

# Niveaux d'usages des écrans à la fin de l'adolescence en 2017

Antoine Philippon, Stanislas Spilka

NOTE N° 2019-02  
PARIS, OCTOBRE 2019

Les adolescents grandissent aujourd'hui dans un contexte numérique omniprésent : de nombreuses activités scolaires ou de loisirs, individuelles ou collectives, impliquent l'utilisation des technologies de l'information et de la communication (TIC). Désormais, la quasi-totalité des ménages avec enfant(s) sont équipés d'au moins une télévision et un ordinateur, et munis d'une connexion Internet (INSEE, 2016) et chaque membre du ménage possède à partir d'un certain âge (une dizaine d'années) son propre téléphone portable. Le développement du nomadisme numérique permet en outre d'être « connecté », de jouer et d'avoir accès à d'innombrables contenus en tout lieu et quasiment sans interruption. En 2018, 88 % des lycéens déclaraient surfer sur Internet tous les jours (enquête EnCLASS), ils étaient 23 % en 2003 (Enquête ESPAD). Si ces outils constituent indéniablement des vecteurs de socialisation (Gommans *et al.*, 2015), d'information ou de loisirs, leurs usages intensifs à des âges précoces peuvent cependant générer des conséquences négatives (réduction du temps de sommeil (Léger *et al.*, 2012), exposition à des images « violentes », difficulté d'apprentissage...). Ils sont donc susceptibles d'entraîner des comportements problématiques voire de nouvelles formes d'addiction, notamment aux jeux vidéo<sup>1</sup> ou aux réseaux sociaux.

Définir et repérer d'éventuels comportements « abusifs » ou problématiques se révèle aujourd'hui un enjeu majeur de santé publique. Alors qu'une étude recommande de limiter l'exposition des adolescents aux écrans à 2 heures par jour (American Academy of Pediatrics, 2013), la majorité des jeunes de 15 ans dépasserait largement ce seuil (Ngantcha *et al.*, 2018). Deux caractéristiques de l'usage problématique semblent alors se dessiner : le temps passé devant les écrans et le type d'activité pratiquée. En outre, en permettant de plus en plus souvent une utilisation autonome et nomade, ces équipements compliquent

1. En 2013, le trouble « Internet Gaming Disorder » a été inclus dans la cinquième édition du Diagnostic and Statistical Manual (DSM-5), le manuel de référence de l'association américaine de psychiatrie. Ceci a permis un premier consensus au sujet des critères le définissant, afin d'encourager et d'homogénéiser les recherches à ce sujet.

Équipement en appareils électroniques avec écran	2
Ordinateur	2
Télévision	2
Console de jeu	2
Tablette	2
Téléphone portable	3
Fréquences d'usages d'appareils électroniques	3
Ordinateur	4
Télévision	4
Console de jeu	5
Tablette	5
Téléphone portable	6
Regard des adolescents sur leurs pratiques des réseaux sociaux	6
Conclusion	7
ESCAPAD : méthode	8
Références bibliographiques	9

pour les parents le contrôle du temps d'usage, ouvrant potentiellement la voie à des durées excessives ou à risque, qu'il convient de mieux qualifier et quantifier. En particulier, leur présence au sein de la chambre à coucher des adolescents augmente significativement leur temps d'utilisation (Tandon *et al.*, 2012).

En 2017, dans l'objectif de contribuer à la réflexion sur les addictions dites « sans substance » parmi les adolescents, l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT) a intégré un nouveau module sur les utilisations de divers appareils électroniques munis d'écrans dans l'Enquête sur la santé et les consommations lors de l'appel de préparation à la Défense (ESCAPAD) (OFDT, 2019). Il s'agissait de poursuivre les études menées précédemment avec l'enquête ESCAPAD en 2011 (Le Nézet et Spilka, 2014) et les enquêtes Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) (Ngantcha *et al.*, 2016) et European School Survey Project on Alcohol and other Drugs (ESPAD) en 2014 et 2015. L'édition 2011 d'ESCAPAD avait montré, par exemple, que neuf adolescents sur dix âgés de 17 ans avaient utilisé Internet au cours des 7 derniers jours, y consacrant en moyenne plus de 4 heures par semaine. Elle n'intégrait cependant pas l'ensemble des supports comme la télévision ou les consoles de jeux, qui ne nécessitent pas de connexion Internet. L'enquête 2017 a permis de ré-aborder la question en se focalisant sur l'utilisation des écrans plutôt que sur celle d'internet.

