

ENFANTS ET INTERNET BAROMETRE 2008-2009

de l'opération nationale de sensibilisation :

“Un clic,déclic le Tour de France Des Etablissements Scolaires”



Fiche technique



- Le troisième baromètre Calysto “Enfants et Internet” a été réalisé par Calysto dans le cadre du “Tour de France des Etablissements Scolaires”.
- Enquête réalisée en “face à face” au sein des établissements scolaires visités dans le cadre du Tour de France des Etablissements Scolaires
- Enquête réalisée auprès d’un échantillon de 33 418 collégiens âgés de 11 à 15 ans rencontrés entre le 5 janvier et le 28 mars 2009

Equipement Internet chez les 11-15 ans

2008-2009
2007-2008

en %

A internet à la maison

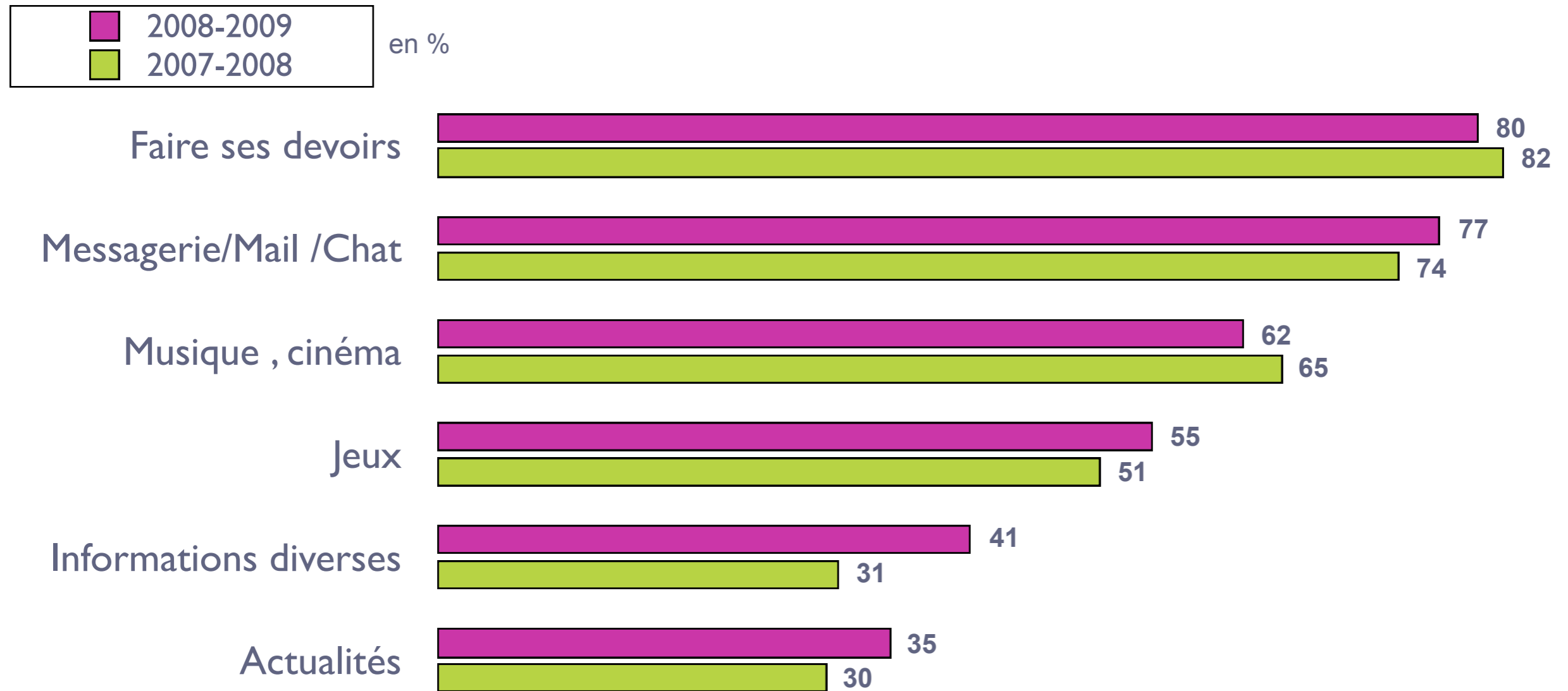


A un ordinateur dans sa chambre



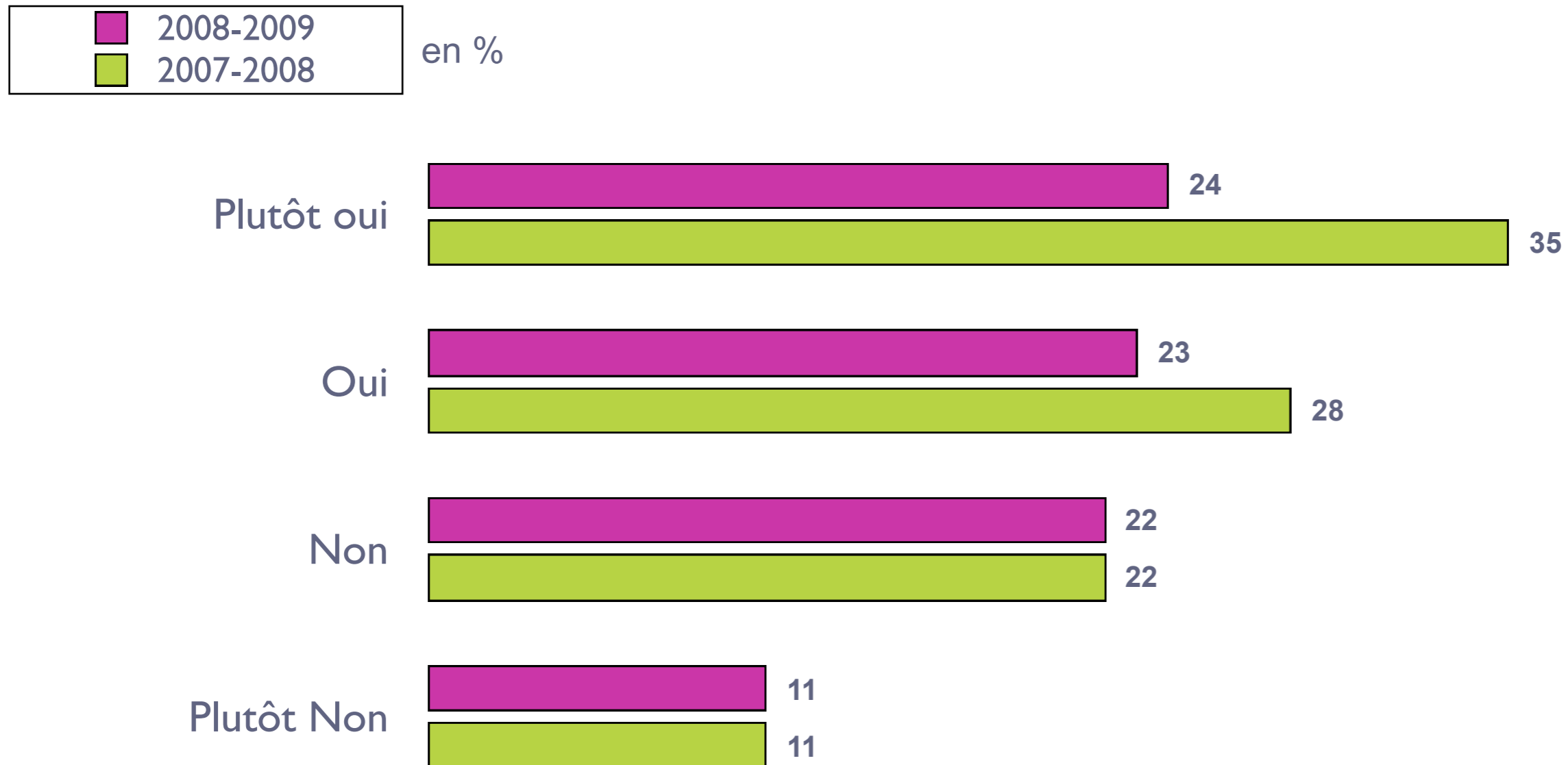
Les adolescents sont pour la plupart connectés à Internet à la maison.
Mais, ils sont de plus en plus nombreux connectés seuls, dans leur chambre

Des usages qui se diversifient : ce qu'ils y font



Des activités diverses et variées avec une large place laissée à Internet comme “outil facilitateur” pour faire leurs devoirs.

Le web est-il dangereux ?

