

GRANDIR À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE



LES DÉFIS DE
L'INTELLIGENCE
ARTIFICIELLE

Grandir à l'ère du numérique : Les défis de l'intelligence artificielle

Comment les jeunes générations voient-elles notre monde connecté et les changements qu'il connaît ? Quels défis les parents doivent-ils surmonter pour protéger leurs enfants dans une société dominée par Internet ?

Voici un aperçu complet des tendances 2023 en matière de temps d'écran, de divertissement, de réseaux sociaux, de jeux vidéo et d'éducation sur cinq grands marchés et au niveau mondial.

Contenu

GRANDIR À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE	1
À propos de ce rapport	3
À propos de Qustodio	3
Notre méthodologie	4
PETIT ÉTAT DES LIEUX	5
Les familles et la technologie en 2023	6
Les risques d'Internet : panorama 2023	8
Créer des espaces plus sûrs : des outils numériques pour des familles numériques	10
Des approches de parentalité sans technologie	12
La question de l'âge	14
Une surveillance de la maison à la salle de classe	15
Ce que l'avenir réserve aux familles	18
L'année 2023 et l'intelligence artificielle : un nouvel horizon	20
CHIFFRES CLÉS	22
PLATFORMES DE STREAMING	30
RÉSEAUX SOCIAUX	38
JEUX VIDÉO	39
APPRENTISSAGE	46
COMMUNICATION	52
LE MOT DE LA FIN	60
ANNEXE	61

À PROPOS DE CE RAPPORT

Les jeunes s'adaptent souvent plus rapidement aux nouveautés – surtout en ligne. Il y a cinq ans, nous avons décidé donc d'étudier leur relation à la technologie et les applications dont ils se servent, afin de mieux comprendre leurs habitudes quotidiennes, les tendances émergentes et leurs centres d'intérêt actuels.

Ce rapport annuel offre un aperçu des phénomènes qui façonnent les dernières générations. Il détaille l'utilisation par les enfants et les adolescents de leurs applications et outils en ligne préférés en 2023, dont il propose également une comparaison par rapport à 2021 et 2022. Dans le prolongement des éditions précédentes, nous nous sommes intéressés à cette utilisation au niveau mondial et sur certains marchés importants : les États-Unis, le Royaume-Uni, la France, l'Espagne, l'Australie.

Nos recherches sont axées sur cinq grandes catégories : plateformes de streaming, réseaux sociaux, jeux vidéo, apprentissage et communication. Chacune d'elles comprend des graphiques et des informations sur les applications les plus populaires selon le pourcentage d'enfants qui s'en servent et la durée qu'ils y passent. Par ailleurs, nous répartissons par

catégories la durée totale passée sur toutes ces applications et présentons celles le plus souvent bloquées par les familles en 2023.

Pour donner un meilleur aperçu du recours à la technologie par les enfants au fil des ans, ce rapport comprend aussi une annexe avec des données historiques, afin de présenter l'évolution observée depuis notre première étude. Nous y détaillons la durée qu'ils passent chaque année sur les plateformes de streaming, les réseaux sociaux, les jeux vidéo et les outils d'apprentissage ou de communication, les applications les plus populaires au sein de chacune de ces catégories et la durée qu'ils y ont consacrée ainsi que celles les plus bloquées par les parents. Cette annexe sera mise à jour une fois par an afin de souligner l'évolution des tendances numériques.

Notre rapport inclut également des conclusions basées sur les témoignages de parents, de tuteurs et d'adolescents ou préadolescents concernant la place du contrôle parental et de la

technologie dans le quotidien de leur famille. Il révèle **la manière dont les adultes surveillent et gèrent le bien-être de leurs enfants**, combinant des solutions numériques et des méthodes analogiques pour élever une génération née dans un monde ultraconnecté.

À PROPOS DE QUSTODIO

Fondée en 2012 par les experts en cybersécurité Eduardo Cruz, Josep Gaspar et Josh Gabel, l'entreprise Qustodio est le leader mondial dans le domaine de la sécurité en ligne et du bien-être des familles. En 2022, elle a rejoint le groupe Qoria, afin de protéger chaque enfant au cours de son voyage numérique dans le cadre d'une collaboration d'envergure internationale entre écoles, parents et formateurs en matière de sécurité sur Internet. Décidé à aider les établissements scolaires et les familles à mieux vivre et s'orienter dans un monde toujours plus connecté, Qoria soutient déjà des millions de personnes du monde entier dans la protection en ligne, tout en encourageant des habitudes numériques saines et une certaine sensibilisation.



NOTRE MÉTHODOLOGIE

Grandir à l'ère du numérique – Les défis de l'intelligence artificielle est basé sur des informations anonymes fournies par plus de **400 000 familles avec des enfants de 4 à 18 ans** originaires du monde entier. Cette étude révèle les **habitudes des enfants quant à l'utilisation de la technologie sur des appareils mobiles ou des ordinateurs fixes** du 1er janvier 2023 au 31 décembre 2023, comparées à celles sur la même période en 2021 et 2022. Les données présentées dans notre annexe permettent même de remonter jusqu'en 2019. Outre une évaluation Mondiale, nous nous sommes intéressés à des marchés précis, à savoir les États-Unis, le Royaume-Uni, la France, l'Espagne et l'Australie.

Pour explorer davantage les habitudes numériques des enfants, nous avons réparti les données recueillies en cinq catégories d'applications populaires : **plateformes de streaming, réseaux sociaux, jeux vidéo, apprentissage et communication**. Dans la mesure où certaines applications sont polyvalentes, elles pourraient appartenir à plusieurs catégories, mais nous n'en avons choisi qu'une par souci de simplicité. Par exemple, bien que YouTube permette de laisser des commentaires et encourage le partage sur les réseaux sociaux, nous l'avons classée dans

la catégorie « Plateformes de streaming », avec d'autres services de retransmission en direct tels que Twitch.

Pour donner une meilleure idée des programmes spécifiques utilisés par les enfants, **nos recherches excluent également les lanceurs de jeux comme celui d'Epic Games et Steam**, les plateformes d'e-mails telles que Gmail ainsi que les applications natives des appareils, parmi lesquelles Téléphone et FaceTime. Enfin, puisque les applications de paris sont réservées à des utilisateurs majeurs, nous ne les avons pas prises en compte non plus.

L'usage des applications peut également changer d'une année à l'autre, ce qui nous incite à actualiser notre classification de temps à autre. En 2023, nous avons ainsi décidé de placer Snapchat dans la catégorie « Communication » plutôt que « Réseaux sociaux », car nous estimons que cela reflète plus précisément la manière dont les enfants s'en servent et le regard qu'ils lui portent désormais. En outre, bien que le format et les options de X (anciennement « Twitter ») connaissent actuellement des changements, nous avons placé ce service dans la catégorie « Réseaux sociaux ».