Cette note rend compte des principaux résultats sur la question du temps passé sur les écrans, à 17 ans, en distinguant les différents types d'écrans possibles : télévisions, consoles de jeu, ordinateurs, tablettes et téléphones portables. Par ailleurs, dans une approche exploratoire et transversale aux différents supports, la note s'intéresse au rapport qu'entretiennent les adolescents avec les réseaux sociaux en termes d'usage excessif, ainsi qu'à leur capacité à se déconnecter de leur téléphone portable.

## ÉQUIPEMENT EN APPAREILS ÉLECTRONIQUES AVEC ÉCRAN

### ORDINATEUR

La quasi-totalité des jeunes de 17 ans disposent d'un ordinateur dans leur logement principal (97,6 %, figure 1). Un deuxième ordinateur est même présent chez sept jeunes sur dix (71,9 %). Sept jeunes sur dix indiquent disposer d'un ordinateur dans leur chambre (71,3 %), un peu plus souvent les filles (72,2 %) que les garçons (69,5 %).

### TÉLÉVISION

Presque tous les jeunes de 17 ans disposent d'un poste de télévision dans leur logement principal (97,4 %), un deuxième poste étant même présent chez 69,4 % d'entre eux. Près de la moitié en ont un dans leur chambre (47,4 %). Cette présence diffère entre les garçons et les filles (56,6 % contre 38,8 %).

### CONSOLE DE JEU

Les consoles de jeux, qu'elles soient portables ou associées à un écran de télévision, sont elles aussi très présentes dans les foyers des adolescents : 85,1 % d'entre eux en possèdent au moins une et 47,3 % au moins deux. Quatre jeunes sur dix déclarent disposer d'une console de jeu dans leur chambre, les garçons étant deux fois plus nombreux que les filles (57,0 % contre 24,9 %).

Hormis les consoles dites « portables », la plupart des consoles doivent être reliées à une télévision pour fonctionner. La présence de ces deux types d'appareils est donc fortement corrélée. Ainsi, 81,0 % des jeunes disposant d'une console de jeu dans leur chambre y ont également une télévision, contre 24,0 % de ceux qui n'ont pas de console de jeu dans leur chambre.

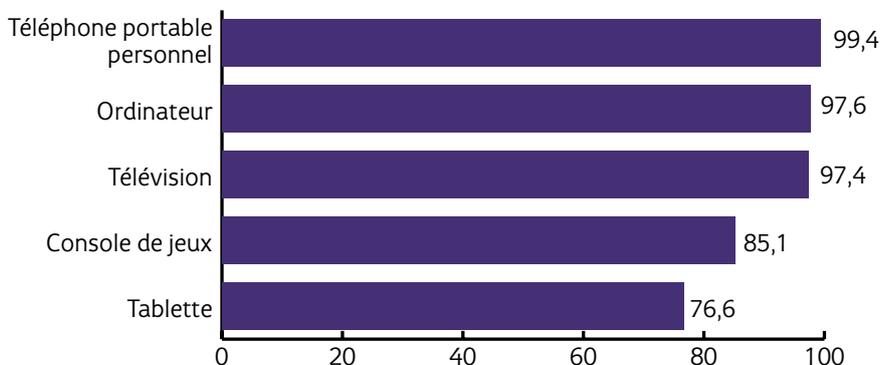
### TABLETTE

Plus de trois jeunes sur quatre disposent d'une tablette tactile dans leur logement principal (76,6 %) et plus d'un tiers en comptent au moins deux (36,0 %). Un peu plus du tiers des jeunes de 17 ans déclarent disposer d'une tablette dans leur chambre (37,0 %), sans différence entre garçons et filles. La tablette étant un appareil portable, le fait d'en « disposer » dans sa chambre peut cependant ne pas revêtir le même sens que pour des équipements fixes. On ignore s'il s'agit pour le jeune d'un objet qui lui est personnel ou bien d'un objet plus collectif qu'il doit partager.

## TÉLÉPHONE PORTABLE

En 2017, la quasi-totalité des jeunes de 17 ans possèdent un téléphone portable (99,4 %). Il s'agit pour la plupart d'un téléphone multifonctions dit smartphone (97,8 %).

Figure 1. Taux d'équipement en écrans interactifs dans le logement principal des jeunes de 17 ans en 2017 (%)