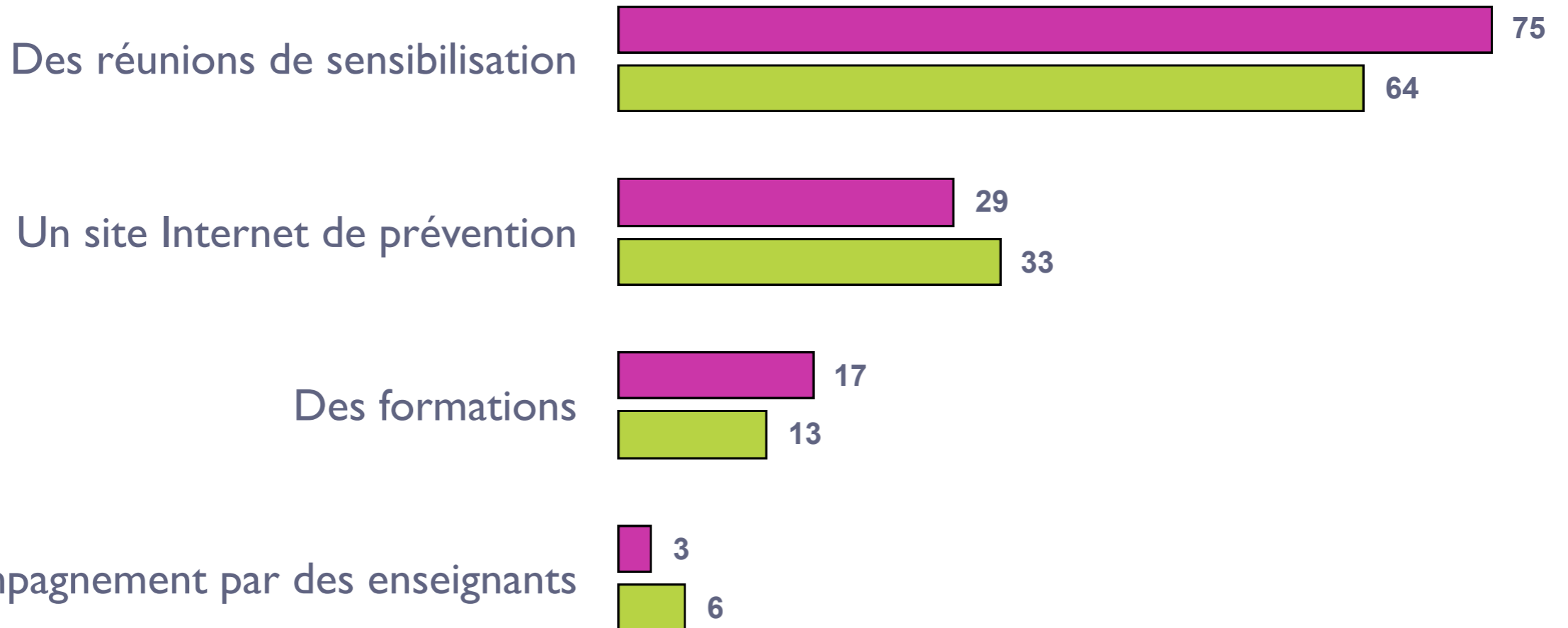


Les adolescents semblent de mieux en mieux informés de la dangerosité potentielle de l'Internet.

Leurs attentes concernant la sécurité sur Internet

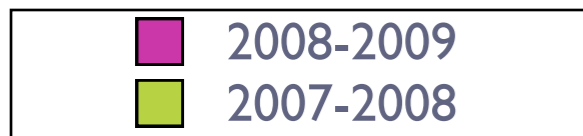
■ 2008-2009
■ 2007-2008

en %

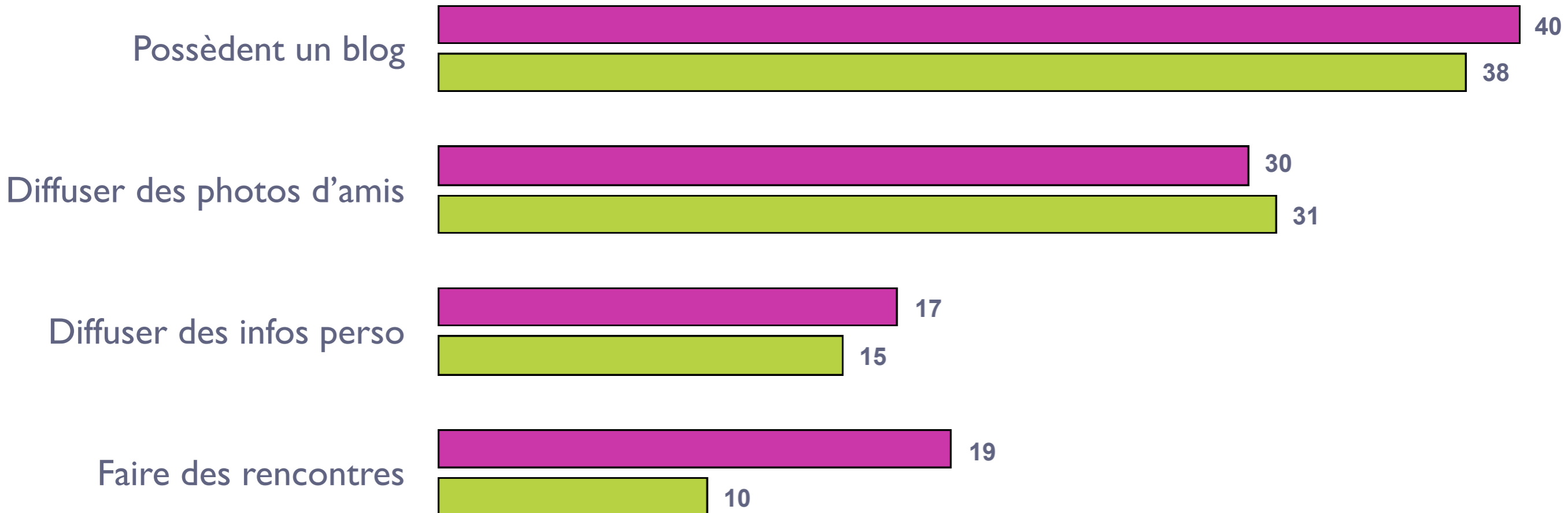


Des adolescents qui montrent clairement leur souhait de pouvoir parler de leur quotidien numérique avec un référent de préférence non issu de l'éducation nationale

Les blogs pour quoi faire ?

