio-économiques/culturelles + pratiques de l'entourage, co-activité, contrôle autour des 3 thématiques ciblées (enfant)

Méthodologie



Au final : 1263 questionnaires (596 primaire + 667 secondaire) + 917 questionnaires parents (72,6% de participation)

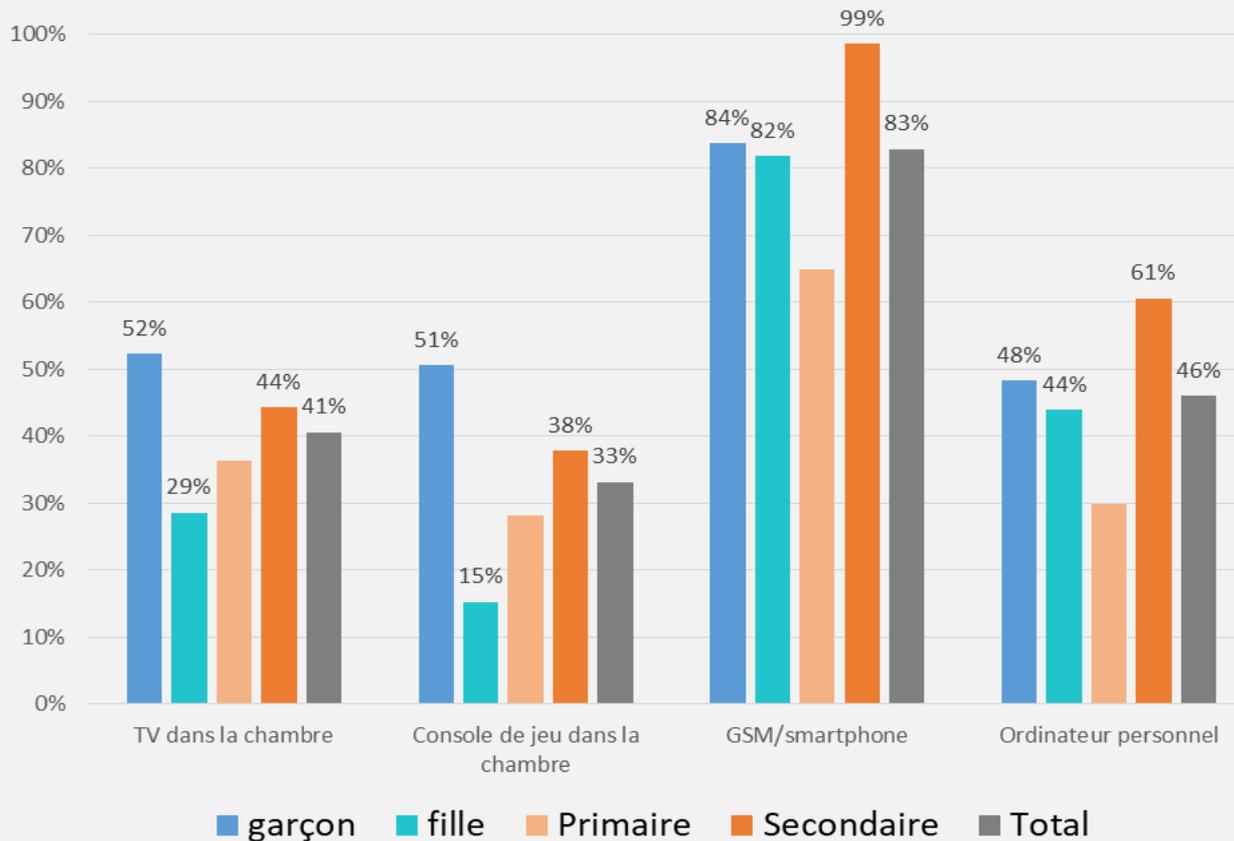
Passation des questionnaires

- Primaire : passation à voix haute
- Secondaire : auto-administration

Quelques résultats



■ Equipement (écrans)