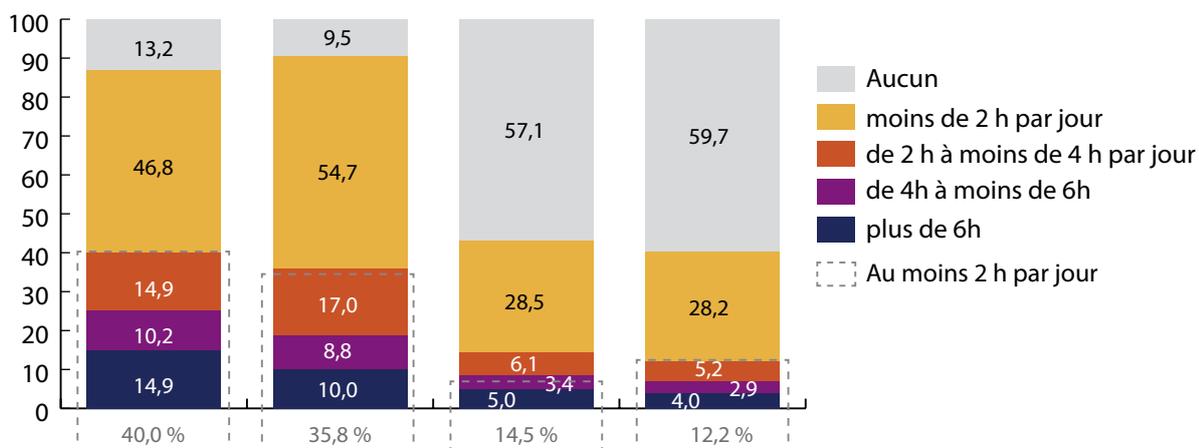


Source : enquête ESCAPAD 2017

## FRÉQUENCES D'USAGES D'APPAREILS ÉLECTRONIQUES

Les jeunes ont été invités à estimer leur temps d'utilisation quotidien au cours des sept derniers jours pour chacun des appareils précédemment cités (figure 2). Ils pouvaient se situer sur une échelle à sept modalités : « aucune », « < 30 min », « entre 30 min et 1 h », « entre 1 h et 2 h », « entre 2 h et 3 h », « entre 4 h et 5 h », « plus de 6 h ». Globalement, l'ordinateur et la télévision sont les supports écrans qui accaparent le plus les adolescents. Pour le premier, 40,0 % des jeunes de 17 ans disent y consacrer au moins 2 heures par jour ; ils sont 35,8 % pour le second. En comparaison, et malgré des taux d'équipement élevés, consoles de jeux et tablettes mobilisent nettement moins les adolescents (figure 2).

Figure 2. Temps moyen d'utilisation par jour par type de support durant la semaine précédant l'enquête en 2017 (%)



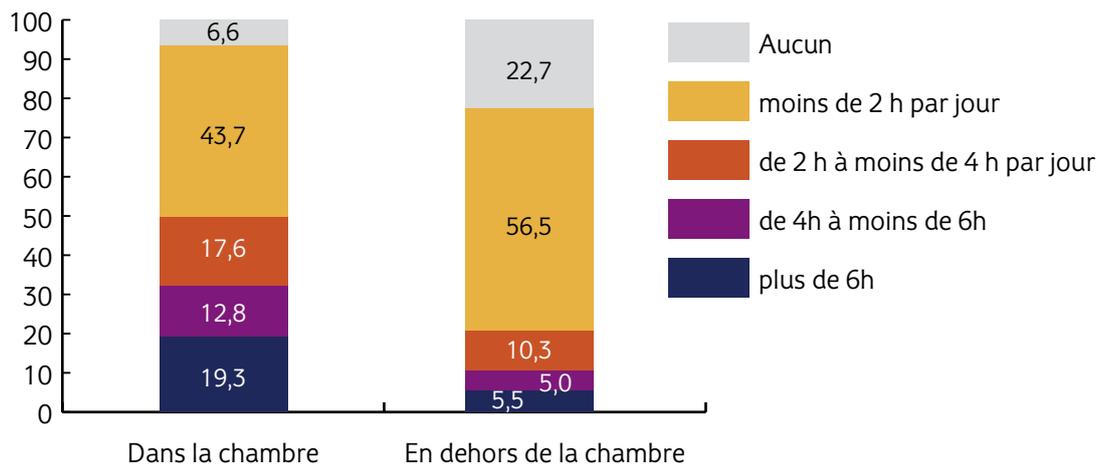
Source : enquête ESCAPAD 2017

Remarque : les modalités « < 30 min », « entre 30 min et 1 h » et « entre 1 h et 2 h » ont été regroupées pour faciliter la lecture.

## ORDINATEUR

La plupart des jeunes de 17 ans ont utilisé un ordinateur durant la semaine précédant l'enquête (86,8 %), les filles un peu plus que les garçons (88,2 % contre 85,4 %). Quatre jeunes sur dix ont déclaré passer plus de deux heures par jour devant ce type d'écran (40,0 %, figure 2) et 14,9 % plus de six heures par jour. Ce niveau de pratique, qui concerne un peu plus les garçons que les filles (41,3 % contre 38,7 %), est fortement lié à la disponibilité pour les jeunes d'un ordinateur dans leur chambre : la moitié de celles et ceux pour qui c'est le cas passent plus de deux heures par jour devant l'ordinateur (49,7 %) contre 20,8 % parmi celles et ceux qui disposent d'un ordinateur dans leur logement, mais pas dans leur chambre (figure 3).