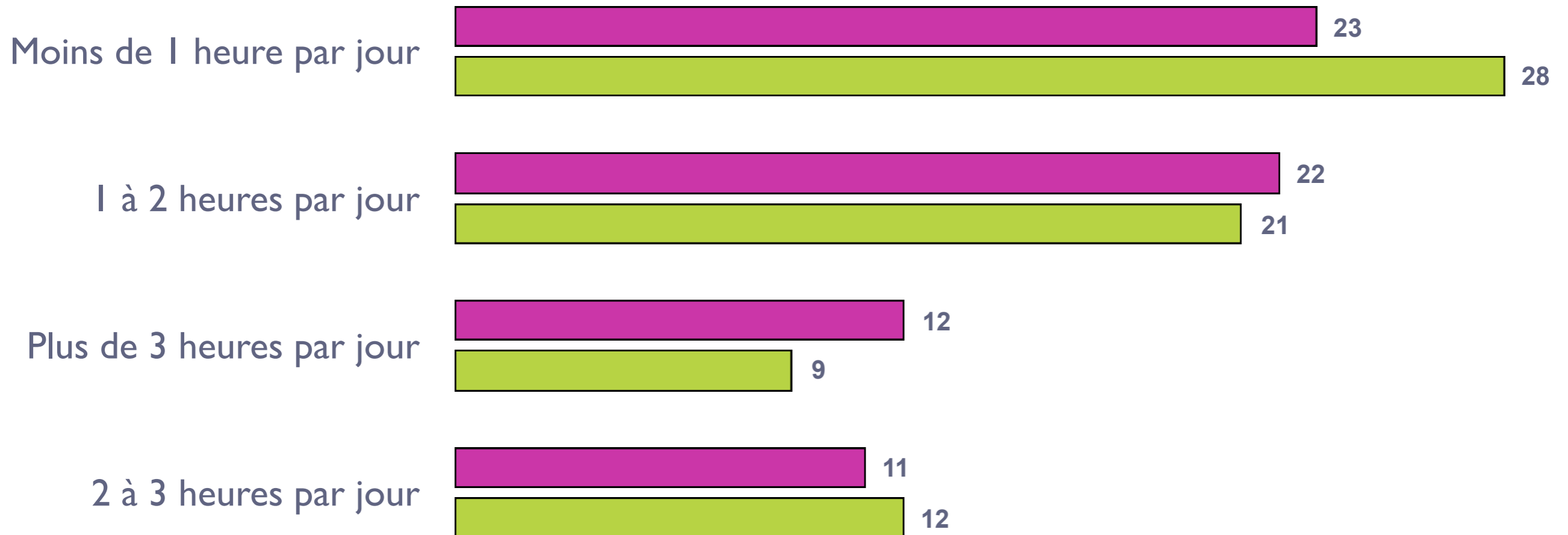


en %



Le blog toujours plébiscité par les adolescents comme moyen d'expression mais aussi de plus en plus pour faire des rencontres

Les messageries instantanées : “Quel temps y passez-vous?”



Les messageries instantanées occupent une place de plus en plus préoccupante dans le quotidien numérique des enfants avec 12% des enfants qui y passent plus de 3 heures par jour !!

Les messageries instantanées : les risques rencontrés ou provoqués



en %



Un enfant sur deux est sollicité par un inconnu sur sa messagerie instantanée qui reste potentiellement l'un des outils les plus dangereux

Que téléchangent-ils ? Et avec quels risques ?

■ 2008-2009 en %

Musique 51

Jeux 35

Films, clips, séries TV 21

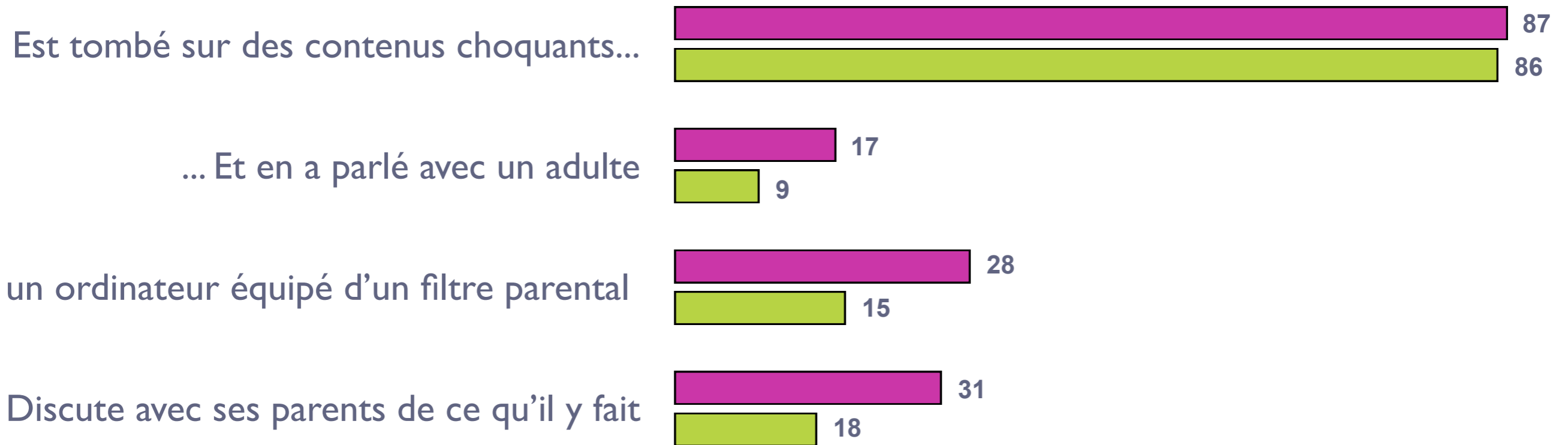
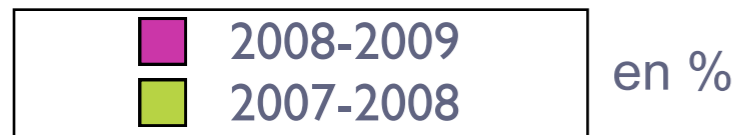
Images/Contenus choquants 45