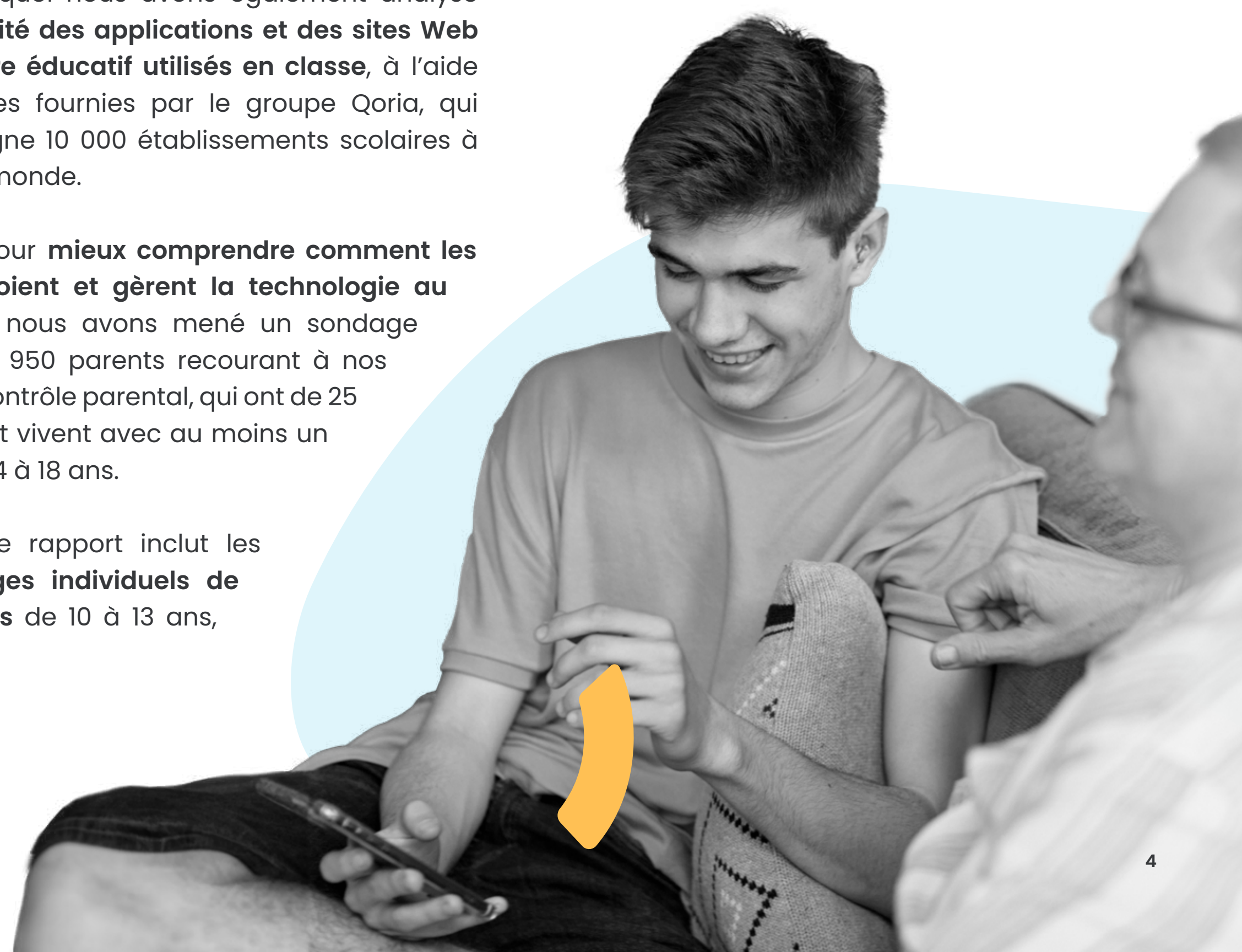
ÉCOLES ET FAMILLES SOUHAITENT CRÉER DES ESPACES EN LIGNE PLUS SÛRS

Ce rapport vise non seulement à fournir un aperçu de l'utilisation d'applications par les enfants sur leurs appareils personnels, mais aussi à donner des détails sur le matériel et les outils numériques dont ils se servent en cours. C'est pourquoi nous avons également analysé la **popularité des applications et des sites Web à caractère éducatif utilisés en classe**, à l'aide de données fournies par le groupe Qoria, qui accompagne 10 000 établissements scolaires à travers le monde.

De plus, pour **mieux comprendre comment les familles voient et gèrent la technologie au quotidien**, nous avons mené un sondage auprès de 950 parents recourant à nos outils de contrôle parental, qui ont de 25 à 65 ans et vivent avec au moins un enfant de 4 à 18 ans.

Enfin, notre rapport inclut les **témoignages individuels de 100 enfants** de 10 à 13 ans,

que nous avons interrogés pour connaître leur point de vue unique concernant leur vie numérique et leurs expériences en ligne. Nous souhaitons ainsi exprimer notre gratitude aux parents, aux tuteurs et aux enfants qui ont apporté leur contribution.





Petit état des lieux

Se connecter à Internet. Surfer sur le Web. Combien de temps va-t-il s'écouler avant que ces expressions ne deviennent obsolètes ? À une époque où la majorité des gens – y compris les jeunes – n'ont qu'à sortir leur smartphone de leur poche pour accéder au cyberspace, la frontière entre le monde virtuel et le monde réel a disparu. Ces derniers s'entremêlent désormais à tel point qu'il est presque impossible de parler de l'un sans évoquer l'autre.

Nous discutons, nous apprenons et nous nous divertissons en ligne, plusieurs heures par jour. Les membres les plus jeunes de la société sont **nés à l'ère du numérique**. Elle est bien loin l'époque où vous deviez annoncer votre envie d'aller sur Internet : « Maman, tu peux raccrocher ? Je t'ai dit que je retrouvais mes potes sur MSN ! »

Cet accès permanent à Internet, sans véritable possibilité de se déconnecter, est à la fois une

bénédiction et une malédiction à bien des égards. En effet, **la technologie offre une multitude de nouvelles opportunités et de voies à explorer** – plus que nous n'aurions jamais pu l'imaginer dans notre enfance. Cependant, éviter les dangers de notre monde connecté n'est pas une mince affaire pour les familles dans leur ensemble, du plus grand au plus petit. Alors que l'intelligence artificielle (IA) se développe à une très grande vitesse et qu'elle est intégrée tout aussi rapidement à presque l'ensemble des applications et des programmes utilisés par les jeunes, une

nouvelle ère du numérique s'ouvre, apportant son lot d'occasions inédites mais aussi de risques sans précédent.

D'ailleurs, certains dangers existent depuis longtemps. Après tout, la génération Y a grandi avec Internet. Mais les parents d'aujourd'hui sont confrontés à un problème supplémentaire : **personne n'a jamais élevé des enfants avec un accès permanent à Internet, où qu'ils aillent**. De plus, les outils basés sur l'IA et les possibilités infinies qu'ils nous offrent nous emmènent en terre

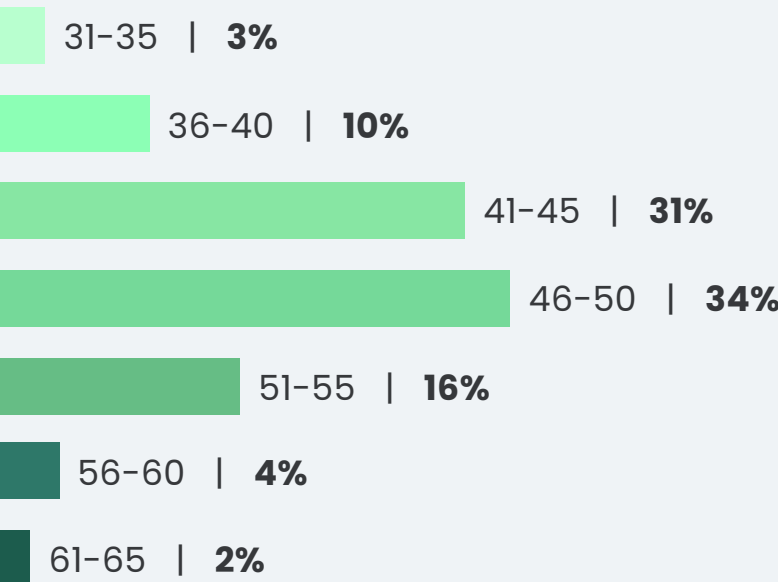
inconnue. Nous devons ainsi encore observer leurs effets à long terme sur notre monde – en et hors ligne.

Pour comprendre la manière dont chacune et chacun composent avec cette nouvelle réalité, nous avons souhaité échanger avec des parents et des tuteurs cherchant à protéger leurs proches sur Internet, tout en recueillant les témoignages d'enfants qui grandissent avec. Notre premier sondage, effectué auprès de 950 parents et tuteurs se servant d'outils de contrôle parental et de bien-être numérique, apporte quelques éléments de réponse, permettant d'identifier **les priorités des familles concernant la protection de leurs enfants en ligne**.