**Figure 3. Temps d'utilisation d'un ordinateur par les jeunes de 17 ans, en moyenne quotidienne au cours de la semaine précédant l'enquête, selon qu'ils disposent ou non de l'appareil dans leur chambre (%)**

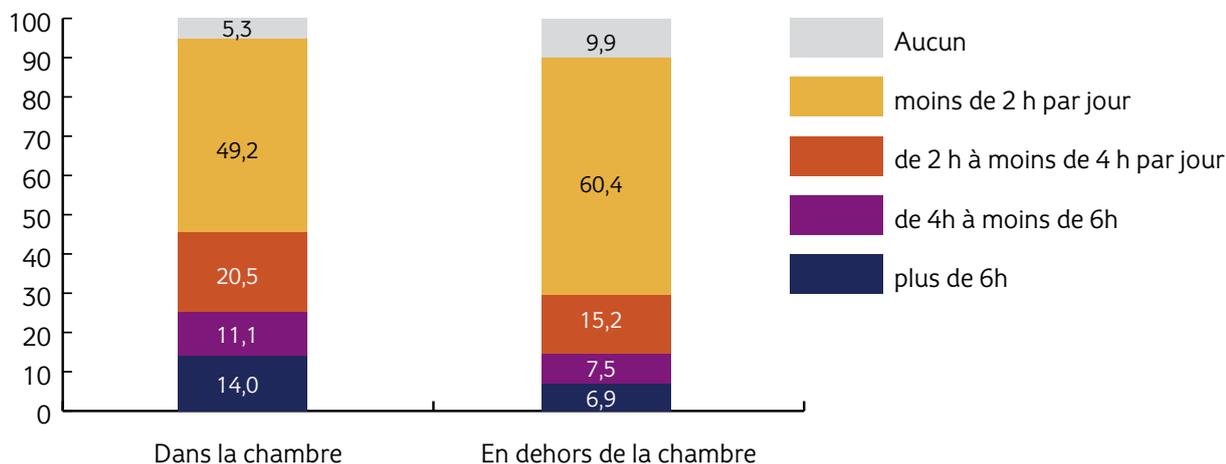


Source : enquête ESCAPAD 2017

## TÉLÉVISION

Neuf jeunes de 17 ans sur dix ont déclaré avoir regardé la télévision durant la semaine précédant l'enquête (90,5 %). Plus d'un jeune sur trois (35,8 %) l'a regardée plus de deux heures par jour et un sur dix plus de six heures par jour (10,0 %, figure 2). La part des jeunes ayant regardé la télévision au moins deux heures par jour atteint 45,5 % parmi ceux qui disposent d'une télévision dans leur propre chambre, contre 29,7 % pour les jeunes ayant une télévision dans leur logement mais dans une autre pièce (figure 4). Par ailleurs, bien que les filles soient moins nombreuses que les garçons à disposer d'une télévision dans leur chambre, elles ont davantage tendance à l'utiliser au moins deux heures par jour (37,4 % vs 34,2 %).

**Figure 4. Temps d'utilisation d'une télévision par les jeunes de 17 ans, en moyenne quotidienne au cours de la semaine précédant l'enquête, selon qu'ils disposent ou non de l'appareil dans leur chambre (%)**