Quelques résultats



■ Utilisation

- ✓ 69% des jeunes utilisent un GSM tous les jours : surreprésentation secondaire (90,5% contre 44%)
- ✓ 83% déclarent regarder régulièrement des films, séries, dessins animés (42% tous les jours) : surreprésentation primaire (fréquence élevée)
- ✓ 75% utilisent un ordi/tablette/iPad au moins qqes fois/semaine (36% tous les jours) ; surreprésentation des filles parmi les utilisateurs

Quelques résultats



- Utilisation (suite)
 - ✓ 32% partagent des photos/vidéos qu'ils-elles ont réalisées sur internet toutes les semaines : surreprésentation filles / secondaire
 - ✓ 48% utilisent au moins qqes fois/semaine console de jeux (18% tous les jours) ; surreprésentation garçons/primaire
- Effet cumulatif : variables possession d'écrans / variables utilisation d'écrans
- Effet cumulatif : pratiques sur écrans. Ex: usage jeux vidéo et fait de regarder des films, séries ou dessins animés

Quelques résultats



■ Jeux

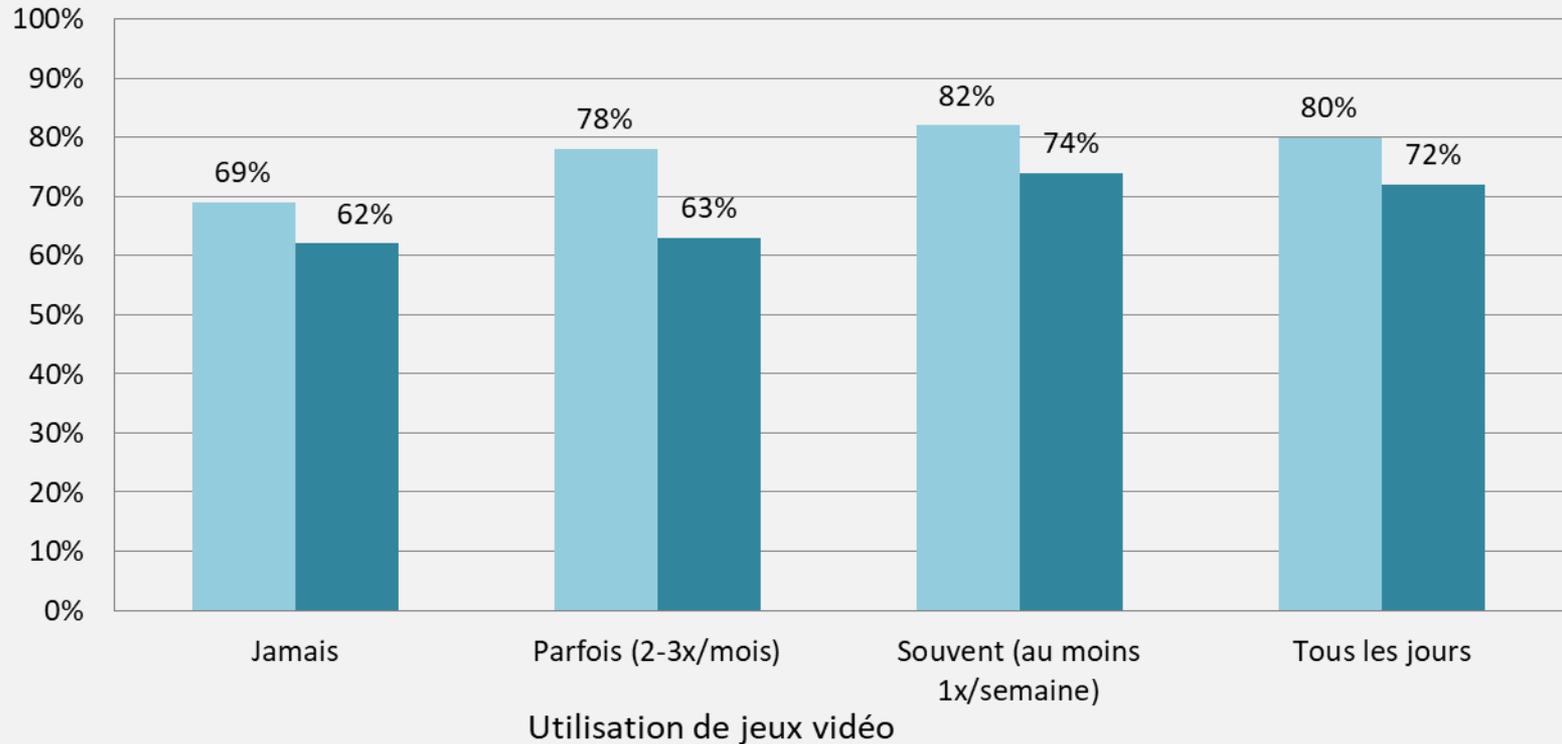
- ✓ Pratique plus importante du jeu vidéo, surtout au niveau de la fréquence (30% tous les jours), même si 75% jouent à des jeux de société (vs 87%)
- ✓ Jeux vidéo : surreprésentation primaire /garçons
- ✓ Jeux vidéo vs passer du temps à l'extérieur : effet cumulatif