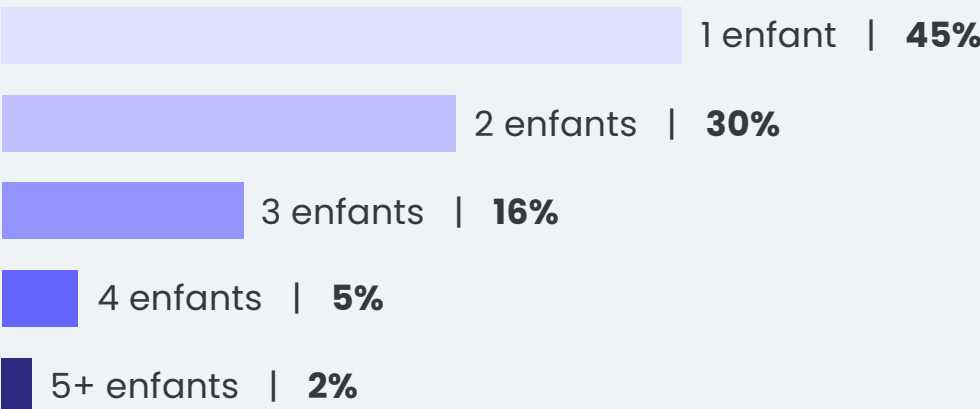
Au cours de l'année 2023, nous avons interviewé plus de 100 préadolescents et adolescents, qui nous ont fait part de leurs expériences avec la technologie, les réseaux sociaux, l'IA et la manière dont on fait attention à eux. Ce rapport est ponctué de leurs réflexions ainsi que des opinions et des commentaires de leurs parents, offrant **le point de vue des principaux intéressés sur le partage, l'apprentissage et la croissance avec la technologie à l'ère du numérique**.

Sondage 2023 de Qustodio auprès des parents : données démographiques

Fourchette d'âges des parents



Nombre d'enfants par famille interrogée



Les familles et la technologie en 2023



Si vous avez des enfants, il est très probable que vous ayez également une tablette : aux États-Unis, par exemple, [75 % des familles avec des enfants possèdent une tablette](#), contre 57 % de celles qui n'en ont pas. Alors que les appareils mobiles sont devenus monnaie courante dans les foyers, il apparaît évident que les enfants s'en servent autant que leurs parents, si ce n'est plus – et que ces derniers souhaitent les protéger dans leur utilisation de la technologie. Aussi, **les outils de contrôle parental font désormais partie intégrante de la vie numérique de ces familles**, proposant des paramètres de gestion facilement personnalisables qui permettent à tout le monde de restreindre son usage de la technologie.

D'ailleurs, **plus d'un quart des parents (28 %) sont d'avis qu'il faudrait commencer à utiliser des outils de contrôle parental avant même l'âge**

de 3 ans, auquel les petits sont déjà nombreux à découvrir les écrans par le biais de la télévision, d'une tablette ou du smartphone d'un parent.

Pourtant, une grande partie des familles envisagent de recourir au contrôle parental seulement à partir de la préadolescence, que ce soit à la maison ou en dehors : **près de 25 % des parents sont d'avis que 7-9 ans est la fourchette d'âges idéale pour commencer à utiliser un outil de contrôle parental**, tandis que 22 % préfèrent attendre 10-12 ans, ce qui coïncide avec l'âge moyen auquel un enfant reçoit son premier téléphone portable. En 2015, Common Sense Moy. a révélé que [41 % des enfants possédaient un téléphone dès 12 ans](#). Aujourd'hui, selon des [recherches menées par l'école de médecine de Stanford](#), 25 % en ont un dès leurs 10,7 ans, une part qui grimpe à 75 % chez les jeunes âgés en moyenne de 12,6 ans.

“ L'âge idéal pour le contrôle parental, c'est le moment où ils ont accès à un appareil sans surveillance. ”

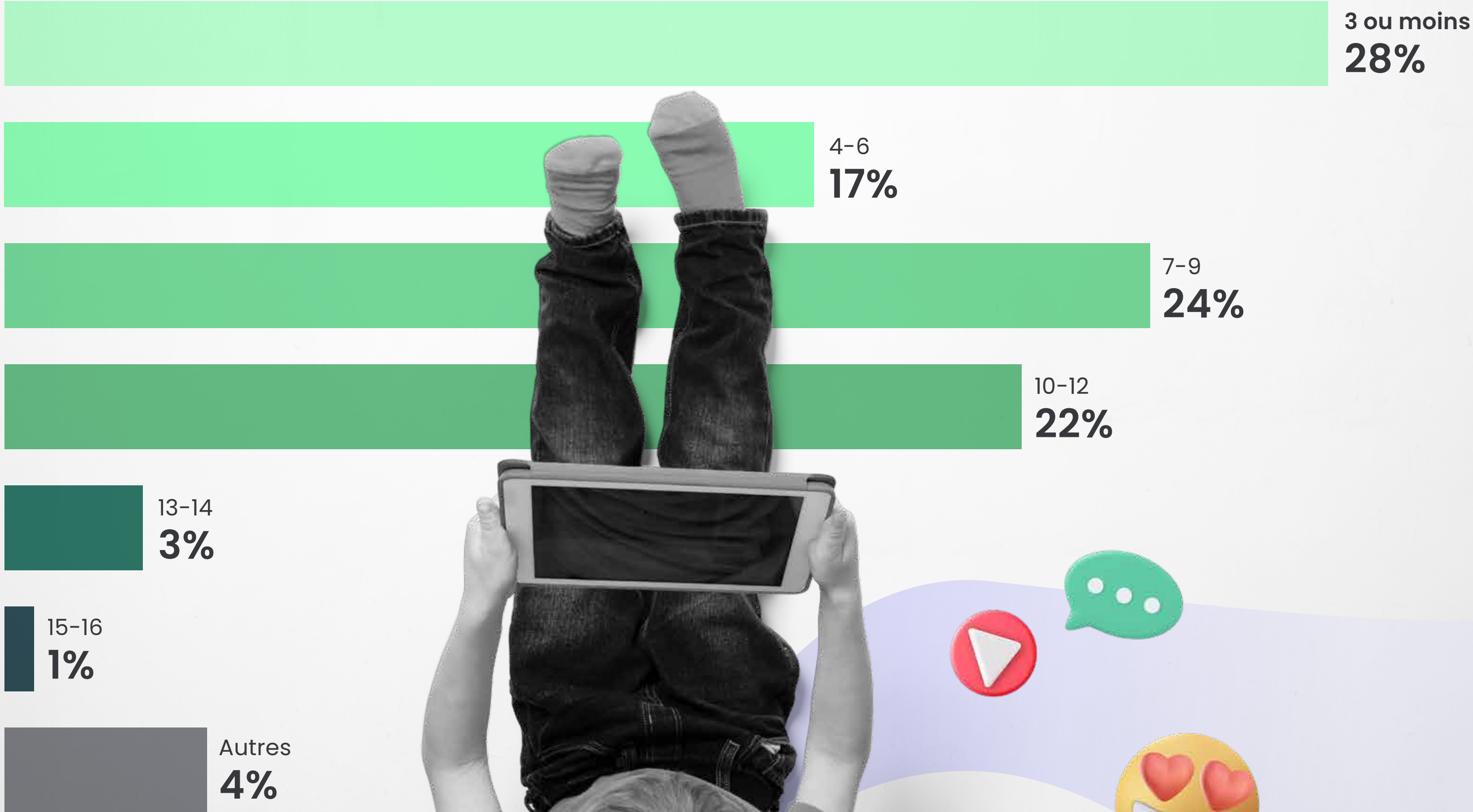
- Parent de deux enfants, 46 ans

“ Ça m'est égal d'être surveillée ; je n'ai rien à me reprocher. Ce sont les autres qui m'inquiètent. Je ne veux pas qu'on me fasse du mal. ”

- Fille, 12 ans



Selon vous, quel est l'âge idéal pour commencer à utiliser le contrôle parental sur les appareils des enfants ?



“ Je pense qu’il faudrait se servir du contrôle parental dès le moment où un enfant a accès à un appareil, même si c’est celui de leurs parents ou de leurs frères et sœurs.”

- Parent d’un enfant, 50 ans

“ Mes parents m’ont dit que des gens pouvaient voler mes données ou mes photos et que je ne devais pas parler aux inconnus. Je préférerais qu’ils ne m’imposent aucune limite et qu’ils ne me demandent pas ce que je regarde.”