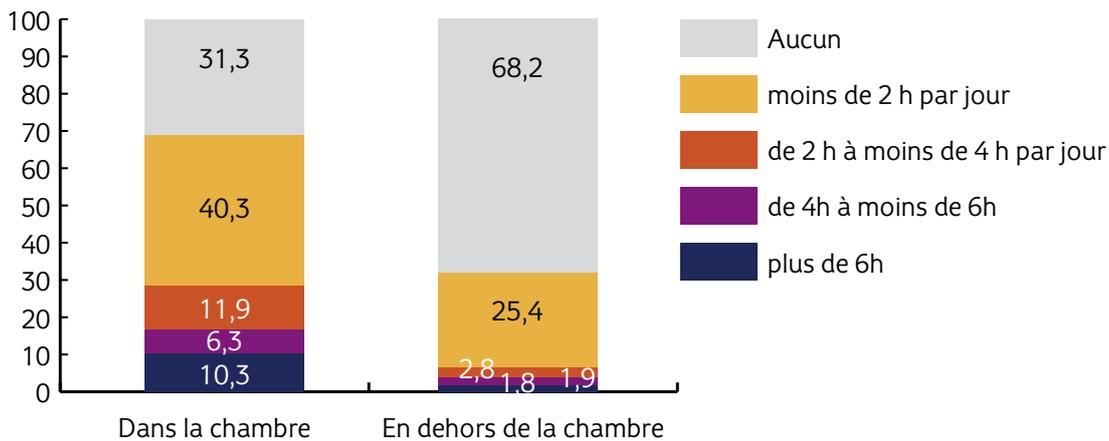


Source : enquête ESCAPAD 2017

## CONSOLE DE JEU

Plus de quatre jeunes sur dix ont déclaré avoir utilisé une console de jeu durant la semaine précédant l'enquête (42,9 %). Cet usage apparaît fortement lié au genre (il concerne 61,9 % des garçons et 23,9 % des filles) et à la présence de l'appareil dans la chambre du jeune (68,7 % contre 31,8 % de ceux qui n'en ont pas dans leur chambre, figure 5). Les jeunes sont 14,5 % à s'inscrire dans une utilisation « intensive » de consoles de jeu (plus de deux heures par jour, figure 2), les garçons étant six fois plus concernés que les filles (24,7 % vs 4,1 %). Ce taux d'usage atteint même 35,6 % parmi les garçons qui disposent d'une console dans leur chambre. Enfin, 5,0 % des jeunes de 17 ans ont déclaré utiliser une console de jeu pendant plus de 6 heures par jour (8,7 % des garçons contre 1,2 % des filles).

**Figure 5. Temps d'utilisation d'une console de jeu par les jeunes de 17 ans, en moyenne quotidienne au cours de la semaine précédant l'enquête, selon qu'ils disposent ou non de l'appareil dans leur chambre (%)**

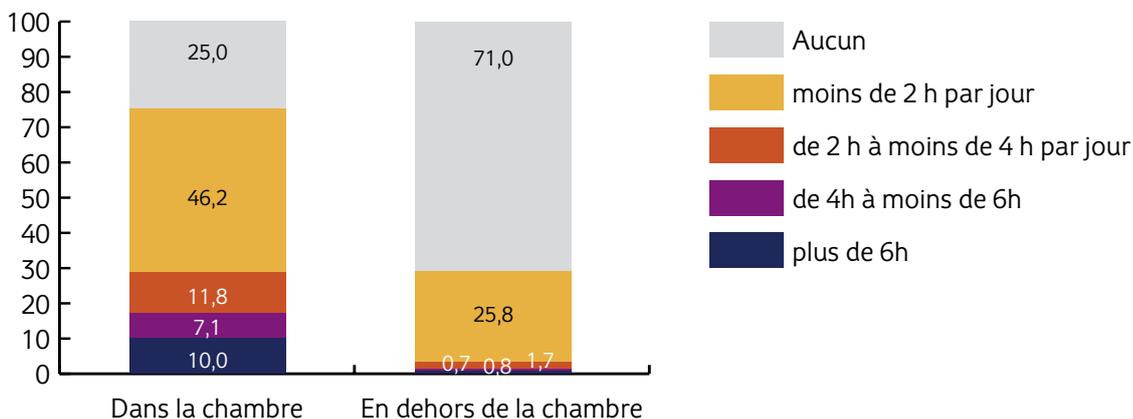


Source : enquête ESCAPAD 2017

## TABLETTE

Quatre jeunes sur dix déclarent avoir utilisé une tablette durant la semaine précédant l'enquête (40,4 %). Ils sont 12,2 % à l'utiliser plus de deux heures par jour et 4,0 % plus de six heures (figure 2). Ces niveaux d'usages sont équivalents entre filles et garçons, mais différent sensiblement selon que les jeunes disposent ou non de l'appareil dans leur chambre (figure 6). Lorsque tel est le cas, il est probable que l'appareil se substitue à un ordinateur, un téléphone portable ou une console de jeu.

**Figure 6. Temps d'utilisation d'une tablette par les jeunes de 17 ans, en moyenne quotidienne au cours de la semaine précédant l'enquête, selon qu'ils disposent ou non de l'appareil dans leur chambre (%)**



Source : enquête ESCAPAD 2017

## TÉLÉPHONE PORTABLE

Contrairement aux autres types d'écrans, l'usage du téléphone portable peut difficilement être appréhendé en termes de durée, les interactions avec cet objet pouvant être très brèves, nombreuses et de multiples natures. L'enquête ESCAPAD a cherché à brosser un portrait de ce que pourrait être un rapport « addictif » au téléphone portable et à ce qu'il représente comme interface d'accès à différents réseaux, notamment pour la socialisation. Pour cela, l'enquête s'est penchée sur l'aptitude des jeunes à se déconnecter totalement, en éteignant leur téléphone afin qu'il ne les perturbe pas dans leurs activités.

