TURKOGLU

MALIK

SAE mise en œuvre d'une enquête

Etudiants et écrans

Avec l'évolution d'internet et l'avènement des réseaux sociaux depuis

quelques années les gens en général et encore plus les jeunes sont beaucoup sur les écrans. C'est encore plus le cas depuis l'apparition et la démocratisation de plusieurs plateformes proposant du contenu très éphémère.

On a donc interrogé 38 étudiants sur leurs attitudes liés aux écrans.

On a confectionné un questionnaire qui se concentre sur trois aspects de la relation entre les étudiants et les écrans, en plus de questions de ciblage qui visent à obtenir le profil de l'étudiant.

On se demande quels sont les conséquences des écrans sur les étudiants.

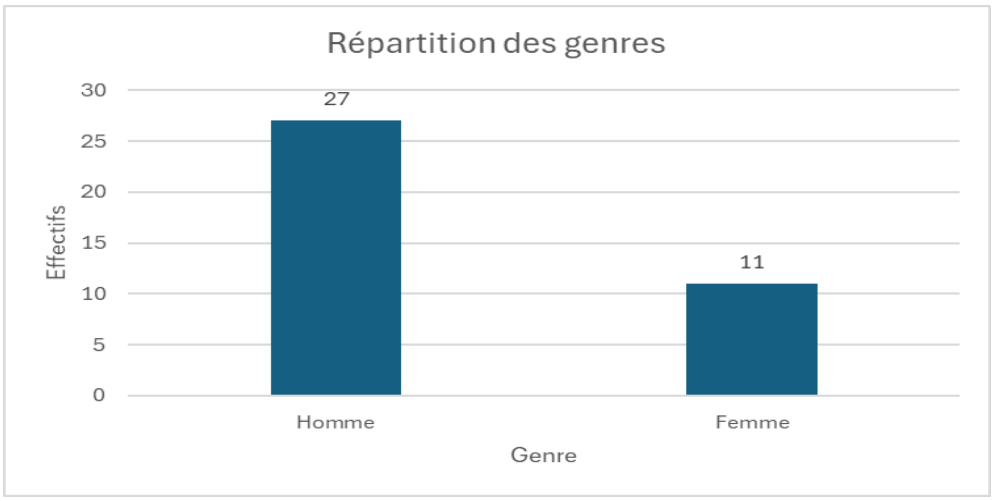
Tout d'abord, on s'intéresse aux utilisations des écrans par les jeunes, pourquoi ils les utilisent , quels applications et écrans utilisent-ils.

On s'intéresse ensuite au temps passé par les étudiants sur les écrans.

Enfin, on essaye de déterminer quels impacts les écrans peuvent avoir sur les étudiants.

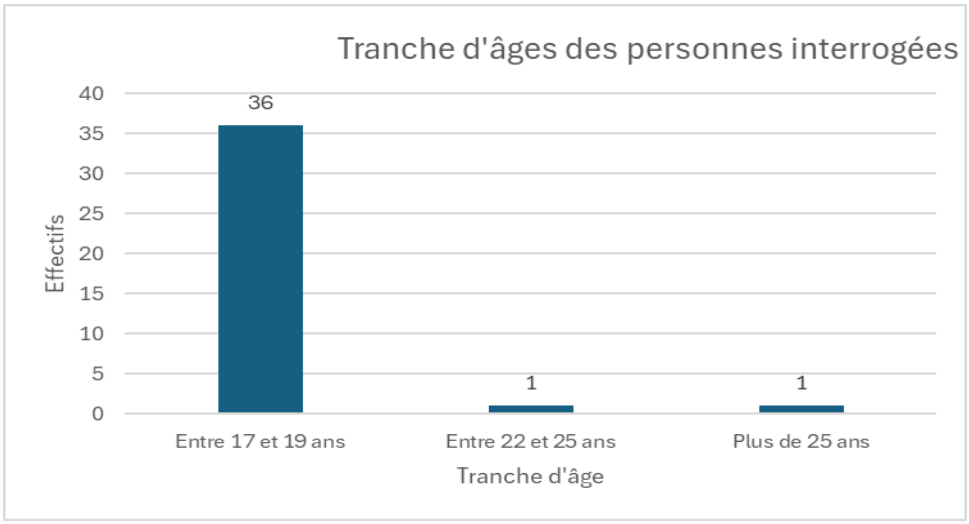
On a commencé avec les questions de ciblages qui visent à en savoir plus sur la population qu'on étudie.

On a tout d'abord demandé le genre de la personne, on a obtenu ce graphique :



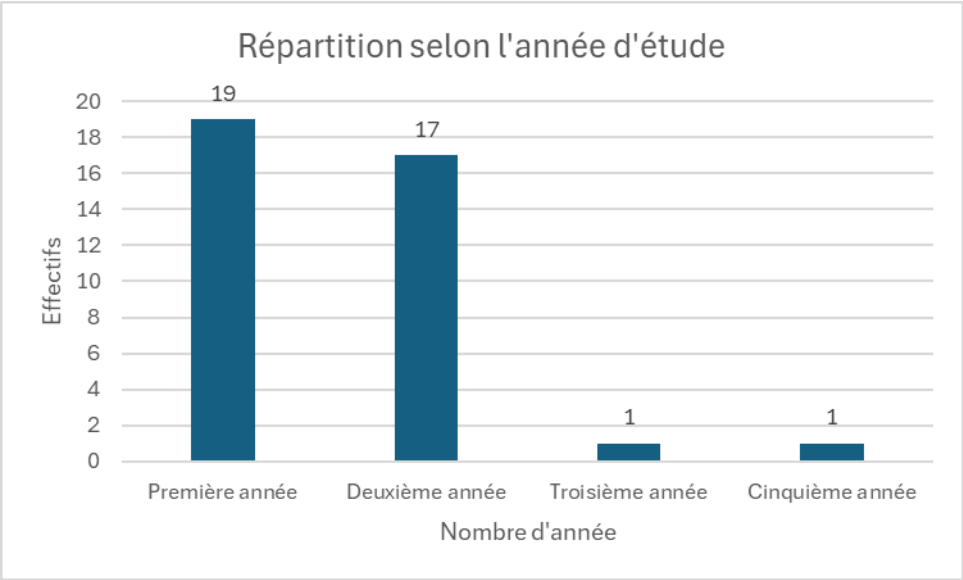
On voit qu'on a 27 hommes pour 11 femmes , donc plus de deux fois plus d'hommes interrogées, cela peut compromettre l'intérêt de faire des statistiques liées au genre vu qu'on a beaucoup moins de femmes, on peut douter de la pertinence d'en faire.

On a ensuite demandé la tranche d'âge de la personne interrogé et on a obtenu ces résultats :



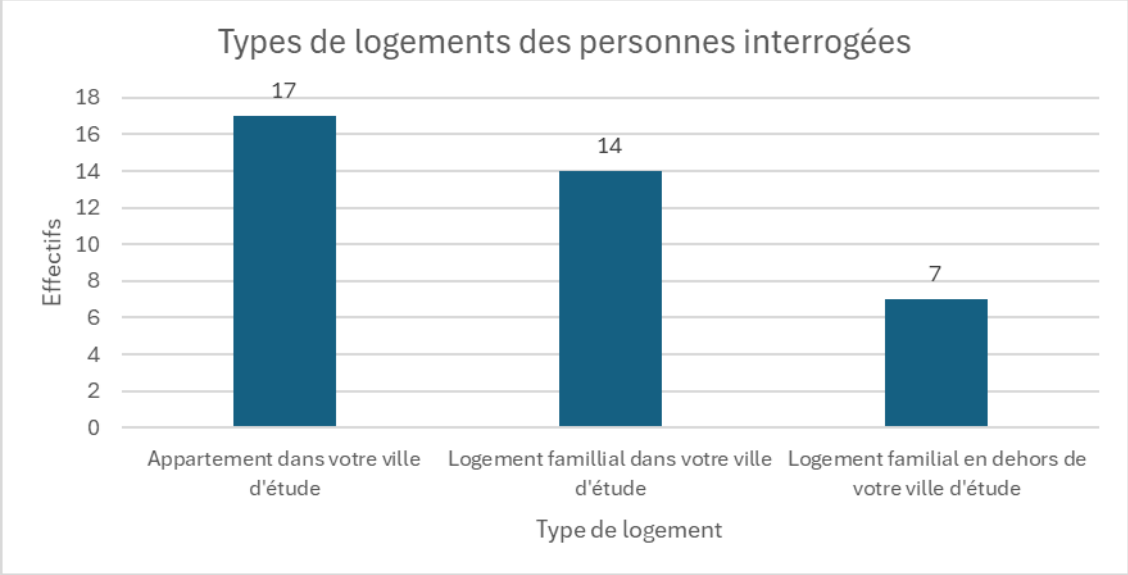
On voit que la majorité des gens interrogées ont entre 17 et 19 ans et seulement une personne a entre 22 et 25 ans et une seule a plus de 25 ans. Il n'est donc pas pertinent de faire des statistiques liées à l'âge.