Télécharge à la demande de ses parents 25

A eu des soucis avec les autorités 13

Les téléchargements de jeux et de vidéos occupent une place de plus en plus importante. Presque un enfant sur deux est tombé sur contenus choquants en téléchargeant. Que penser des 25% de parents qui poussent leurs enfants à la faute en les incitant à télécharger !!

La relation parents/enfants

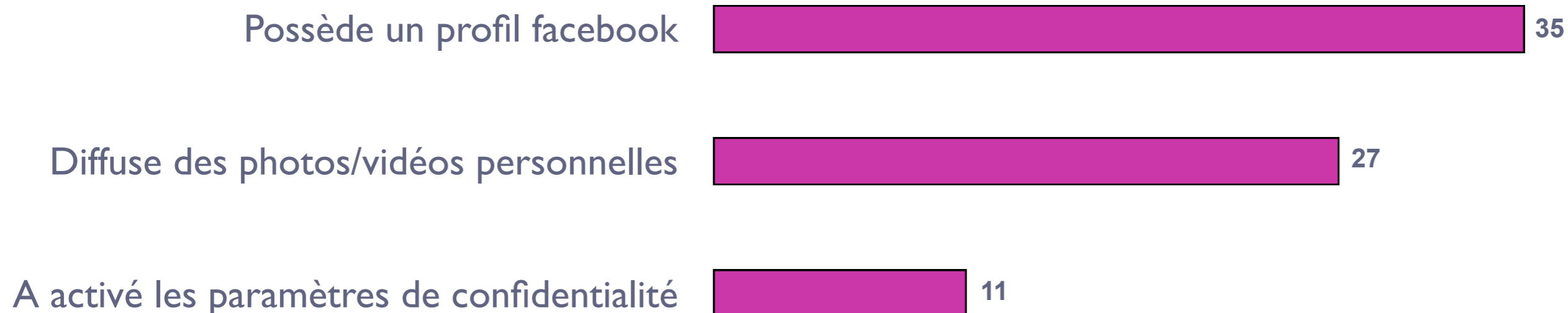


Presque 9 enfants sur 10 sont tombés sur des contenus choquants en surfant. Un chiffre qui reste toujours alarmant.