Quelques résultats



✓ Jeux vidéo vs activité physique

■ Pratiquent au moins 2-3 fois par mois une activité physique ■ Pratiquent au moins 1x/semaine d'une activité physique



Quelques résultats



- Musique

- ✓ 67% en écoutent tous les jours : surreprésentation secondaire /filles
- ✓ Fréquentation de concerts (au moins de temps en temps) : 35% - surreprésentation filles
- ✓ Effet cumulatif: fréquentation concerts et écoute de musique

Quelques résultats



- Lecture
 - ✓ 73% lisent des livres/BD/mangas papier : surreprésentation filles et primaire
 - ✓ 29% lisent des livres/BD/mangas sur écran
 - ✓ 49% lisent des journaux/magazines papier : surreprésentation filles et primaire
 - ✓ 31% lisent des journaux/magazines sur écran surreprésentation filles et secondaire
 - ✓ 72% lisent des infos/commentaires sur internet: surreprésentation secondaire

Quelques résultats



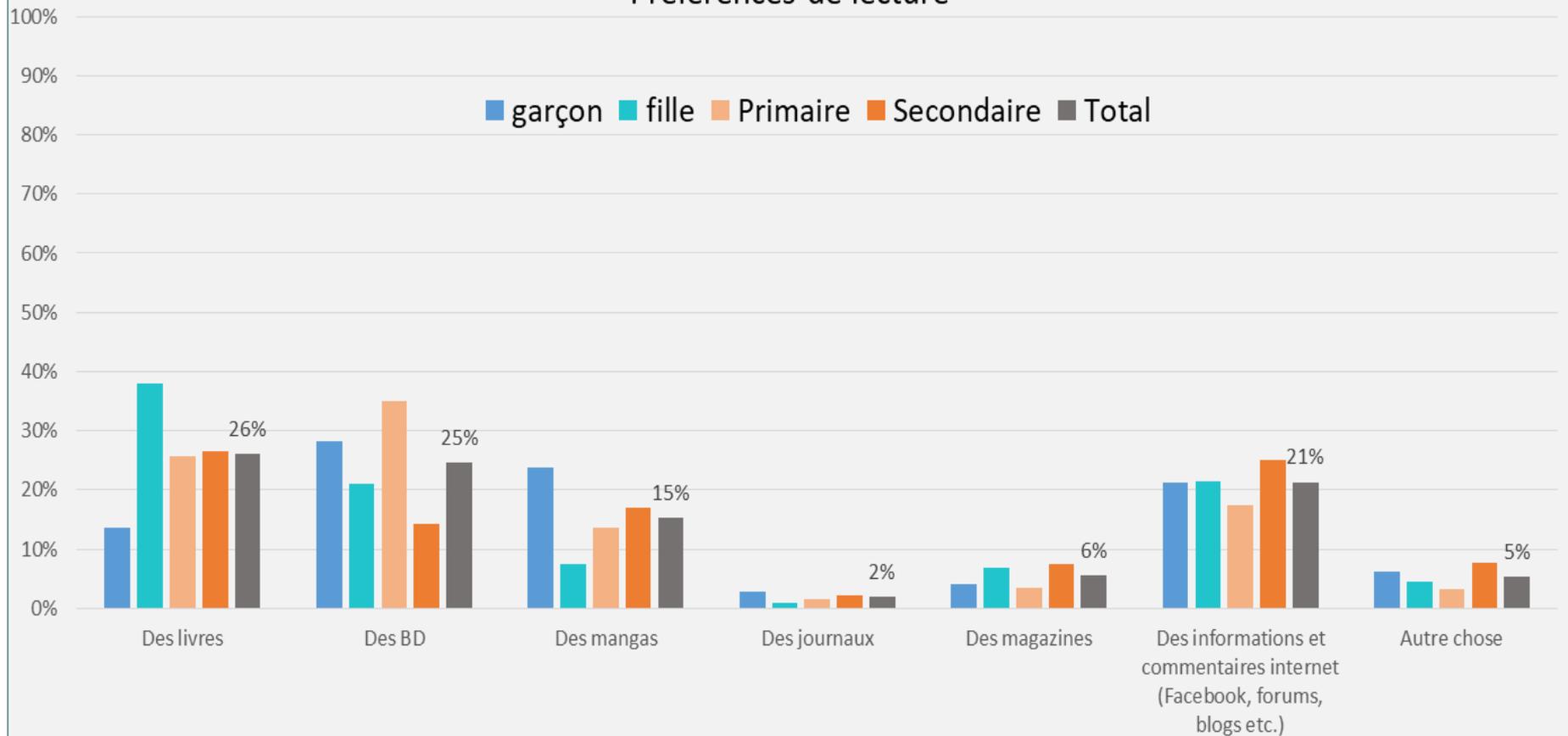
- Lecture (suite)
 - ✓ Pratiques papier vs écran : effet « cumulatif »
 - ✓ Pratiques papier vs écran : primaire vs secondaire
 - ✓ Fréquentation bibliothèques : liée aux pratiques de lecture

Quelques résultats



■ Lecture (suite)

Préférences de lecture



Quelques résultats



■ Hobbies préférés

Hobbies/Sports les plus souvent mentionnés par les enfants et les jeunes (n=897)			