On a ensuite demandé l'année d'étude et on a obtenu ce graphique



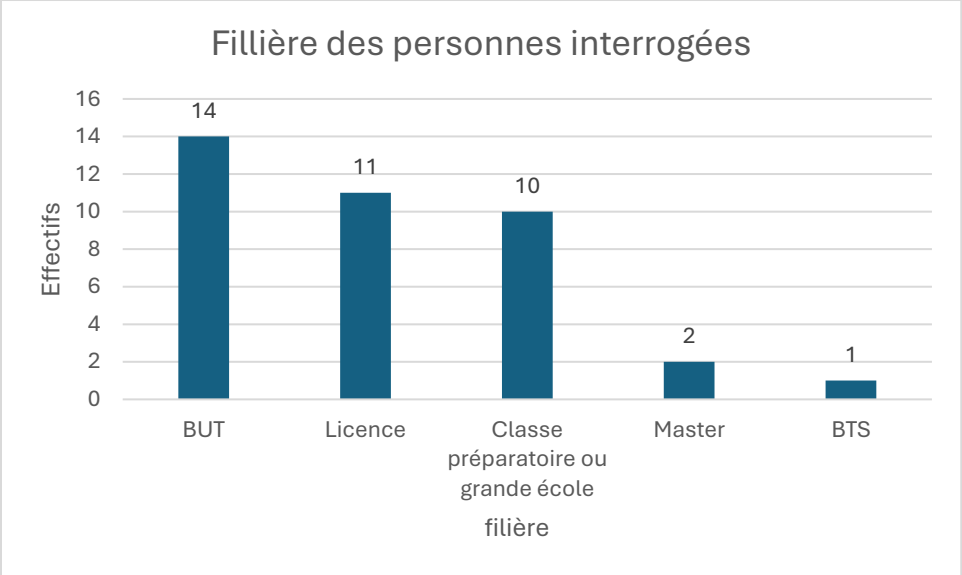
On voit qu'on a quasiment autant de première année et de deuxième année avec respectueusement 19 et 17. On a aussi un troisième année et un cinquième année.

On a ensuite demandé le type de logement de la personne interrogée et obtenu ce graphique



On a donc 17 personnes qui vivent seul dans leurs villes d'étude , 14 qui sont encore chez leurs parents, qui habitent dans la ville où ils étudient et 7 encore chez leurs parents et qui n'habitent pas dans leurs villes d'études.

Enfin, on s’est intéressé à la filière des personnes interrogées et on a obtenu ce graphique :



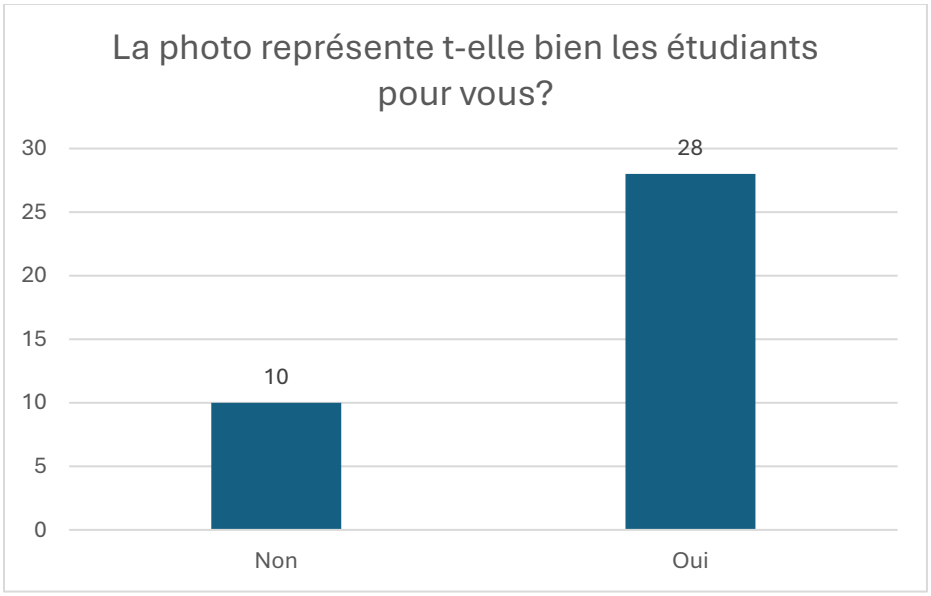
On a donc une majorité de BUT avec 14 personnes sur les 38 interrogées, suivi de près par la licence avec 11 personnes et les classes préparatoire et grandes écoles avec 10 soit quasiment autant que les licences. Et on a deux personnes en master et une en bts.

On rentre maintenant dans le sujet principal en commençant par s’intéresser aux différentes utilisations des écrans par les étudiants.

On a d’abord montré cette photo aux personnes qui ont répondu.

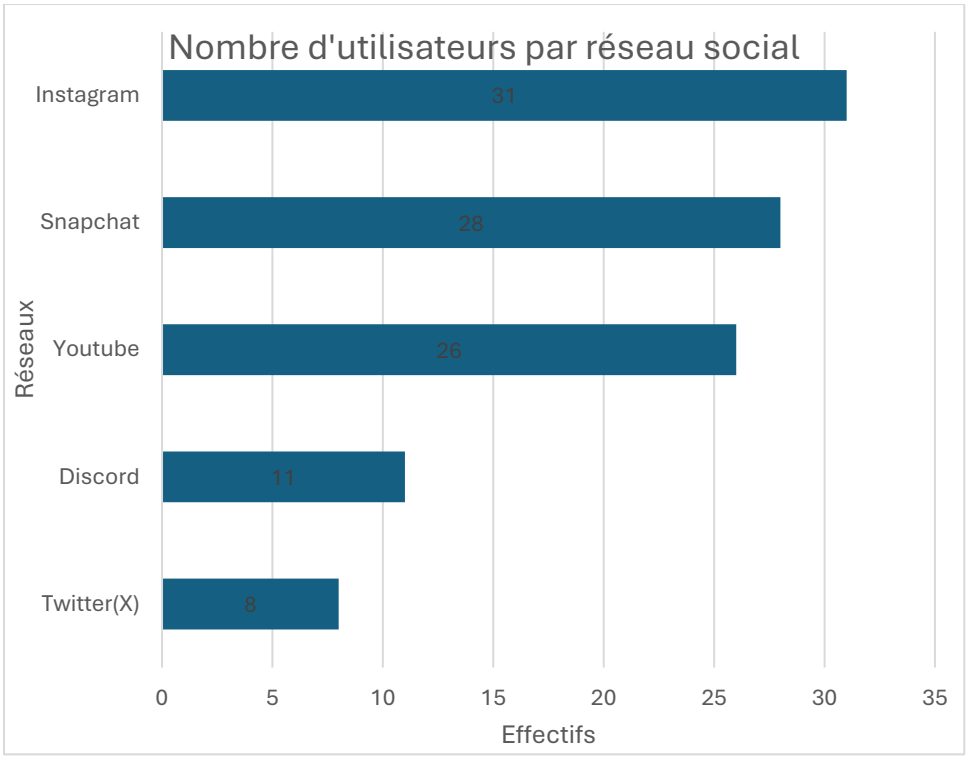


On a ensuite demandé si la photo représente bien les étudiants et on a reçu ces réponses :