Le filtrage parental augmente en terme d'installation mais semble peu efficace

Les réseaux sociaux : zoom sur facebook

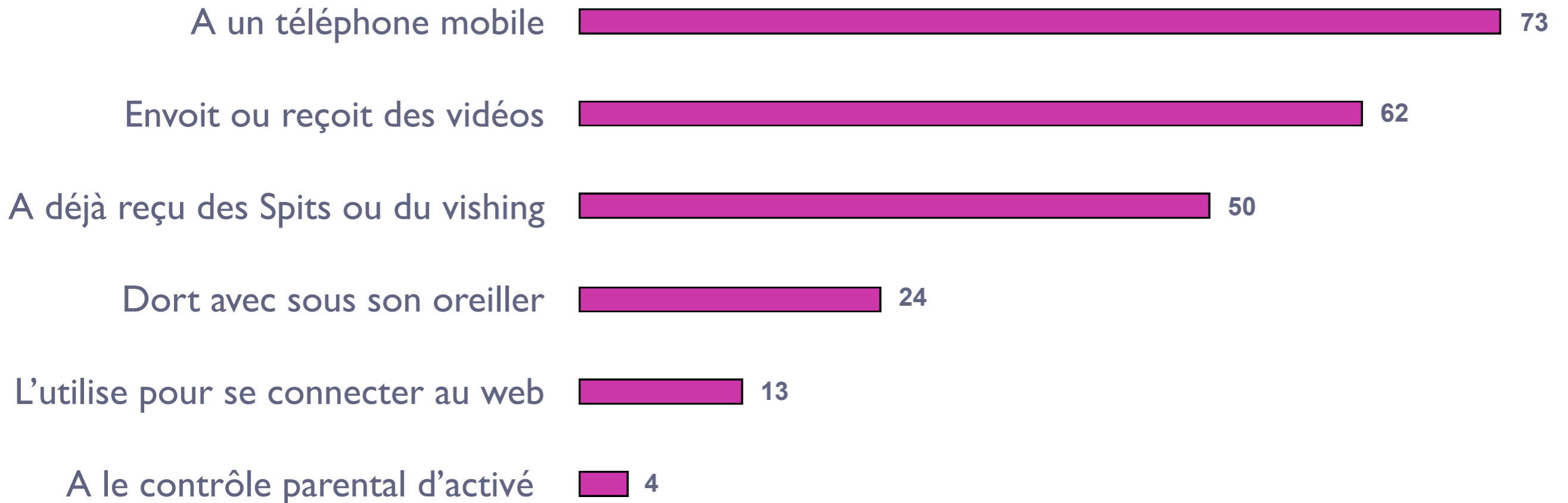
■ 2008-2009 en %



Les utilisateurs de Facebook sont de plus en plus jeunes; absent des collèges il y a encore deux ans, 35% des collégiens revendiquent désormais avoir un profil sur ce réseau social

Le téléphone mobile : usages et risques

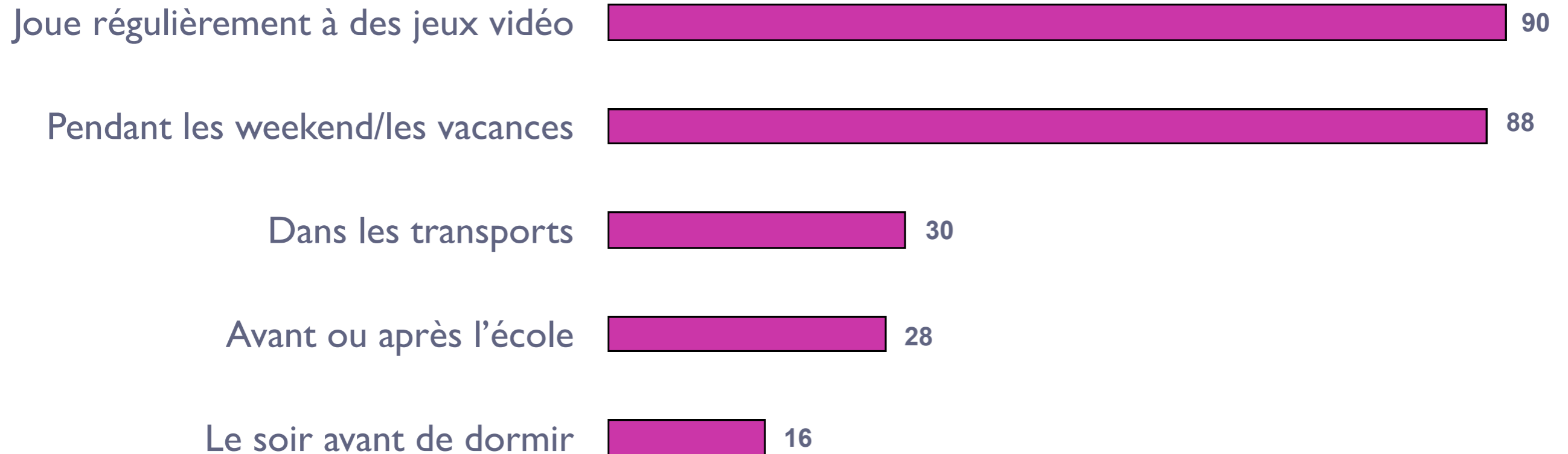
■ 2008-2009 en %



Un outil désormais incontournable dans la poche des collégiens avec les fonctions photos/vidéos de plus en plus utilisées et pas toujours à bon escient

Zoom sur ... les jeux vidéo : “Quand jouez-vous ?”