- Niña, 11 años

“ Avant de donner un téléphone à ma fille, je l’ai emmenée voir un agent de police pour qu’ils aient une discussion sur les risques d’Internet. Nul doute que ça l’a marquée et sensibilisée.”

- Parent d’une enfant, 50 ans



Les risques d’Internet : panorama 2023

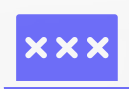
Le contrôle parental permet de prévenir certains risques. Ainsi, 70 % des parents s’en servent pour protéger leurs enfants de moins de 10 ans contre les nombreux dangers de la technologie et d’Internet.

Interrogés sur les raisons qui les ont incités à en surveiller les appareils, ils ont classé les dangers fréquents d’Internet du plus au moins inquiétant. **L’exposition à la pornographie ou à tout autre contenu pour adultes est leur plus grande préoccupation**, suivie de près par les prédateurs en ligne – les deux principaux dangers qui planent sur les jeunes en ligne. Aux États-Unis, [plus de la moitié des adolescents \(51 %\) signalent avoir déjà été exposés à de la pornographie](#) par accident, simplement en cliquant sur un lien. Au Royaume-Uni, [le nombre de crimes de pédopiégage a grimpé de plus de 80 %](#) entre 2017 et 2022. Protéger les enfants de cette menace, en particulier lorsqu’ils ne contrôlent pas leur exposition, est l’une des grandes priorités des parents préoccupés.

L’utilisation problématique d’Internet incite également les parents à protéger les appareils de leurs enfants : l’addiction à Internet est leur troisième plus grande préoccupation, tandis que les inquiétudes souvent liées aux réseaux sociaux – cyberharcèlement, inscription sur ces plateformes et problèmes de santé mentale – arrivent en quatrième, cinquième et sixième positions.

Certains éléments liés au bien-être, notamment les problèmes de sommeil et de concentration, ne se trouvent qu’en bas du classement, malgré les preuves démontrant qu’une utilisation accrue du téléphone chez les adolescents et les jeunes adultes est associée à [une plus grande probabilité d’avoir des problèmes de sommeil](#). Dans l’ensemble, **les parents considèrent la protection des données en ligne comme la moindre de leurs priorités** quand il s’agit de surveiller les appareils de leurs enfants.

Quels dangers d’Internet vous incitent le plus à surveiller les appareils de votre ou vos enfants ?

- 
- 1  Pornographie ou autre contenu pour adultes
 - 2  Prédateurs en ligne
 - 3  Addiction à Internet
 - 4  Cyberharcèlement
 - 5  Utilisation des réseaux sociaux
 - 6  Problèmes de santé mentale
 - 7  Problèmes de sommeil
 - 8  Problèmes de concentration
 - 9  Vie privée en ligne

“ On lit des livres et des articles et je lui laisse regarder des reportages sur ce qui arrive aux gens qui ne font pas attention à leurs renseignements personnels en ligne. Je veux lui faire comprendre ce qui est dangereux et ce qui peut être publié.”

– Parent d’un enfant, 50 ans

“ J’ai aucune inquiétude. Mes parents vérifient toujours les sites que je regarde pour être sûrs qu’ils sont sans danger. Ça m’est égal que ma mère me surveille. Elle veut être sûre que je sois en sécurité.”

– Garçon, 10 ans



“ Il n’y a rien qui m’inquiète, à part peut-être l’autonomie de ma batterie. Je me sens en sécurité quand mes parents me surveillent, même si j’aimerais utiliser mon téléphone plus longtemps.”

– Garçon, 10 ans

Créer des espaces plus sûrs : des **outils numériques** pour des familles numériques

De nombreuses familles se servent du contrôle parental en guise de solution numérique dans un environnement connecté en permanence. Alors qu'il n'y a aucune démarcation entre le monde réel et le monde virtuel chez les plus jeunes, l'utilisation des appareils reste souvent une expérience extrêmement personnelle et solitaire. Les adultes cherchent donc à comprendre la manière dont ils se servent de la technologie : **76 % des personnes interrogées recourent à des outils de contrôle parental pour avoir une plus grande visibilité sur la vie numérique de leurs enfants.**

Les parents cherchent également à favoriser un comportement exemplaire que leurs enfants garderont bien après avoir quitté le cocon familial : **76 % reconnaissent que ces outils leur permettent également d'encourager des habitudes et des routines plus saines en matière de temps d'écran.**

Les outils de contrôle parental sont également utiles concernant d'autres questions liées à la

technologie : 44 % des familles s'en servent pour avoir de **meilleures conversations sur la vie numérique** et 38 % notent qu'ils contribuent à **gérer et réduire les conflits**. Pour 43 % des parents, ils permettent aux enfants de **se concentrer sur leurs tâches**, que ce soit à la maison ou en dehors.

Alors que le sommeil est un facteur clé du développement, de la concentration et de l'attention chez les jeunes, la recherche montre que la technologie a un effet négatif sur sa qualité, en raison de la lumière bleue émise par les appareils. Deux adultes sur cinq remarquent que le contrôle parental les aide à améliorer le sommeil de leurs enfants et les routines associées.

Lorsqu'il s'agit d'encourager des habitudes et des routines, tous les outils quels qu'ils soient restent cependant une simple série de fonctionnalités et d'options à la disposition des familles. **L'important, c'est la manière d'exploiter ces outils** pour créer un environnement en ligne sûr.

Comment le contrôle parental aide-t-il
votre ou vos enfants ?

76%



Offre une meilleure visibilité
sur sa/leur vie numérique

76%



Encourage des habitudes et
des routines plus saines en
matière de temps d'écran

44%



Orienté nos
conversations sur la
vie numérique

43%



Aide mon/mes
enfant(s) à se
concentrer sur ses/
leurs tâches

38%



Limite et gère les
conflits familiaux

38%



Améliore le sommeil
et les routines liées à
l'heure du coucher



Pas moins de 89 % des familles utilisent le contrôle parental pour filtrer et bloquer tout contenu inapproprié sur les appareils de leurs enfants, objectif suivi de près par la surveillance du temps d'écran total (85 %).