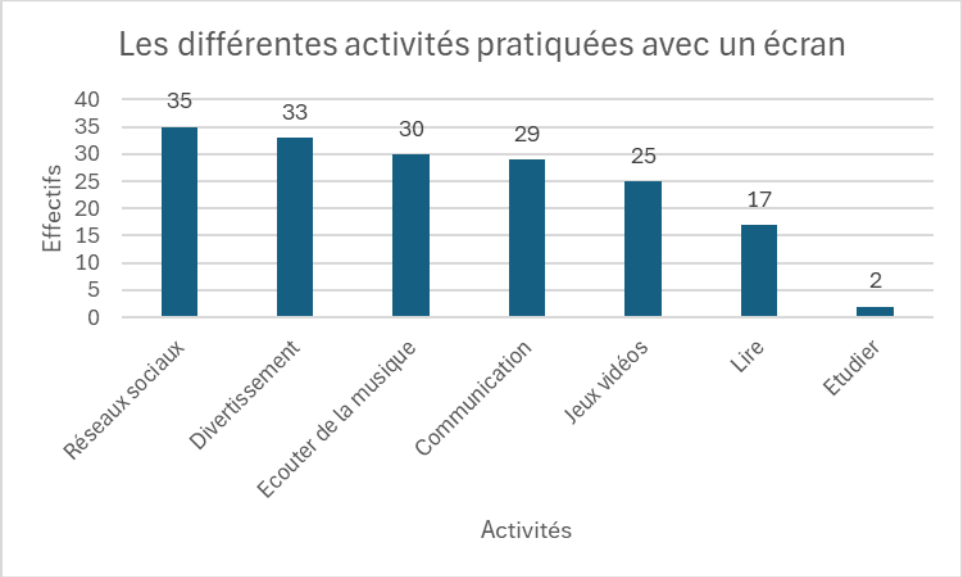
On a eu une majorité de oui avec 28 contre seulement 10 non. Ca peut faire penser que les étudiants passent beaucoup de temps concentré sur les écrans à travailler.

On a ensuite demandé quels réseaux sociaux les utilisateurs utilisaient



On voit qu'Instagram est utilisé par le plus de gens en ayant été mentionné 31 fois, suivi de Snapchat avec 28 mentions, presque autant que YouTube qui en a eu 26. Enfin, on a Discord qui en a eu 11 et X qui en a eu 8.

On a ensuite demandé les différentes activités que les étudiants pratiquent et voici ce qu'on a obtenu :



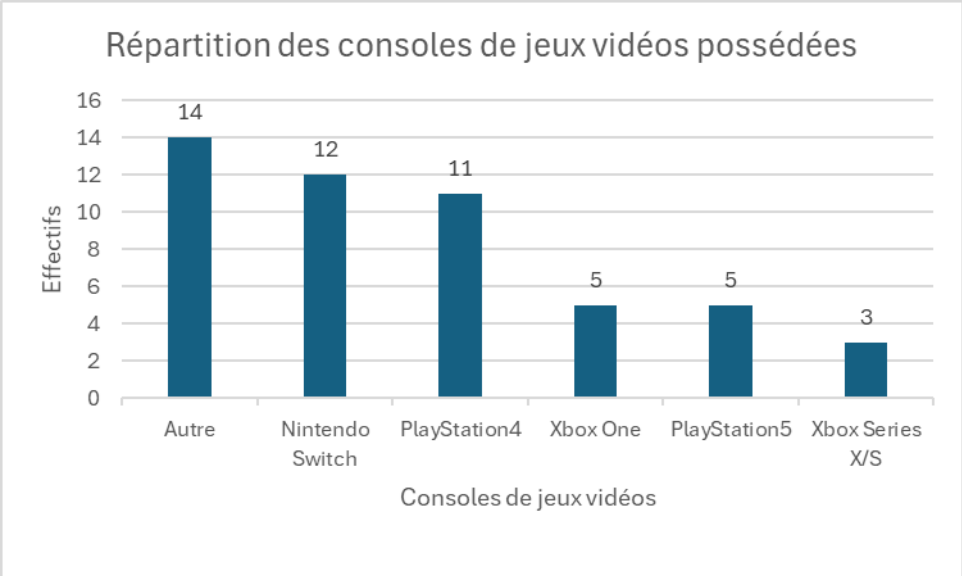
On a en tout premier les réseaux sociaux qui ont été choisi 35 fois, soit quasiment par la totalité des interrogés. Ils sont suivi de la catégorie divertissement choisi 33 fois, puis de la musique qui a été choisie 30 fois, presque à égalité avec la Communication.

Ensuite, on a les jeux vidéos qui ont été choisis 25 fois, puis la lecture choisie 17 fois.

Deux personnes ont rajouté qu'ils utilisaient les écrans pour étudier.

On aussi des étudiants qui ont rajoutés d'autre activité non proposés comme la création de jeux vidéos.

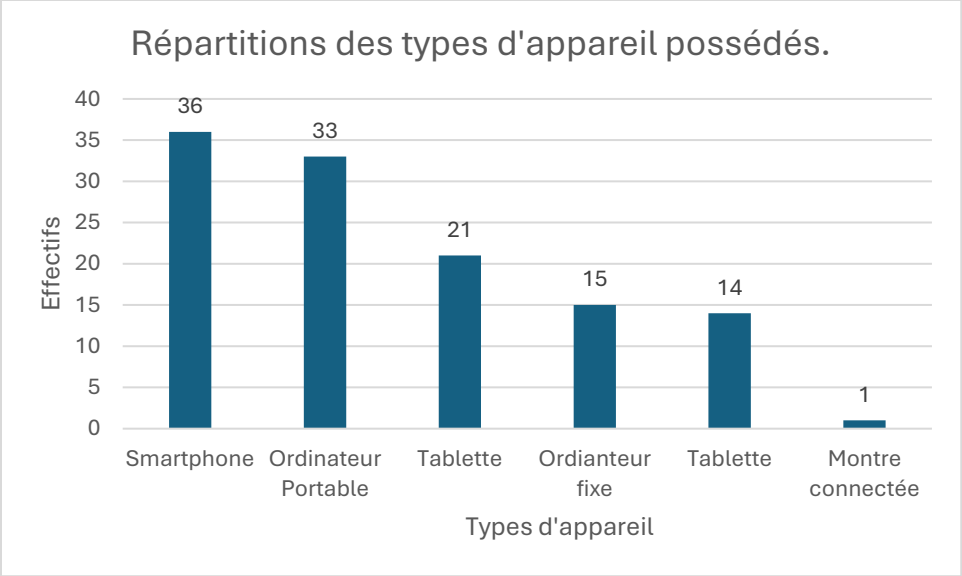
On s'est ensuite intéressé aux consoles de jeux vidéos que les étudiants possèdent et on a obtenu ceci :



On peut être surpris de voir que la catégorie Autre est première avec un effectifs de 14, ça peut faire penser qu'en faisant le questionnaire une console que les gens possèdent souvent a été oublié.