Plus de six jeunes sur dix déclarent ne jamais éteindre leur téléphone portable lorsqu'ils dorment (61,5 %) et 16,9 % déclarent toujours le faire. Les jeunes de 17 ans sont 68,1 % à ne jamais l'éteindre lorsqu'ils sont en cours, contre 5,6 % à toujours le faire. Trois jeunes sur quatre (74,4 %) gardent toujours leur téléphone allumé lorsqu'ils font leurs devoirs ou révisent et seuls 3,6 % l'éteignent toujours en une telle occasion.

### Temps quotidien passé devant un écran

Si on additionne les temps moyens que les jeunes ont déclaré passer quotidiennement devant chacun des quatre types d'écrans (ordinateur, télévision, console de jeu, tablette et sans compter le temps passé devant un écran de téléphone portable) au cours de la semaine précédant l'enquête, on aboutit au résultat suivant : 57 % d'entre eux ont passé au moins quatre heures par jour devant un écran et 39 % au moins six heures, tandis que 3 % déclarent n'avoir passé de temps devant aucun de ces types d'écrans. Cette approche est clairement spéculative compte tenu de la difficulté pour chacun d'estimer le temps passé devant « ses écrans » d'autant qu'ils peuvent être utilisés de façon concomitante. Il conviendrait peut-être de s'intéresser plutôt aux périodes de déconnexion, plus facilement quantifiables.

## REGARD DES ADOLESCENTS SUR LEURS PRATIQUES DES RÉSEAUX SOCIAUX

Outre une approche par type d'appareil électronique, le module écrans de l'enquête ESCAPAD a étudié la socialisation en ligne des jeunes par le biais de questions réflexives portant sur un éventuel usage excessif des réseaux sociaux.

« À quel point êtes-vous d'accord ou non avec les affirmations suivantes à propos des RÉSEAUX SOCIAUX (WhatsApp, Twitter, Facebook, Skype, Snapchat, Instagram, Kik...) ? »

« Je pense que je passe bien trop de temps connecté.e sur les réseaux sociaux » Tout à fait d'accord / Plutôt d'accord / Ni d'accord ni pas d'accord / Plutôt pas d'accord / Pas du tout d'accord

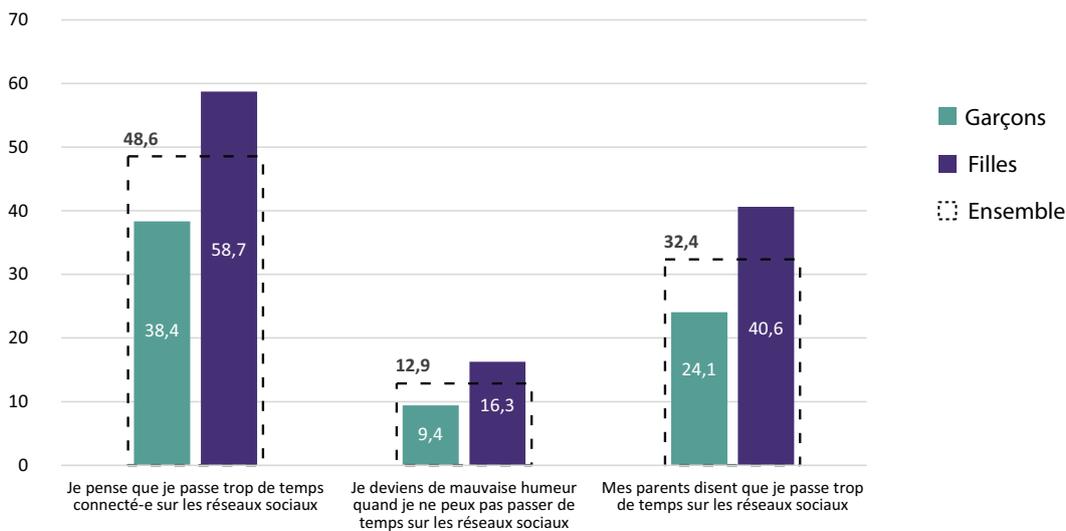
« Je deviens de mauvaise humeur quand je ne peux pas passer de temps sur les réseaux sociaux » Tout à fait d'accord / Plutôt d'accord / Ni d'accord ni pas d'accord / Plutôt pas d'accord / Pas du tout d'accord

« Mes parents disent que je passe trop de temps sur les réseaux sociaux » Tout à fait d'accord / Plutôt d'accord / Ni d'accord ni pas d'accord / Plutôt pas d'accord / Pas du tout d'accord