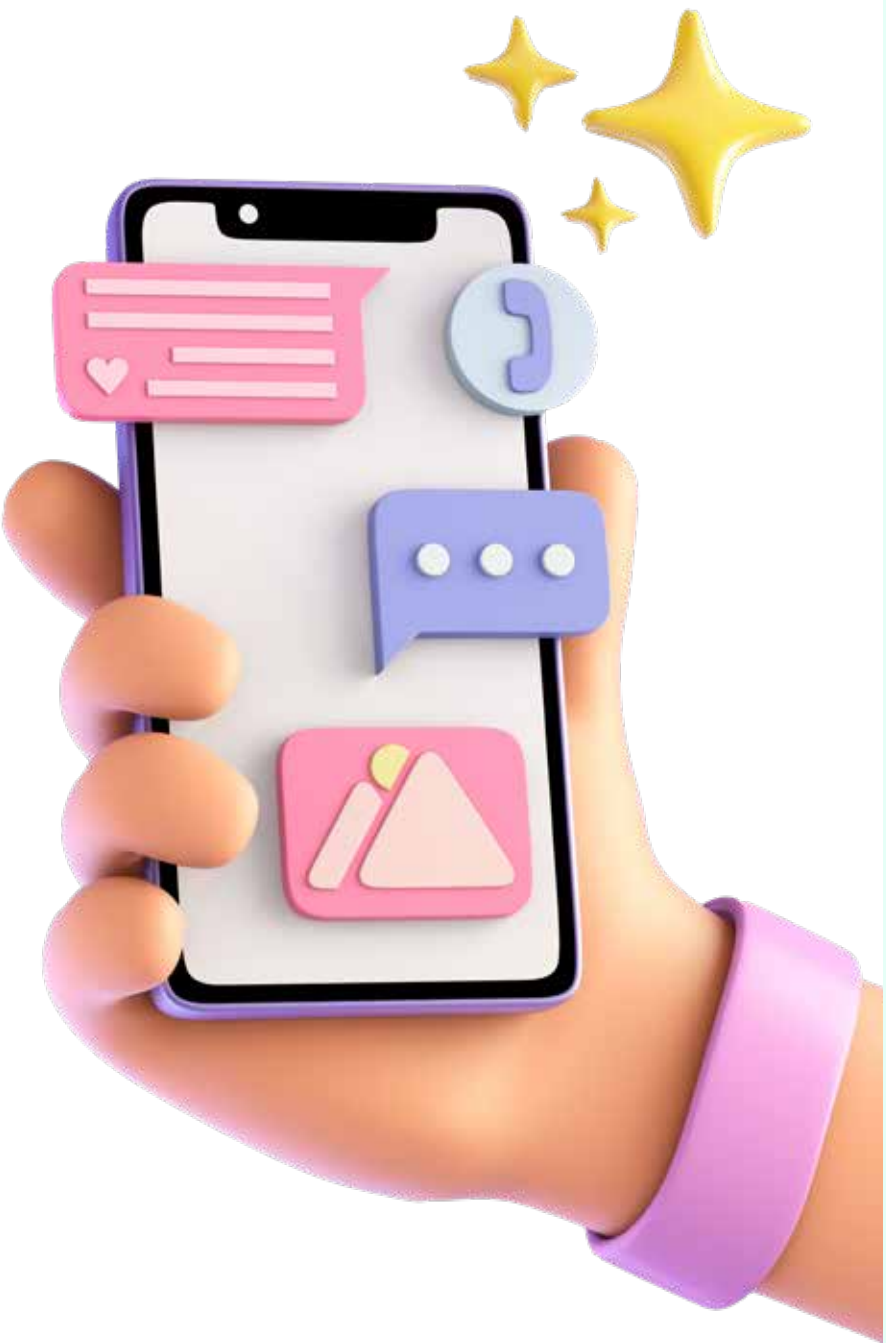
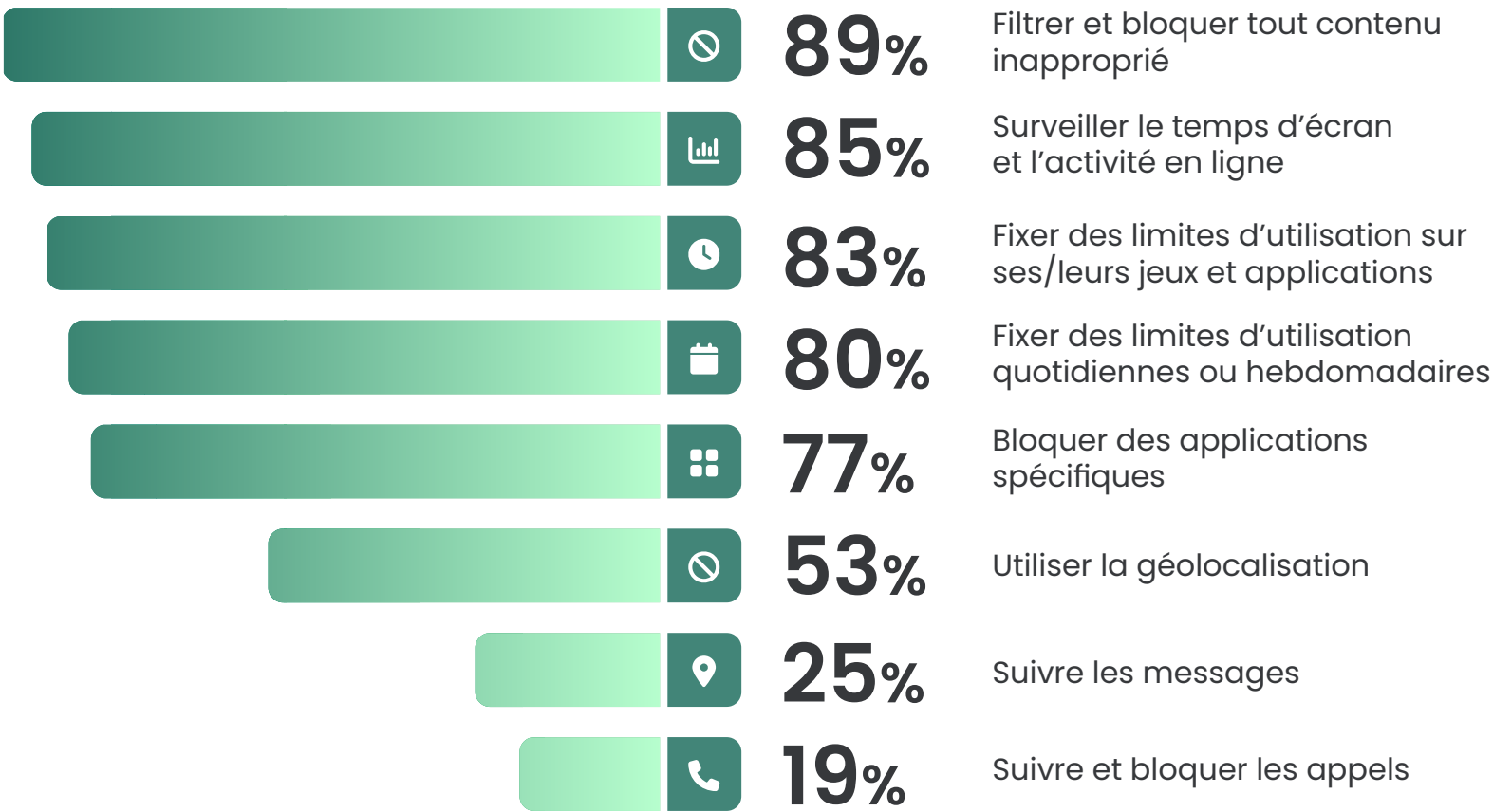
La personnalisation des paramètres d'un appareil garantit une certaine sécurité sur Internet, tout en favorisant des pauses sans écran, quotidiennes ou hebdomadaires : **près de 83 % des parents**

s'appuient sur des outils pour restreindre des applications spécifiques, notamment les jeux et les réseaux sociaux, tandis que **80 % fixent des limites quotidiennes ou hebdomadaires** s'appliquant à tous les appareils de leurs enfants.

Outre la volonté d'encourager certaines habitudes ou routines, les parents font souvent attention au bien-être de leurs enfants en veillant à leur sécurité hors de la maison. **Plus de la moitié**

(53 %) emploient des outils de surveillance pour les géolocaliser sur le chemin de l'école ou lors de sorties entre amis pendant le week-end, par exemple. Pour lutter contre la quatrième plus grande inquiétude des parents, à savoir le cyberharcèlement, un quart d'entre eux surveillent même les messages de leurs enfants, tandis que 19 % en vérifient les appels et bloquent tout bonnement certains numéros.

Pourquoi utilisez-vous le contrôle parental sur les appareils de votre/vos enfant(s) ?



“ Certaines fois, je pense que c’est bien qu’ils me surveillent. Par contre, d’autres fois, ça m’énerve, parce que mes amis sont encore en ligne mais, moi, je dois me déconnecter pour laisser la place à ma sœur.”

- Garçon, 10 ans

“ Quand je sors avec mes amis, je prends mon téléphone pour pouvoir dire à mes parents où je suis. Ils me le prennent seulement avant que j’aile au lit et me le rendent quand je rentre de l’école. Là, on est en vacances, donc je l’ai toute la journée, mais ils me le prennent quand même pendant la nuit.”

- Garçon, 12 ans

“ C’est normal que mes parents veuillent me protéger et me demandent de faire autre chose que d’aller sur Internet. Il y a des gens qui nous veulent du mal dessus.”