■ 2008-2009 en %

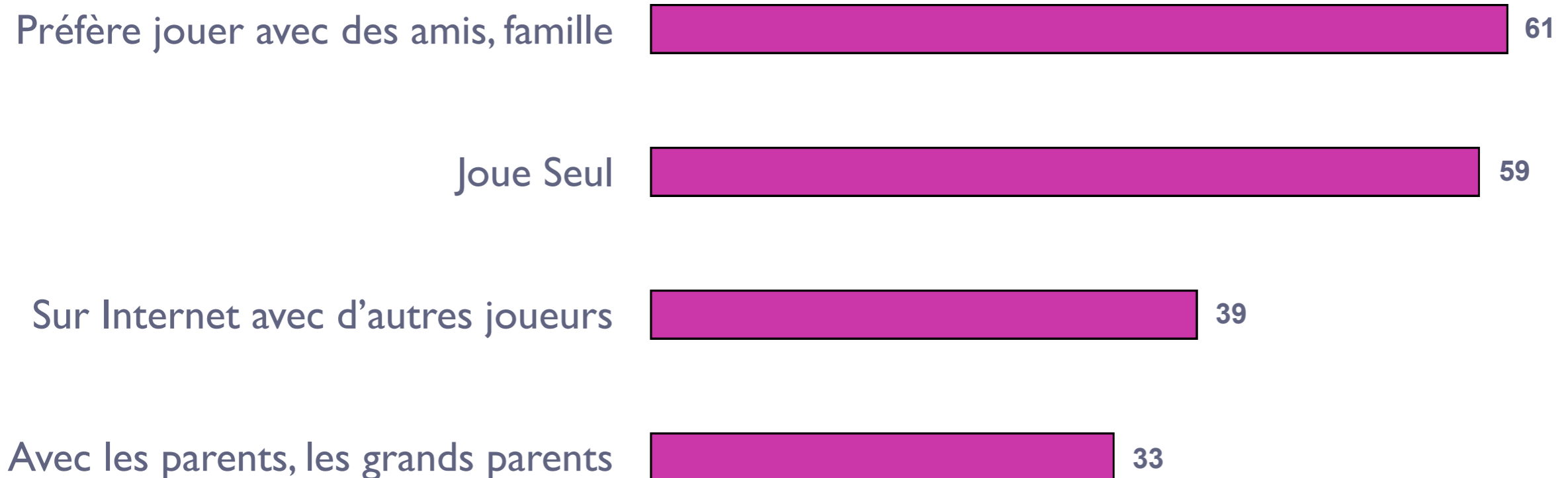


Les jeux vidéos se démocratisent et l'âge des joueurs rajeunit chaque année.
La mobilité grâce aux “consoles de poche” est très appréciée avec 1 enfant sur 3 qui joue dans les transports

Zoom sur ... les jeux vidéo

“Avec qui jouez-vous ?”

 2008-2009 en %



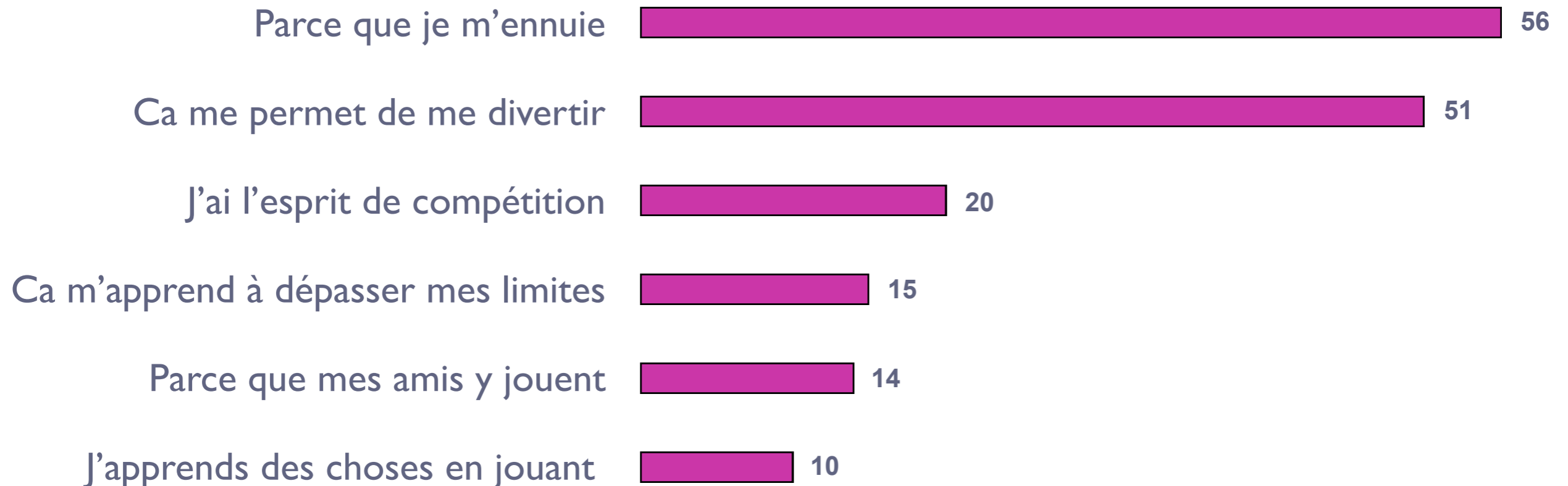
Une majorité d'adolescent semble préférer jouer à plusieurs que cela soit sur Internet ou avec ses amis à la maison.

Plus d'1 enfant sur 3 joue avec ses parents et ses grands-parents ce qui est un phénomène nouveau et en pleine évolution.

Zoom sur ... les jeux vidéo

“Pour quelles raisons jouez-vous ?”

■ 2008-2009 en %



Les jeux vidéo remplissent leur mission première : divertir.
Certains jeunes semblent toutefois conscients de certaines compétences qu'ils développent avec les jeux vidéo.

1 enfant sur 10 pense même apprendre des choses en jouant à ces jeux...

Zoom sur ... les jeux vidéo

Les risques?

■ 2008-2009 en %
■ 2007-2008

Joue à des jeux interdits aux - de 16 ans



Joue en ligne à des jeux type WOW, CS...