Près de la moitié des jeunes de 17 ans pensent passer « bien trop de temps connectés sur les réseaux sociaux » (48,6 %, figure 7). Pour autant, seul un tiers déclarent que leurs parents disent qu'ils passent trop de temps sur les réseaux sociaux (32,4 %). Par ailleurs, 12,9 % des jeunes de 17 ans déclarent devenir de mauvaise humeur lorsqu'ils ne peuvent pas passer de temps sur les réseaux sociaux. Ils sont cependant 76,0 % à se déclarer en désaccord avec cette idée, la plupart étant en désaccord complet (60,4 %)

Les filles se sentent nettement plus concernées par ces usages excessifs : elles sont 58,7 % à déclarer passer trop de temps sur les réseaux sociaux, contre 38,4 % des garçons, et 16,3 % d'entre elles se déclarent de mauvaise humeur lorsqu'elles ne peuvent pas passer de temps sur les réseaux sociaux, presque deux fois plus que les garçons (9,4 %).

Figure 7. Opinions des jeunes de 17 ans sur leur usage des réseaux sociaux (% « plutôt d'accord » ou « tout à fait d'accord »)



Source : enquête ESCAPAD 2017

## CONCLUSION

Ces résultats confirment que les écrans sont omniprésents dans la vie des adolescents français : plus de 95 % des jeunes de 17 ans possèdent un téléphone portable et disposent d'un accès domestique à un ordinateur et à une télévision.

L'étude de l'usage des TIC se heurte aujourd'hui à une difficulté majeure en ce qui concerne l'utilisation de ces différents supports numériques. D'une part, l'évolution des technologies rend les appareils de moins en moins bornés par une fonction unique : un téléphone ou un ordinateur peuvent être utilisés pour jouer à des jeux vidéo ou regarder la télévision. D'autre part, les téléphones portables multifonctions peuvent être utilisés de manière courte et répétée, ce qui rend quasiment impossible toute estimation de la fréquence d'utilisation (les résultats ont montré notamment qu'ils pouvaient n'être jamais éteints).

La moitié des jeunes estiment avoir un usage excessif des réseaux sociaux. Pourtant seul un tiers dit avoir eu des remarques de ses parents allant dans ce sens. Cet apparent décalage de perception de l'usage excessif devra être exploré : il pourrait traduire une nécessité de sensibiliser les parents face à cette question tout en fournissant aux adolescents davantage de repères pour s'auto-réguler.

Les résultats montrent également que les adolescents qui déclarent disposer d'un équipement dans leur chambre en ont un usage bien plus fréquent que les autres jeunes n'en disposant pas. Il est probable, au même titre que le téléphone portable, que cette individualisation de l'équipement favorise une utilisation qui échappe au contrôle des parents, tant en terme de durée que de nature des activités pratiquées.

Désormais, la majorité des jeunes jouant à des jeux vidéo le font sur des supports autres qu'une console de jeu : alors que les jeunes de 17 ans sont 14,5 % à utiliser une console de jeu plus de deux heures par jour, l'enquête HBSC 2014 montrait que 42 % des élèves de 4e et de 3e jouent à des jeux vidéo au moins deux heures par jour (53 % des garçons et 29 % des filles), ce qui pourrait illustrer un déclin de la place de la console dans la pratique du jeu vidéo, au profit du jeu sur ordinateur, tablette ou smartphone.

Pour espérer mieux décrire l'ensemble de ces pratiques, les prochaines enquêtes devront donc s'attacher à estimer le temps passé devant des écrans indépendamment de l'appareil support et s'intéresser davantage au ressenti des adolescents (comportement exclusif, perte de contrôle, sensation de manque, etc.) et au type d'activité pratiquée. Les échanges sur des réseaux sociaux, consommations de contenus culturels, recherches d'informations, jeux vidéo sont autant d'usages des écrans méritant d'être chacun étudiés spécifiquement, tout en caractérisant les périodes d'utilisation ou de déconnexion.

## ESCAPAD : méthode

Depuis 2000, l'enquête ESCAPAD interroge des jeunes âgés de 17 ans de nationalité française. Elle vise prioritairement à quantifier la consommation de drogues, licites et illicites dans la population adolescente. Sa régularité permet de suivre et d'analyser les évolutions des niveaux d'usages de drogue à l'échelle nationale mais également régionale. Cette observation continue permet en outre d'identifier l'émergence et la généralisation ou le recul de certaines consommations et d'étudier certaines caractéristiques liées aux pratiques de ces usages.

ESCAPAD est une enquête anonyme, organisée en étroite collaboration avec la Direction du service national et de la jeunesse (DSNJ), s'appuyant sur un questionnaire auto-administré durant la journée défense et citoyenneté (JDC). En 2017, le dispositif a été rénové afin d'améliorer les conditions d'enquête et aider le personnel civil ou militaire en charge des passations : une vidéo de présentation de l'enquête (consultable à partir de la page <https://www.ofdt.fr/enquetes-et-dispositifs/escapad/>) a été projetée dans tous les centres, avant chaque passation.