- Garçon, 13 ans



Des approches de parentalité sans technologie

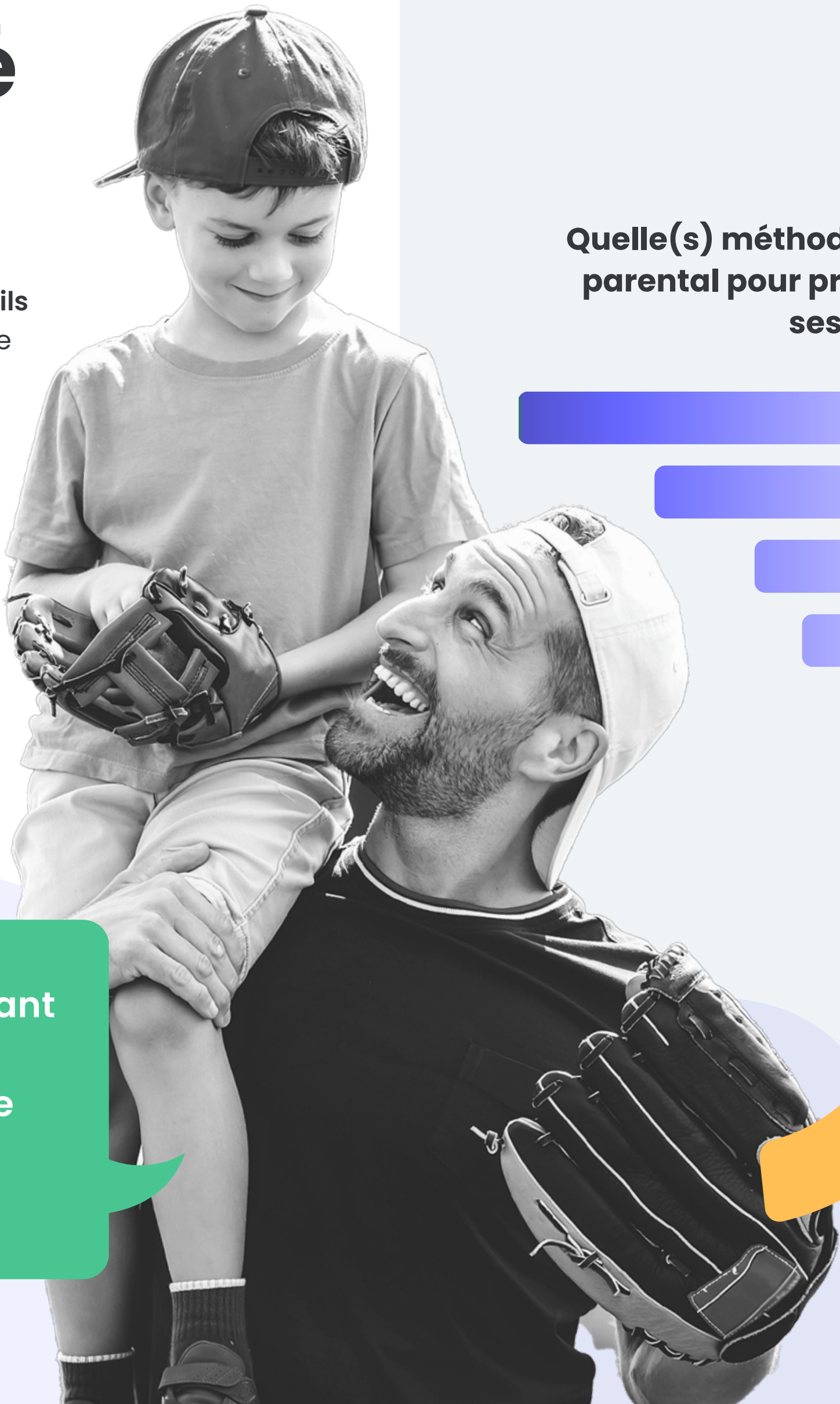
Les parents ne se contentent pas d'utiliser des outils numériques pour protéger leurs enfants sur Internet. Ils **combinent ces outils à des stratégies de gestion en famille**, qui consistent souvent à s'impliquer davantage.

La plupart accordent la priorité absolue au dialogue : **87 % ont des discussions régulières avec leurs enfants concernant les habitudes et le comportement à adopter en ligne**. En accord avec les [recommandations de l'American Academy of Pediatrics](#) sur la réduction de la durée quotidienne passée sur des jeux vidéo, la deuxième stratégie de protection des familles consiste à restreindre l'accès aux consoles.

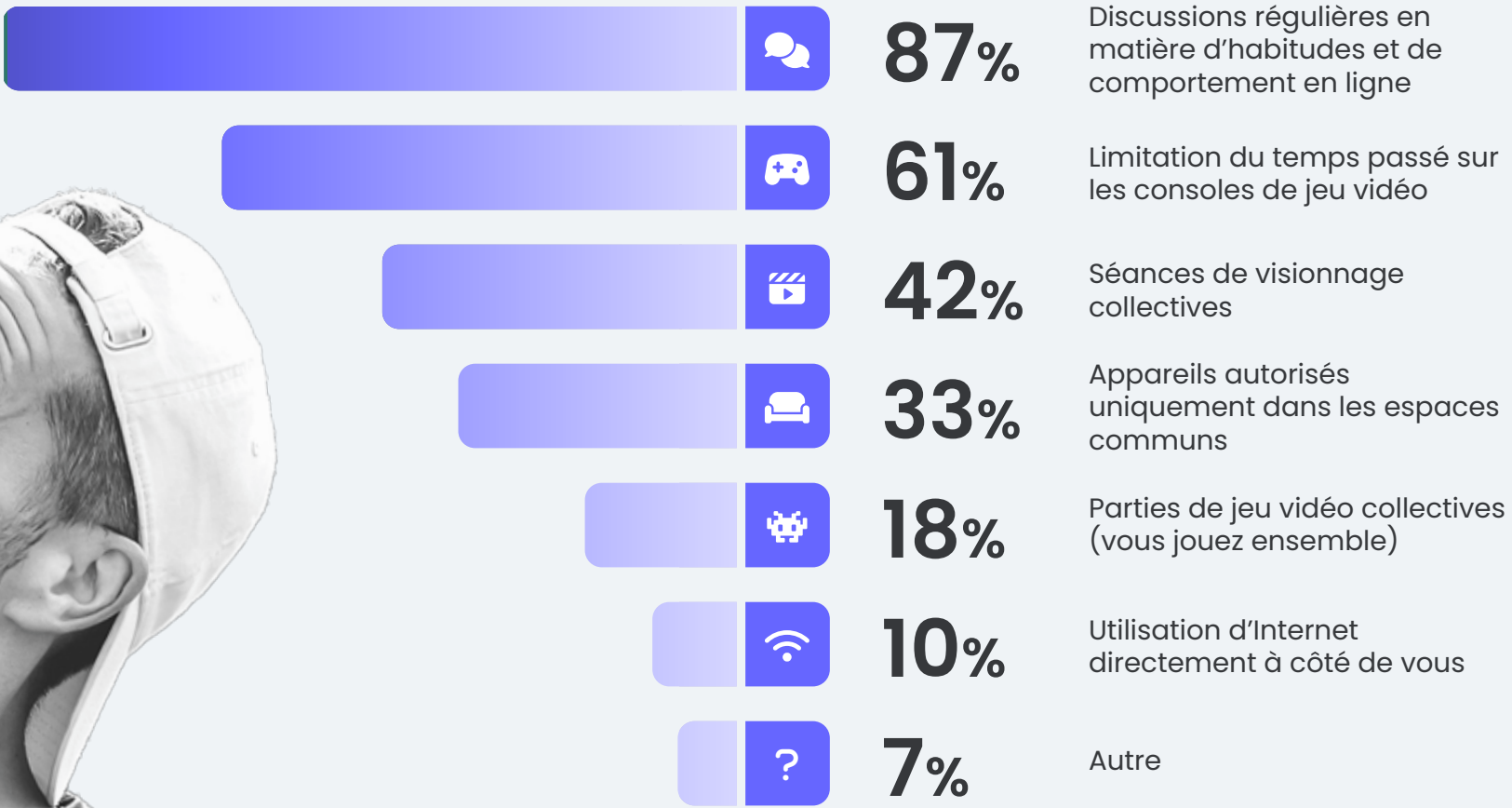
Autres solutions, **42 % des parents regardent des vidéos avec leurs enfants** et 18 % jouent avec eux pour les protéger.