Joue en cachette après 22h00



Est déjà entré en contact avec des inconnus



Dépense de l'argent pour jouer en ligne

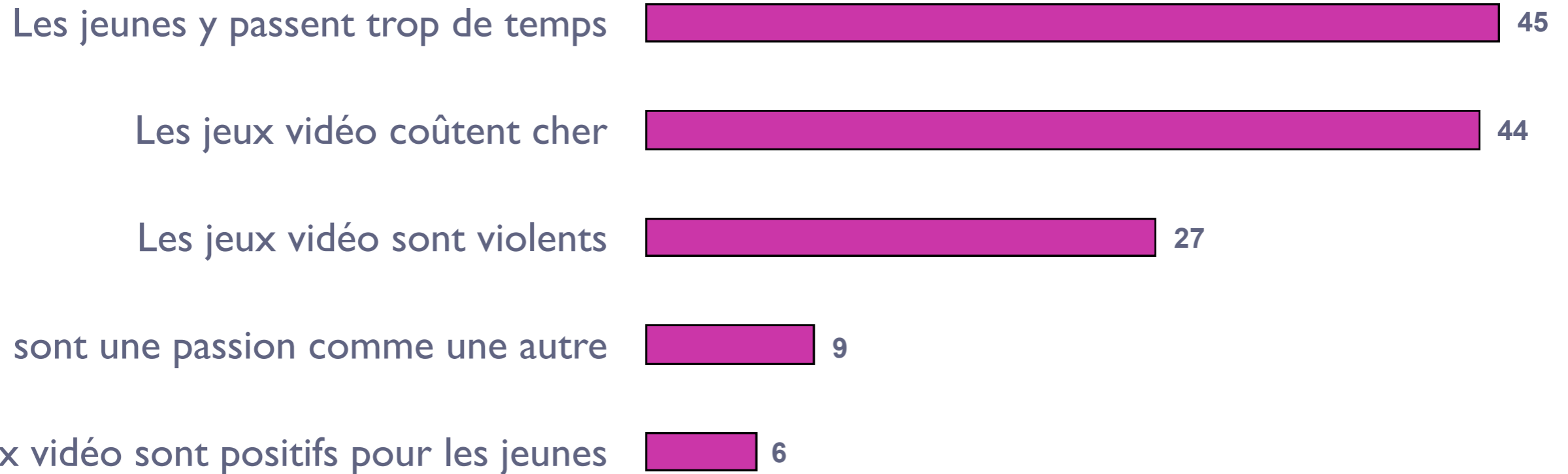


Les jeux vidéo en ligne remportent un succès croissant. Avec des inconvénients et des risques en terme de coût financier, de rencontres potentielles avec des joueurs dont il est difficile de vérifier l'identité et de temps passé lors des fameuses "LAN parties".

Zoom sur ... les jeux vidéo

“Que pensent vos parents des jeux vidéo”

 2008-2009 en %



Selon les enfants, d'une manière générale, leurs parents ont une vision assez négative des jeux vidéo: temps passé, coût et violence sont les principaux reproches faits à ces outils de divertissements.

En quelques points

- Les 11-15 sont de plus en plus équipés et toujours plus connectés avec 97% de connexion web à domicile et 73% qui ont un téléphone mobiles dans la poche.
- Les principaux usages évoluent peu par rapport à l'an passé avec 80% d'utilisation du web pour faire ses devoirs (contre 82% en 2007-2008) mais aussi et toujours les outils de communication et notamment la messagerie instantanée restent largement en tête avec 12% des élèves qui déclarent passer plus de 3 heures par jour sur leur messagerie !
- Les blogs conservent eux aussi un intérêt important auprès des 11-15 ans avec 40% des enfants qui ont un blog (contre 38% en 2008-2009). Désormais, ils utilisent leurs blogs pour faire des rencontres (19% contre 10% en 2007-2008). En outre, Facebook fait une arrivée fracassante chez les collégiens avec 35% d'entre eux qui déclarent avoir un profil sur ce réseau social.

En quelques points

- Les risques restent liés à la manière dont ils utilisent ces outils. Les messageries instantanées et les réseaux sociaux restent les outils au sein desquels ils exposent le plus leur vie privée et par conséquent prennent le plus de risques d'entrer en contact avec des inconnus.
- Le téléchargement illicite continue de se développer avec une augmentation conséquente du téléchargement de jeux vidéo et 45% des enfants qui déclarent être tombés sur des contenus choquants en téléchargeant. 25% d'entre eux déclarent également télécharger à la demande de leurs parents...
- Les jeux vidéo attirent de plus en plus de jeunes que cela soit pour y jouer sur console ou en ligne (39% contre 36 % en 2007-2008). Une nouvelle tendance se dessine avec 33% des enfants qui déclarent y jouer avec leurs parents ou leurs grands parents. Toutefois selon les enfants, les jeux vidéo ont une mauvaise image auprès de leurs parents qui les jugent "chronophages" (45%), chers (44%) et violents (27%).

En quelques points

- D'une manière générale les enfants semblent bien avertis des risques potentiels liés à l'utilisation de l'Internet et même s'ils semblent avoir plus de facilités à en parler en famille, ils sont toujours 9 sur 10 à être tombés sur des contenus choquants en surfant et moins de 20% à en avoir parlé avec des adultes.

Contacts

- **Pour Calysto** : Stéphanie Pouria - stephanie.pouria@calysto.fr - 01 43 63 42 04
- **Pour La Voix de l'Enfant** : Amélie Tigoulet - communication@lavoixdelenfant.org - 01 40 22 04 22