L'échantillonnage consiste, sur une période variant de 1 à 2 semaines au mois de mars, à interroger tous les jeunes convoqués à la JDC durant la période concernée (soit 43 892 jeunes présents dans les centres métropolitains en 2017). Les passations se sont déroulées du 13 au 25 mars, dans toute la France à l'exception de la Corse et de trois départements et collectivités d'Outre-Mer (Guyane, Mayotte et Nouvelle Calédonie), où la période a été étendue afin de garantir un échantillon de taille suffisant. En métropole, les 200 centres actifs durant la période ont participé à l'enquête soit 1002 sessions JDC, garantissant l'exhaustivité de l'échantillon (le taux de participation en métropole, c'est-à-dire le nombre total de questionnaires / nombre total de de présents, est de 97,4 %). En outre, pour limiter le temps de passation, le module de questions sur les écrans interactifs n'a été posé qu'à un sous échantillon de 15 000 répondants constitués au hasard, les deux autres sous-échantillons de 15 000 répondants chacun ayant reçu un questionnaire différent.

Après suppression des questionnaires mal ou insuffisamment remplis et filtrage sur l'âge, 39 115 questionnaires sont exploitables en métropole (soit 13 330 répondants pour le sous-échantillon concerné par le module écrans). Les filles et les garçons, à parts égales dans l'échantillon analysé, sont âgés de 17,3 ans en moyenne, sachant que 91 % d'entre eux ont 17 ans révolus et que les plus âgés ont 18,5 ans. Près de neuf répondants sur dix (89,1 %) se déclarent élèves. Comparativement à 2014, cette proportion est en hausse significative (86,1 %), coïncidant avec la diminution du nombre de jeunes en apprentissage (7,0 % vs 9,7 %). Les jeunes se déclarant sortis du système scolaire, qu'ils soient en situation d'inactivité, de chômage, d'insertion ou d'emploi, représentent 3,9 % de l'échantillon. Ces différentes proportions estimées dans l'enquête correspondent aux données populationnelles (Direction de l'évaluation de la prospective et de la performance, 2017).

Selon les exercices, des modules complémentaires permettent d'explorer des problématiques de recherches nouvelles.

## RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

American Academy of Pediatrics (2013) Children, adolescents, and the media. *Pediatrics*, Vol. 132, n° 5, p. 958-961.

Direction de l'évaluation de la prospective et de la performance (2017) Repères et références statistiques sur les enseignements, la formation et la recherche. RERS 2017. Paris, Ministère de l'éducation nationale, 400 p.

Gommans R., Stevens G.W., Finne E., Cillessen A.H., Boniel-Nissim M., ter Bogt T.F. (2015) Frequent electronic media communication with friends is associated with higher adolescent substance use. *International Journal of Public Health*, Vol. 60, n° 2, p. 167-177.

INSEE (2016) Tableaux de l'économie française. Édition 2016. Paris, Institut national de la statistique et des études économiques, coll. Insee Références, 268 p.

Le Nézet O., Spilka S. (2014) Usage d'Internet à la fin de l'adolescence en 2011. Note 2014-04. Saint-Denis, OFDT, 4 p.

Léger D., Beck F., Godeau E., Richard J.-B. (2012) La chute du temps de sommeil au cours de l'adolescence : résultats de l'enquête HBSC 2010 menée auprès des collégiens. *BEH - Bulletin Épidémiologique Hebdomadaire*, n° 44-45, p. 515-517.

Ngantcha M., Janssen E., Godeau E., Spilka S. (2016) Les pratiques d'écrans chez les collégiens. De la complexité de mesurer les usages. *Agora débats/jeunesses*, n° Hors-série, p. 117-128.

Ngantcha M., Janssen E., Godeau E., Ehlinger V., Le Nézet O., Beck F., Spilka S. (2018) Revisiting factors associated with screen time media use: A structural study among school-aged adolescents. *Journal of Physical Activity and Health*, Vol. 15, n° 6, p. 448-456.

OFDT (2019) Rapport méthodologique de l'enquête ESCAPAD. Paris, OFDT.

Tandon P.S., Zhou C., Sallis J.F., Cain K.L., Frank L.D., Saelens B.E. (2012) Home environment relationships with children's physical activity, sedentary time, and screen time by socioeconomic status. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, Vol. 9, n° 1, p. 88.

## REMERCIEMENTS

---

À Julie-Émilie Adès, Alex Brissot, Éric Janssen, Julien Morel d'Arleux et Ivana Obradovic pour leur relecture.

---