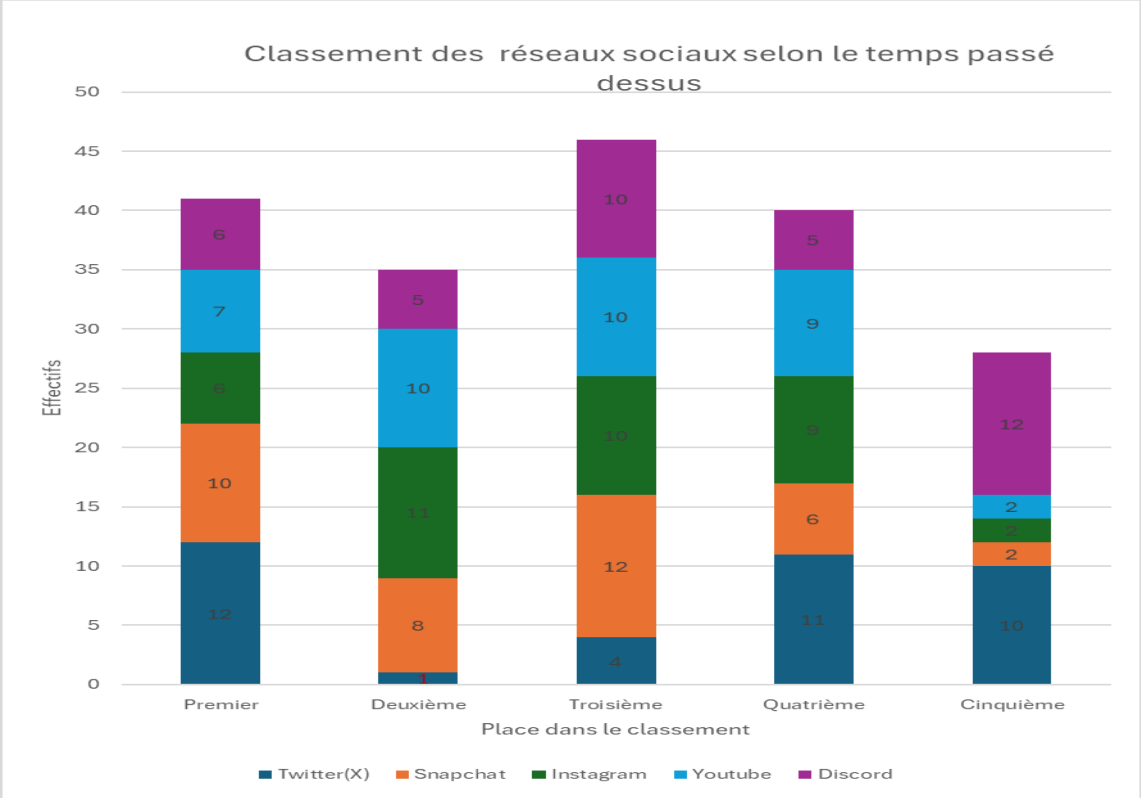
On a ensuite en deuxième la Nintendo Switch avec 12 personnes qui en ont une, juste une de plus que la PlayStation 4. Juste derrière on a la Xbox One et la PlayStation5 qui sont toutes les deux à 5 d'effectifs. Et enfin on a la Xbox Series X ou S qui a été choisie trois fois.

On a ensuite demandé aux étudiants quels types d'appareils ils possédaient :



On a quasiment tous les interrogés qui ont un smartphone avec 36 personnes sur 38. On a juste derrière 33 personnes qui ont un ordinateur portable. On a 15 personnes avec un ordinateur fixe et presque autant de personne qui ont une Tablette, ici 14. On a aussi une personne qui a une montre connectée.

On a ensuite demandé de classer les réseaux sociaux suivants : X, youtube, discord, instagram et snapchat selon le temps d'utilisation



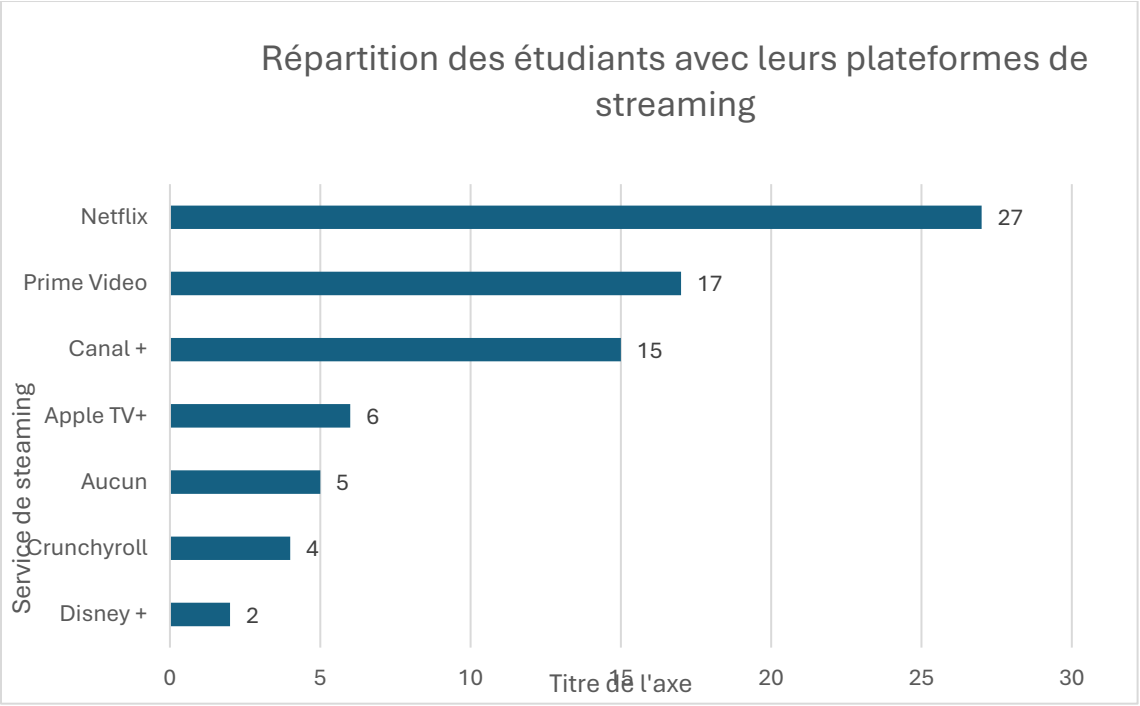
On voit que les deux réseaux sociaux que les interrogés utilisent le plus sont X qui a été mis en premier 12 fois et Snapchat qui a été mis premier 10 fois.

On peut aussi noter que X a été mis le plus de fois premier et seulement une fois en deuxième mais il est également celui qui a été le plus mis en quatrième.

Snapchat semble être globalement le réseau le plus utilisé, c'et celui qu'on retrouve le plus sur le podium avec 30 apparitions au total. On remarque aussi que Youtube et Instagram ont à peu près les mêmes statistiques en étant choisies respectivement, 6 et 7 fois en premier , 10 et 11 fois en deuxième, et tous les deux 10 fois en troisième, 9 fois en quatrième et 2 fois en dernier.

On remarque que Discord est globalement moins utilisé que le reste. On peut imaginer que les gens l'utilisent mais pas de manière quotidienne pour se divertir et communiquer contrairement aux autres réseaux.

On s'est ensuite intéressé aux plateformes de streaming vidéo que les étudiants utilisaient le plus et on a obtenu ce graphique :



On voit que Netflix est loin devant avec 27 personnes qui l'ont. En deuxième on a Prime Video choisie 17 fois juste devant Canal+ qui a été choisi 15 fois. On a ensuite Apple TV+ avec six mentions, Crunchyroll avec 4, Disney+ avec 2 et enfin 5 personnes sur les 38 qui n'ont aucun service de streaming.

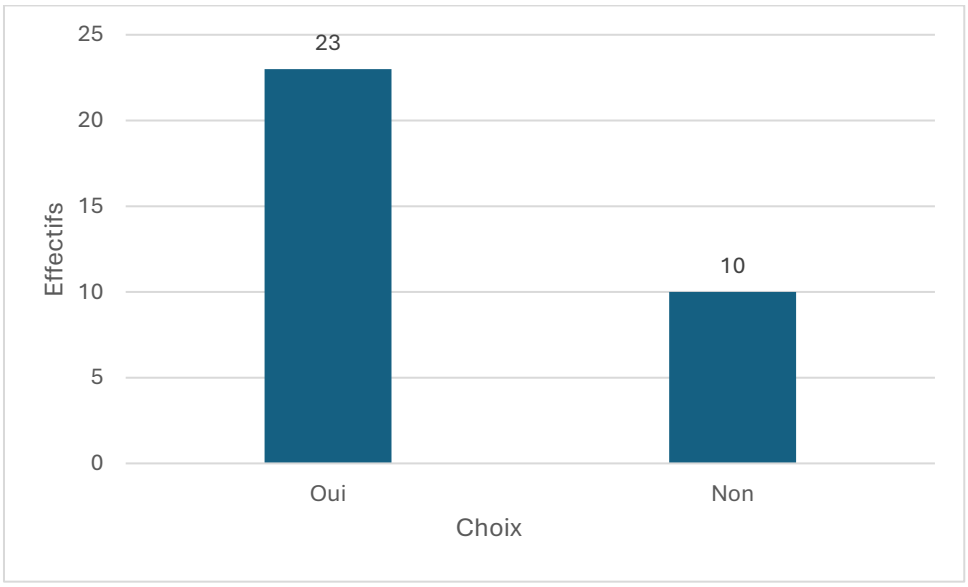
Partie II

On s'intéresse maintenant aux durées qui sont consacrés aux écrans par les étudiants.