Un tiers des parents préfèrent que les appareils restent dans les **espaces communs**, comme le salon, la cuisine et les autres endroits accessibles à tous les membres de la famille. Seuls 10 % surfent sur Internet avec leurs enfants et 7 % adoptent d'autres méthodes de protection, qui consistent notamment à encourager des activités sans technologie ou à bannir les appareils de la chambre pendant la nuit.

“ J’encourage mon enfant à faire des activités en extérieur et du sport et je l’accompagne.”
- Parent d’un enfant, 43 ans



Quelle(s) méthode(s) associez-vous au contrôle parental pour protéger votre/vos enfant(s) sur ses/leurs appareils ?



Pour protéger votre/vos enfant(s) sur ses/leurs appareils, avez-vous déjà adopté l'une des méthodes suivantes ?

88%  Interdire les appareils à certains moments de la journée (repas, p. ex.)

81%  Interdire les appareils ou retirer certains privilèges numériques en guise de punition

32%  Suivre votre/vos enfant(s) sur les réseaux sociaux

18%  Vous connecter aux comptes de votre/vos enfant(s) sur les réseaux sociaux

“ On n'autorise pas nos enfants à garder leurs appareils dans leurs chambres pendant la nuit.”

– Parent de deux enfants, 50 ans

“ Toutes les trois semaines, on fait une pause sans appareil électronique. AUCUN appareil pendant toute une semaine. On la surnomme 'détox numérique'. C'est surprenant, la productivité qu'on observe cette semaine-là. Soudain, notre enfant effectue toutes ses tâches et joue avec tous ses jouets.”

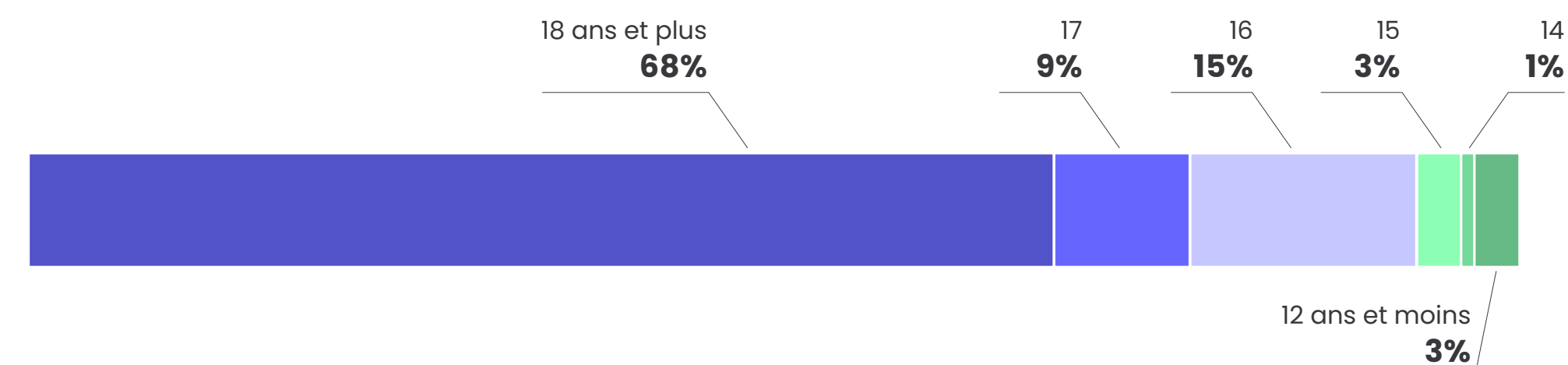
– Parent d'un enfant, 43 ans

La question de l'âge

Il peut être difficile de déterminer l'âge auquel accorder un accès illimité à tous les appareils. Même lorsqu'un enfant obtient la majorité, fixée à 18 ans dans la majorité des pays du monde, son cerveau n'est pas encore entièrement développé : le cortex préfrontal – responsable de la prise de décisions, de la hiérarchisation des priorités et de la planification – est la dernière partie du cerveau à prendre sa forme définitive, généralement aux alentours de 25 ans. C'est peut-être la raison pour laquelle **68 % des adultes sont d'avis que l'âge idéal pour arrêter de surveiller l'activité en ligne des jeunes est au moins de 18 ans**, ce qui coïncide avec le passage à l'âge adulte sur le plan légal.

Outre cette large majorité, **l'âge idéal est de 16 ans pour 15 % des parents** et de 17 ans pour seulement 9 % d'entre eux, selon leur conception de la maturité. Rares sont les participants estimant que les moins de 16 ans sont prêts à avoir un accès complet au monde numérique : seuls 7 % autorisent leurs enfants de 15 ans ou moins à utiliser des appareils sans aucune forme de surveillance en ligne.

Selon vous, à quel âge les parents devraient-ils arrêter de surveiller l'activité en ligne de leurs enfants ?



“ Je ne m'inquiète de rien en ligne. Et si c'était le cas, j'en parlerais à mes parents. Je n'aime pas vraiment qu'ils me surveillent, mais ils n'en auront plus besoin quand je serai plus grand.”

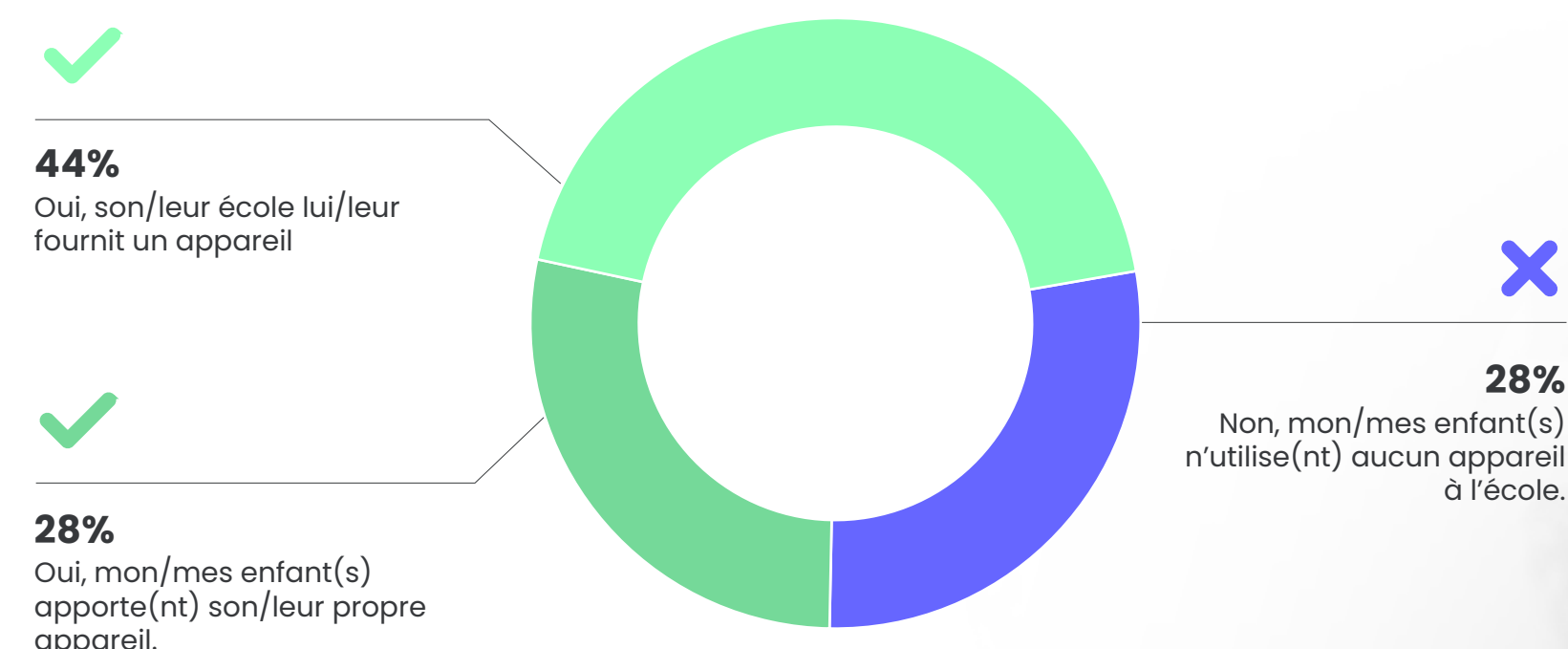
– Garçon, 12 ans

Une surveillance de la maison à la salle de classe

Face à une utilisation croissante des appareils à l'école au fil des ans, il devient de plus en plus nécessaire de mettre en place une surveillance numérique et des mesures de sécurité liées à la technologie dans le milieu éducatif. **Presque trois quarts (72 %) des élèves se servent désormais d'un appareil électronique en cours : 28 % apportent le leur et 44 % en reçoivent un de la part de leur école.**