	% Garçons	% Filles	% Total
SPORT	63%	57%	60%
football	27%	7%	18%
danse	4%	15%	10%
équitation	2%	6%	4%
gymnastique	2%	6%	4%
basket	5%	3%	4%
natation	3%	3%	3%
Sports de combat/arts martiaux	4%	1%	2%
<i>Autres sports*</i>	53%	59%	55%
ACTIVITES CREATIVES-ARTISTIQUES	5%	6%	5%
JEUX VIDEO	10%	5%	7%
INSTRUMENT-CHANT	2%	6%	4%
LECTURE	4%	5%	5%
MUSIQUE (écoute)	3%	4%	4%
<i>Autres hobbies*</i>	13%	17%	15%

* Catégories de hobbies/sports mentionnés par moins de 3% des enfants et des jeunes.

Quelques résultats



Éléments de conclusion

- Équipement plus important pour les secondaires
- Utilisation plus importante des écrans par les plus âgés : hormis jeux vidéos, et fréquence moins élevée films/séries...
- Pratiques liées à l'âge : culture de l'enfance *Versus* culture ado (//distance par rapport à la culture scolaire)
- Pratiques liées au sexe : signifier que l'on est fille/garçon ; féminisation des pratiques légitimes

Quelques résultats



Éléments de conclusion (suite)

- Des pratiques « cumulatives » : loisirs ++ /numériques non numériques // des outils « multifonctionnels »
- Une/des cultures « jeune-s » : jeunes particulièrement dynamiques/différenciation des pratiques et des goûts selon le sexe, l'âge (ou encore l'origine socio-culturel/éco)