On a d'abord montré cette photo puis demandé aux étudiants si cette photo les décrivait bien

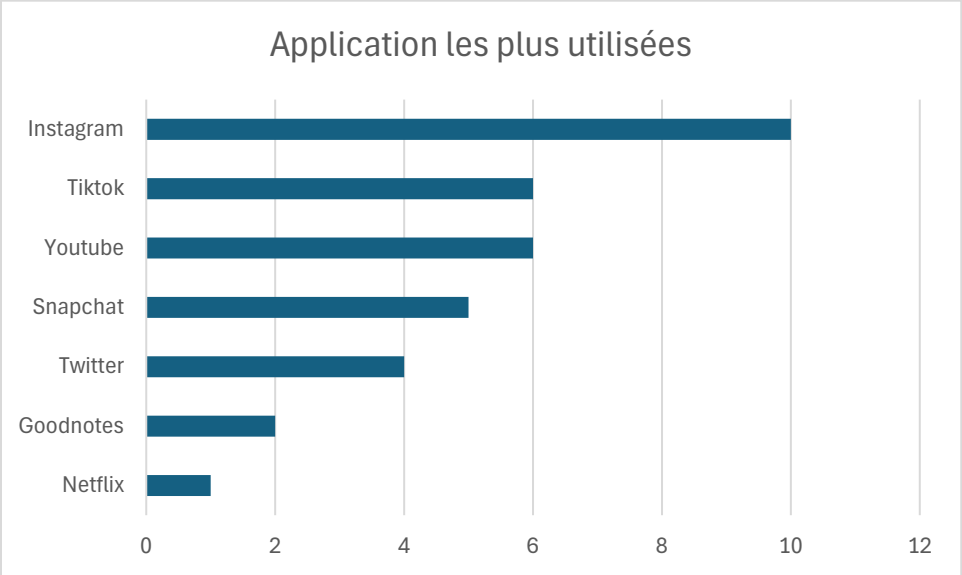


On a eu ces réponses :



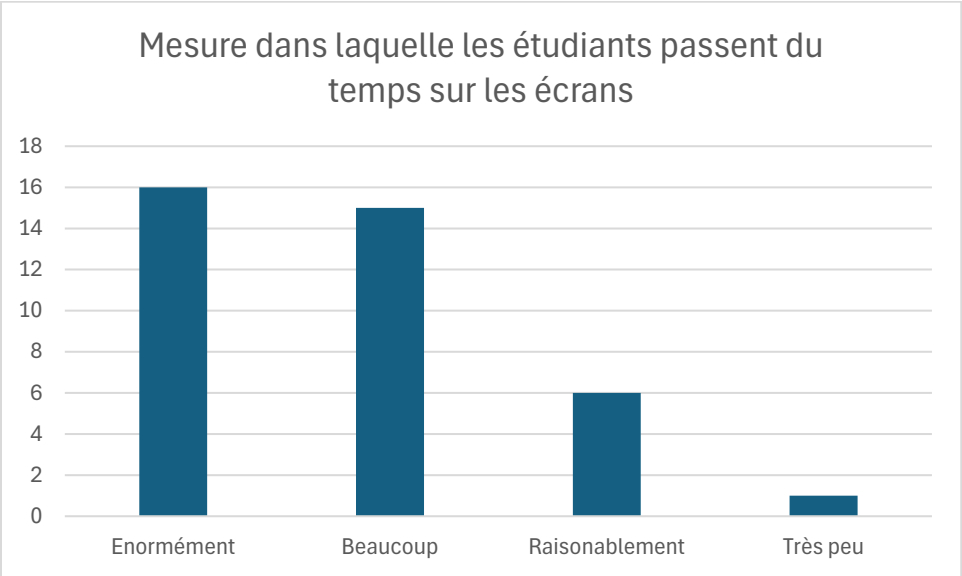
On voit qu'il y'a une majorité de oui avec 23 oui contre 10 non.

On a ensuite demandé aux étudiants quelle était l'application sur laquelle ils passaient le plus de temps et on a obtenu ce graphique :



On voit qu'Instagram est bien loin devant avec 10 réponses, suivi de Tiktok avec six réponses, à égalité avec YouTube. Juste derrière on a Snapchat avec 5 personnes qui l'ont cité , suivi de Twitter avec 4 personnes qui l'ont comme application la plus utilisée et enfin on a deux personnes qui ont mis Goodnotes et une qui a mis Netflix.

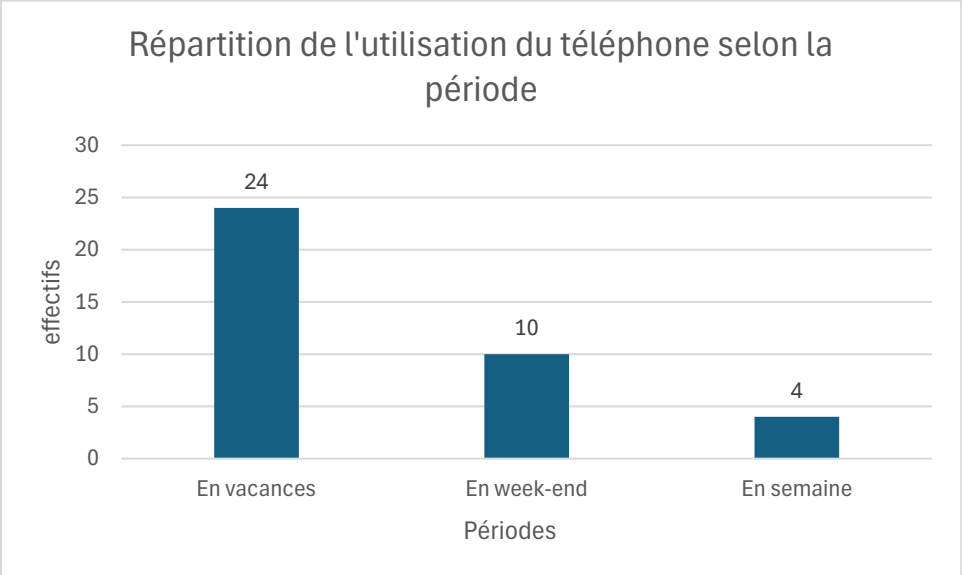
On a ensuite demandé dans quelle mesure les étudiants passent du temps sur leurs écrans pendant une journée et on a obtenu ce graphique



On voit qu'une majorité a dit énormément avec 16 personnes et 15 personnes qui ont dit beaucoup. Ca représente déjà 31 personne sur 38, on a donc une grosse partie de gens qui passent une quantité conséquente de temps devant les écrans.

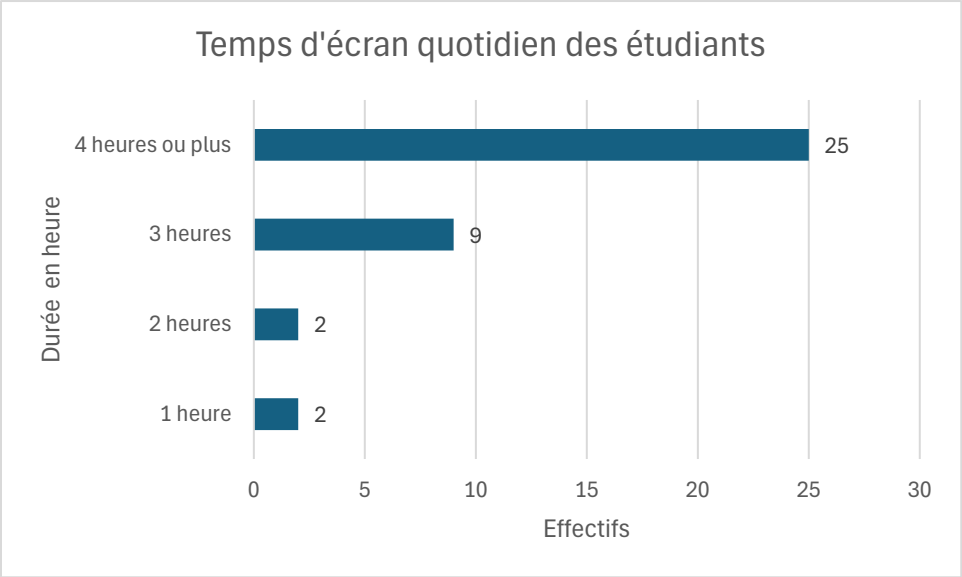
On a aussi six personnes qui utilisent raisonnablement les écrans et une personne qui les utilise un peu.

On s’est ensuite intéressé à la période et si elle influençait le temps d’écran et on a obtenu ce graphique



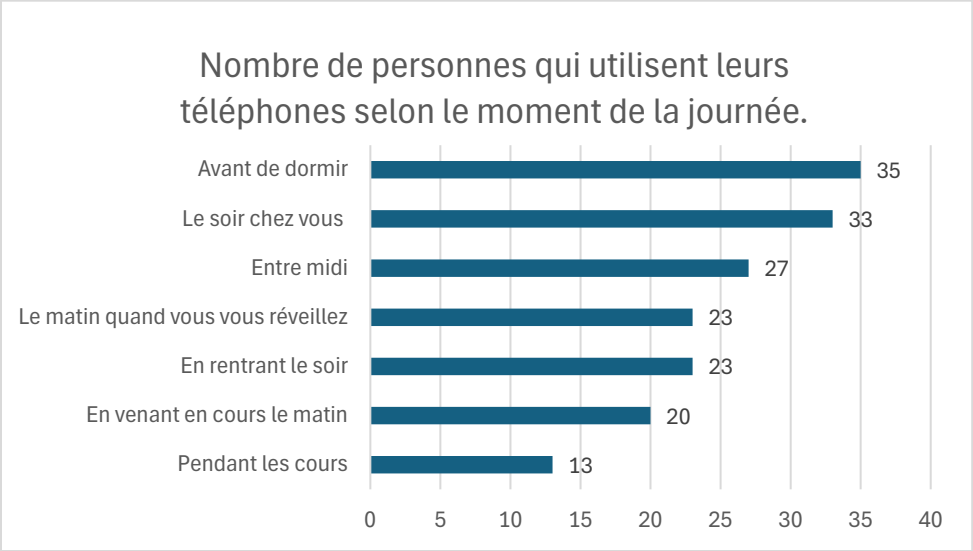
On voit que la plupart des gens l’utilisent plus en vacances avec 24 personnes sur 38, on a ensuite 10 personnes qui l’utilisent plus en week-end, et une minorité de 4 personnes qui l’utilisent plus en semaine.

On a ensuite demandé aux étudiants d’estimer leurs temps d’écran quotidien et on a obtenu ce graphique.



On remarque qu’une majorité soit 25 personnes passent quatre heures ou plus par jour sur les écrans. On a ensuite 9 personnes qui ont un temps d’écran de trois heures par jour et deux qui en ont un à deux heures et deux en ont un à 1 heure.

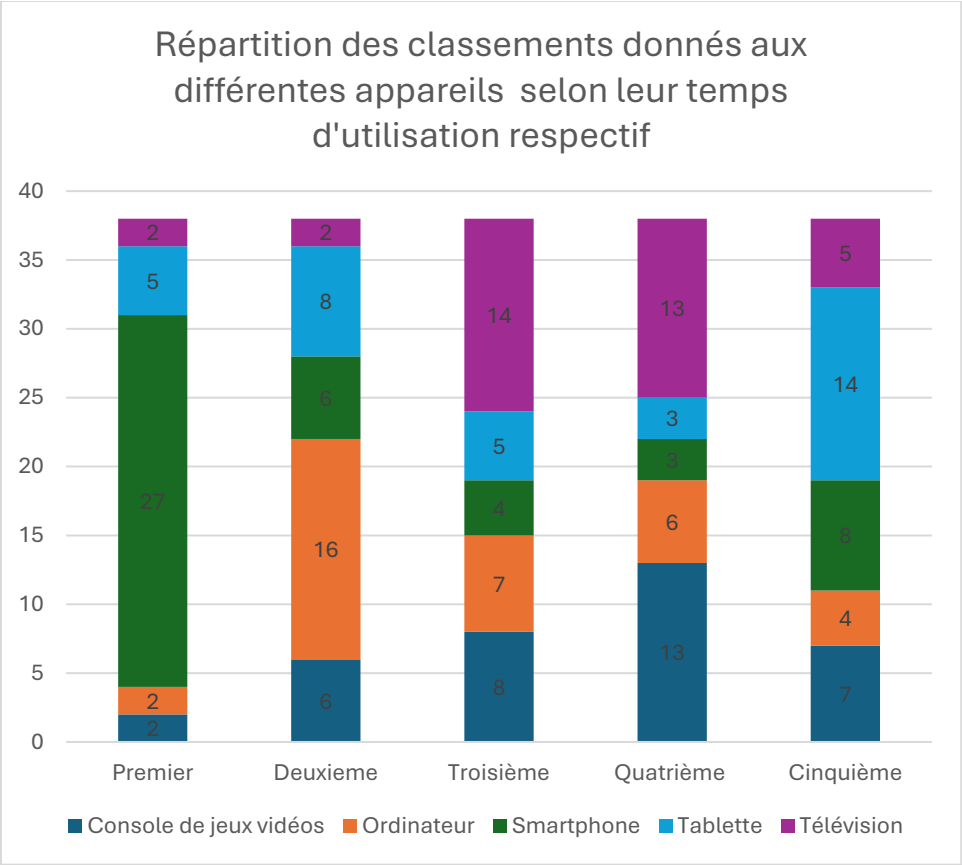
On a ensuite demandé à quels moments de la journée les gens utilisaient leurs téléphones et on a ce graphique :



On remarque qu'une grosse majorité utilisent le téléphone avant de dormir avec 35 personnes sur 38.

On voit qu'ensuite il y'a le soir à la maison à 33 personnes , puis entre midi à 27 personnes, et en se réveillant le matin et en rentrant le soir à égalité choisis23 fois tous les deux, on a enfin 20 personnes qui l'utilisent en venant en cours le matin et 13 personnes qui l'utilisent pendant les cours.

On a ensuite demandé de classer les différents types d'appareils selon le temps d'utilisation on a obtenu :

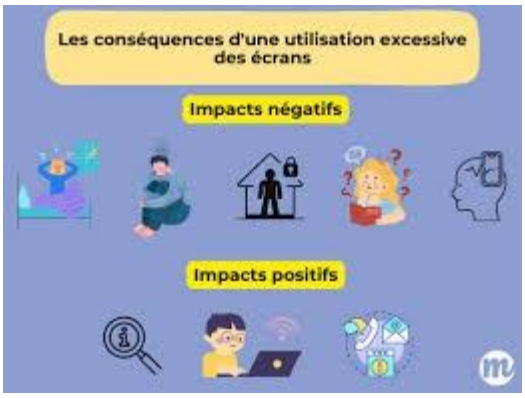


On voit que le Smartphone est de très loin le premier, avec 27 personnes sur 38 qui l'ont mis en premier. On remarque que la tablette a été mise en dernier, ça peut s'expliquer par le fait qu'elle est rarement indispensable et qu'une minorité de gens en possèdent une. En général, après le smartphone , c'est l'ordinateur que les interrogés utilisent le plus avec 16 personnes qui l'on mis en deuxième , juste derrière, la télévision est le plus voté en troisième avec 14 votes.

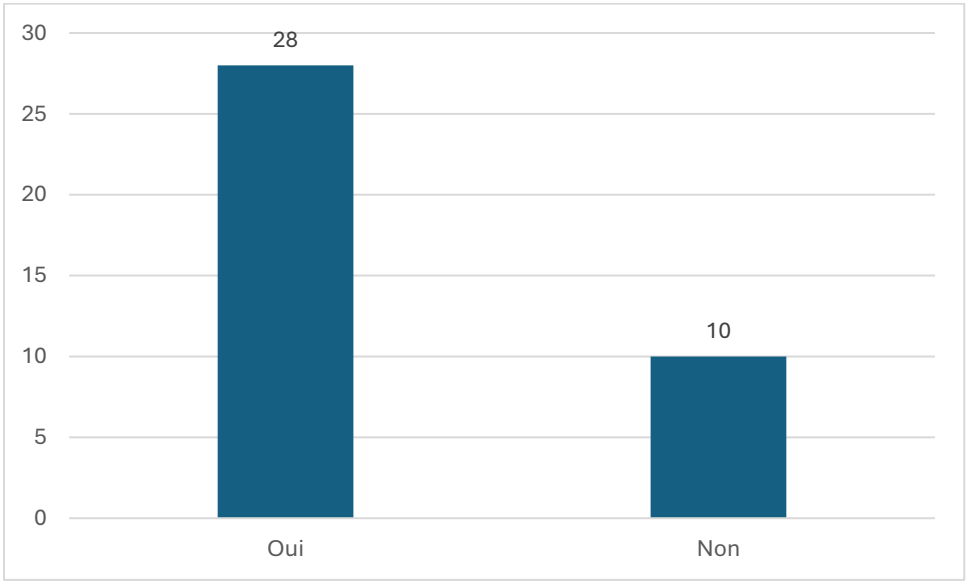
On s'intéresse maintenant aux impacts que les écrans ont sur les étudiants.

Partie III

On leur a d'abord montré cette photo puis demandé s'ils étaient d'accord avec

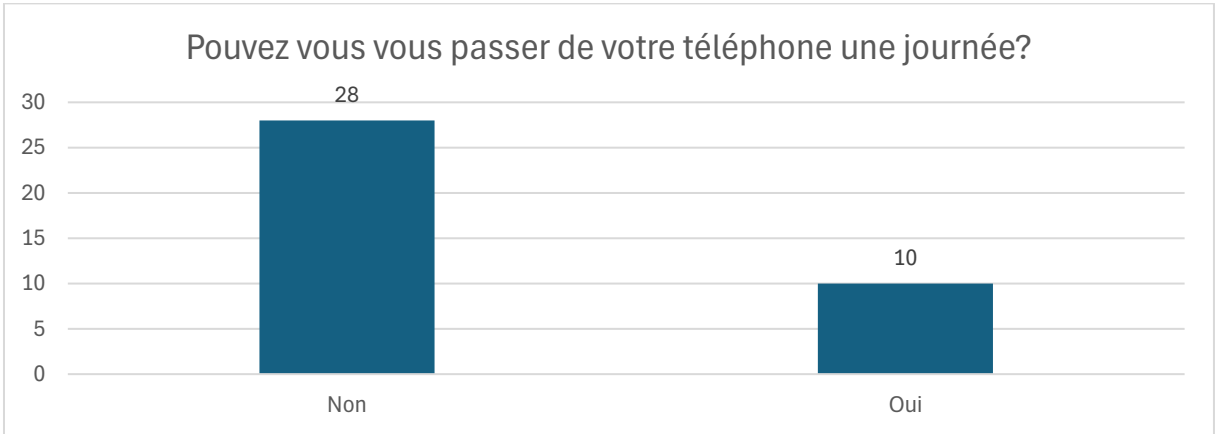


On a eu ces réponses :



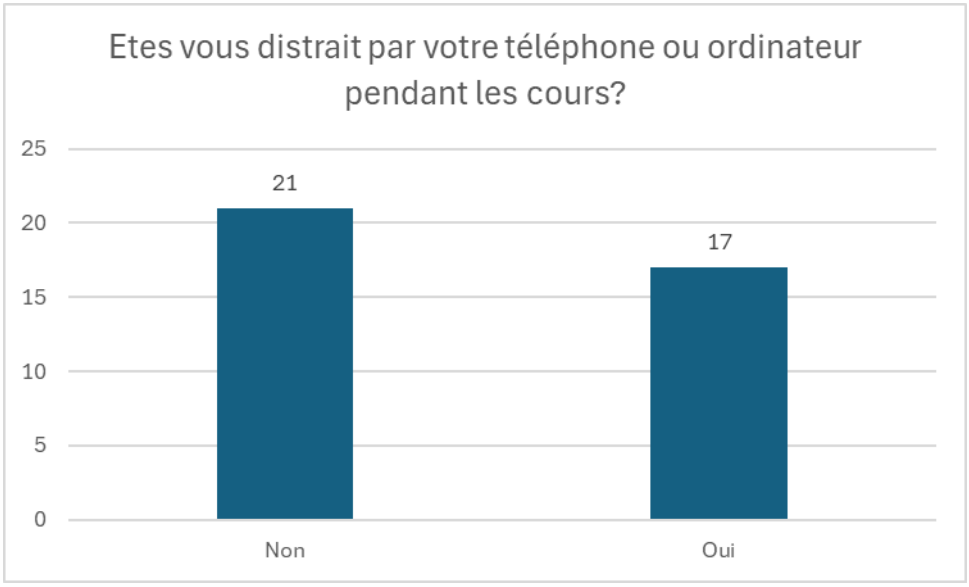
Une fois encore, une grosse majorité de oui avec 28 oui pour 10 non.

On a ensuite demandé aux personnes interrogées si elles peuvent se passer de leur téléphone pendant une journée et on a obtenu ces résultats :



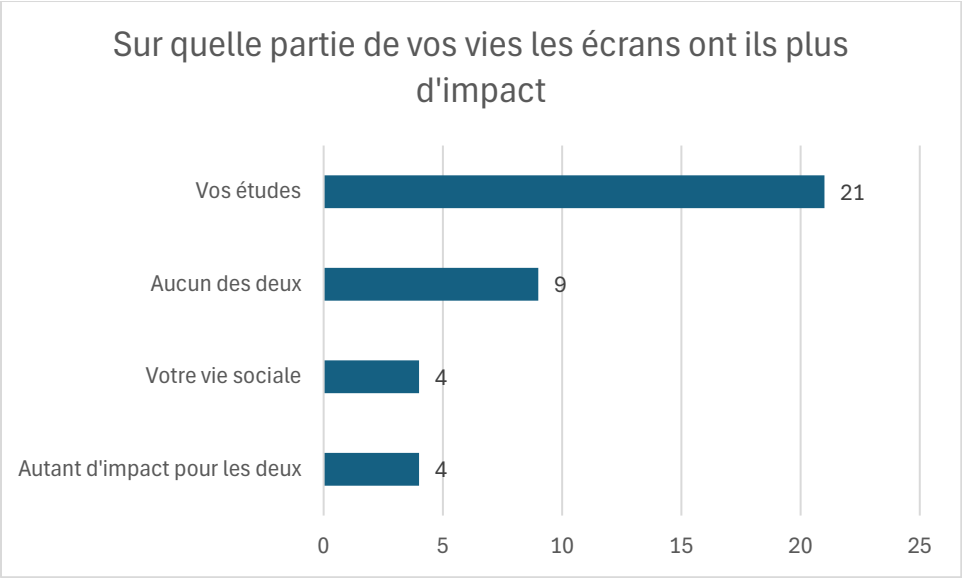
On voit qu'une grosse majorité ne pense pas pouvoir se passer de son téléphone avec 28 non et 10 oui. On peut se demander s'il s'agit de réel dépendance ou simplement que le téléphone est une nécessité aujourd'hui et qu'on ne peut réellement pas s'en passer.

On a ensuite demandé si le téléphone ou l'ordinateur pouvait distraire les élèves pendant les cours et on a reçu les réponses suivantes :



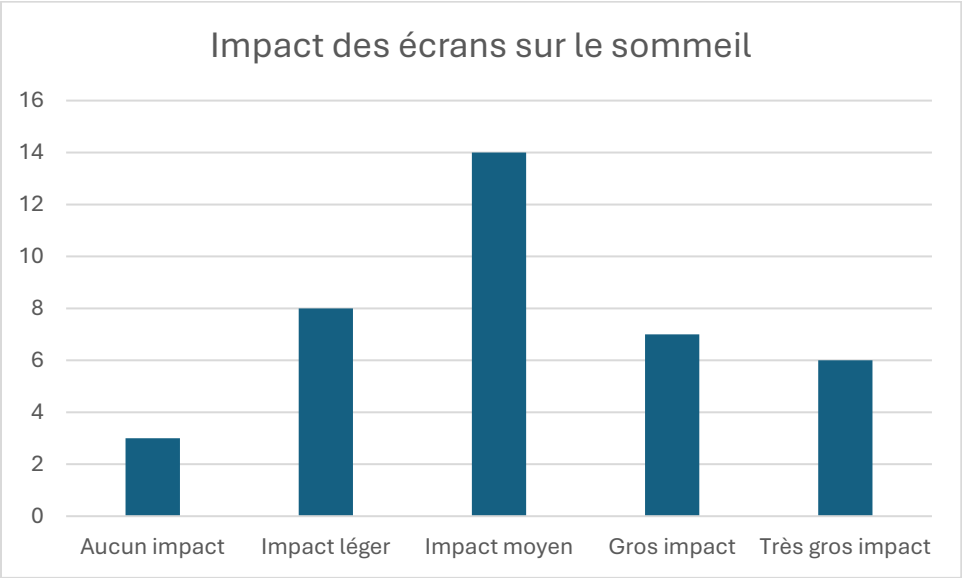
On a plus de non avec 21 personnes disant ne pas être distraite, et 17 personnes qui sont distraites par les écrans pendant les cours, soit presque la moitié des étudiants interrogés. Cela montre l'impact des téléphones sur l'attention des élèves pendant les cours.

On a ensuite demandé si les écrans avaient plus d'impact sur les études ou la vie sociale, les deux ou aucun des deux.



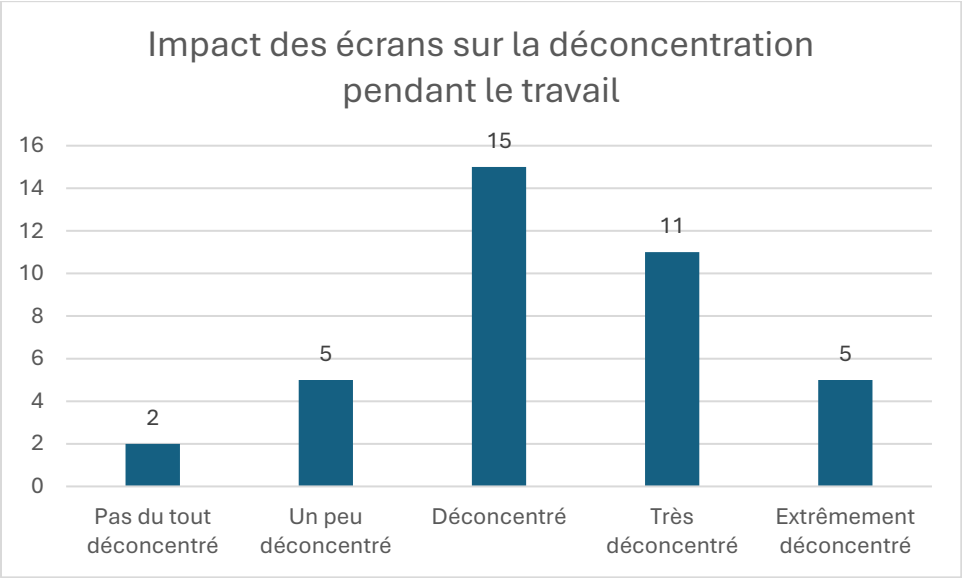
On voit qu'une majorité à répondue les études soit 21 personnes sur 38. On a ensuite 9 qui ne sentent pas que ça affecte l'un ou l'autre, puis quatre personnes dont les écrans affectent la vie sociale et 4 pour lesquelles les écrans impactent autant les deux.

On a ensuite demandé aux étudiants dans quelle mesure les écrans les faisaient se coucher tard.



On voit ici que pour la plupart des interrogés l'impact est moyen avec 14 personnes sur 38. On a ensuite 3 personnes que ça n'impacte pas du tout, 8 que ça impacte légèrement. Pour 7 personnes , l'impact est gros sur le sommeil et pour 6 l'impact est très gros.

On veut ensuite savoir si les étudiants sont déconcentrés par les écrans pendant leur travail.



On voit que seul deux personnes ne sont pas déconcentrés par les écrans et 5 le sont seulement un peu. On a 15 personnes qui se disent déconcentrés, 11 qui sont très déconcentré et 5 qui sont extrêmement déconcentré.

Ca fait donc 31 personnes sur 38 qui sont déconcentrés par les écrans, ça peut faire penser qu'il faut trouver des méthodes pour ne pas être distrait par les écrans pendant le travail.

On a demandé des méthodes aux étudiants et voici celles qui sont ressortis :

-Laisser le téléphone loin de soit

-Le mettre dans une boîte

-le mode ne pas déranger

-Applications qui bloquent l'écran

-éteindre le téléphone

Partie IV

On s'intéresse dans cette partie à l'interprétation et analyse des données en essayant d'expliquer les données qu'on retrouve.

Par exemple, on peut essayer de faire le lien entre le temps d'écran et le nombre de réseaux social qu'une personne utilise régulièrement.

On retrouve que le total de réseaux utilisés par les 25 personnes qui ont un temps d'écran de quatre heures ou plus est de 70

70/25=2,8. On a 2,8 réseaux sociaux par personnes chez les gens qui ont quatre heures de temps d'écran ou plus.

Chez les 9 personnes qui ont un temps d'écran de trois heures, le total de réseaux sociaux est de 28

28/9= 3,11 3,11<2,8

L'hypothèse n'est pas vérifiée, ici, il ne semble pas y'avoir de lien entre le nombre de réseaux sociaux que la personne visite régulièrement et son temps d'écran.

On peut essayer avec le nombre de consoles de jeu qu'une personne possède.

Pour les 25 personnes qui ont quatre heures de temps d'écran ou plus, on a un total de 20 consoles.

20/25=0.8 On a 0.8 console par personne.

Et pour les 9 personnes qui ont trois heures de temps d'écran on a un total de 13 consoles.

13/9= 1.44

1.44<0.8 L'hypothèse ici n'est pas vérifiée.

On ne peut pas s'intéresser aux personnes avec 1 ou 2 heures de temps d'écran quotidien car on a une trop petite proportion.

Les deux hypothèses évoquées au dessus marcheraient peut-être avec un plus grand échantillon de personne mais pas ici.

Partie V Conclusion

Ainsi, on a vu comment les étudiants utilisent les écrans et les impacts qu'ils ont sur eux. On a vu par exemple qu'ils aident à étudier.

On a aussi remarqué une dépendance aux écrans et qu'une grosse partie des étudiants a un temps d'écran élevé. Pour beaucoup, cela a même une incidence sur le sommeil, ce qui peut entraîner plusieurs problèmes : dépression, baisse des résultats scolaires, facilement irritables, etc. On a aussi vu que les étudiants sont souvent distraits par leurs appareils électroniques.

Pour remédier à ces soucis, il serait possible d'enseigner des méthodes aux étudiants pour limiter leurs consommations, ou pour rester concentré.

Lien vers le questionnaire :
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeRknTxOqehxM1K5xsZd7c9xG8xD8uaNk2hxTH6Kh39y6t5bw/viewform?usp=header