Alors que la technologie occupe une place grandissante dans les salles de classe, écoles et parents vont être de plus en plus contraints de prendre des mesures pour protéger les appareils scolaires et encourager la productivité, où que ce soit. Du ministère de l'éducation britannique, qui a fixé des [normes spécifiques en matière de filtres et de surveillance pour les élèves](#), aux efforts nationaux déployés par l'Espagne pour nommer des [coordonnateurs du bien-être numérique dans les écoles](#), les établissements d'enseignement redoublent partout d'énergie pour protéger les jeunes dans leur apprentissage avec la technologie.

L'école de votre/vos enfant(s) impose-t-elle l'utilisation d'un appareil ?

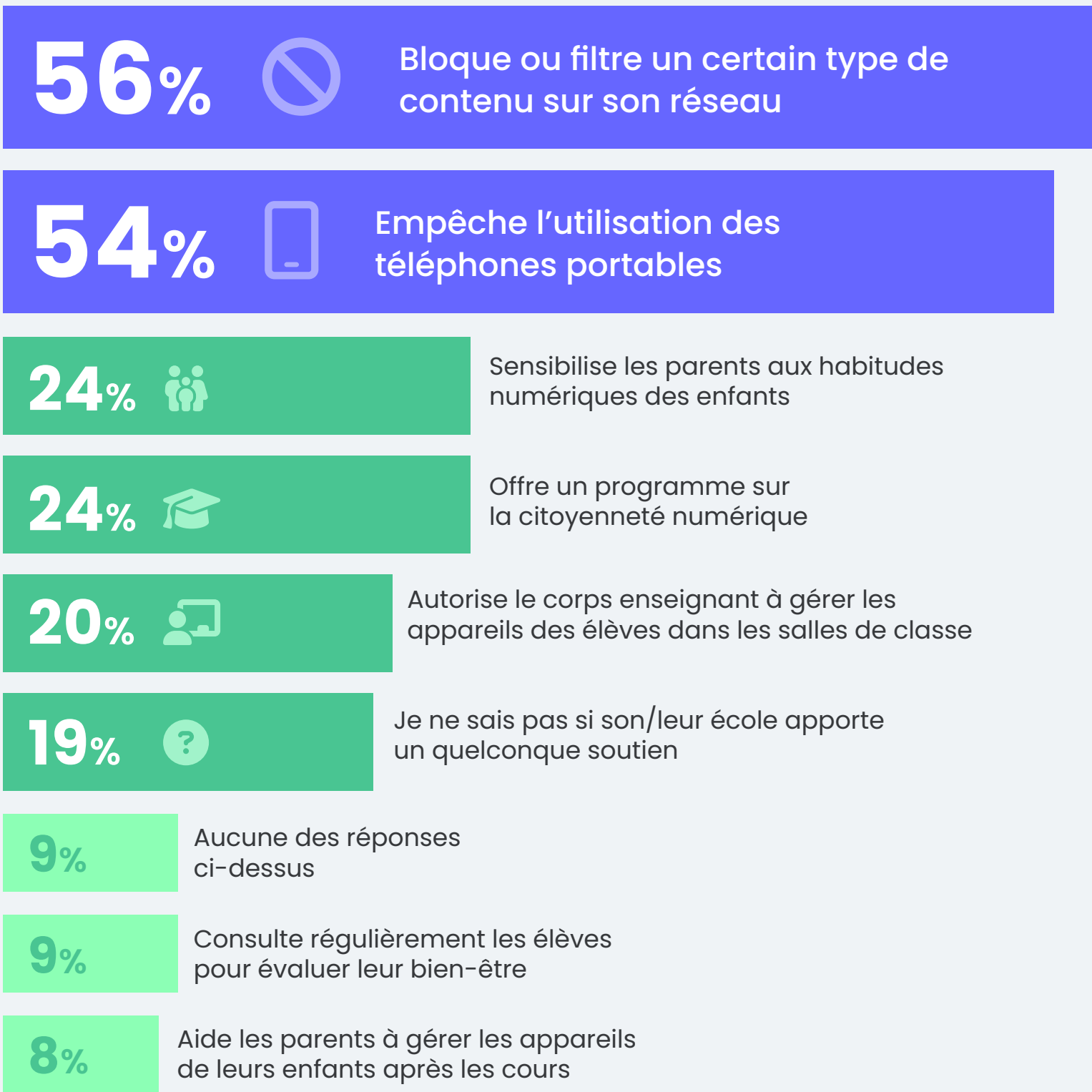


“ À l'école, on n'a pas de livres, juste des tablettes. J'y suis habitué maintenant ; c'est plus rapide et je n'ai plus besoin d'écrire autant. En plus, on économise du papier.”

– Niño, 13 años



Quelle(s) méthode(s) l'école de votre/vos enfant met-elle en place pour encourager le bien-être numérique des élèves ?



Concernant les mesures de protection des appareils et de soutien au bien-être numérique, **la majorité des écoles (56 %) s'appuient sur un système de blocage et de filtrage** pour limiter le contenu accessible via leur réseau. L'interdiction des téléphones est la principale politique de soutien au bien-être numérique : **54 % des parents indiquent que leurs enfants n'ont pas le droit d'utiliser leurs portables dans l'enceinte de leur école.**

Les systèmes de gestion de classe permettent aux enseignants de surveiller activement les appareils des élèves pendant les cours, avec la possibilité d'en regarder l'écran en temps réel ou de verrouiller celui-ci sur une URL spécifique. Néanmoins, seuls 20 % des parents confirment que les enseignants de leurs enfants peuvent gérer les appareils en classe avec ce type de système.

Les méthodes autres que le retrait des appareils ou l'activation de filtres s'avèrent moins populaires dans le milieu éducatif : **seuls 24 % des parents précisent que l'école de leurs enfants les sensibilise aux bonnes habitudes numériques à encourager** et la même part signale l'obligation de suivre un programme d'éducation à la citoyenneté numérique.

D'ailleurs, **19 % des parents avouent ne pas savoir si l'école de leurs enfants propose un quelconque soutien**, qu'il s'agisse d'un système de sécurité ou de pratiques de bien-être numérique. Et l'accompagnement des familles concernant la gestion des appareils scolaires souffre des lacunes dans de nombreux cas : **seuls 8 % des parents reçoivent l'aide nécessaire pour gérer les appareils scolaires de leurs enfants hors de l'école.**

Outre les mesures de sécurité existantes, il va également falloir s'adapter à des technologies encore plus récentes : **avec la montée de l'IA, les écoles du monde entier adoptent des mesures visant à l'exploiter ou, au contraire, à l'interdire**, selon leur point de vue sur la question.

Il ne fait aucun doute que les enfants d'aujourd'hui passeront leur baccalauréat dans un monde où les technologies basées sur l'IA feront partie de leur quotidien et que les équipes pédagogiques (et les parents) se devront de pouvoir les aider à exploiter ces technologies avec efficacité. En Australie, après avoir commencé par restreindre l'utilisation de ChatGPT, les ministres de l'éducation régionaux ont imaginé [un cadre national relatif à ce type d'outil pour 2023](#), prévoyant

d'inclure l'IA dans l'apprentissage à partir de 2024. Fin 2023, [l'UNESCO a également publié un Guide mondial pour l'IA générative dans l'éducation et la recherche](#), destiné à appréhender les opportunités et les risques de ces outils dans le milieu éducatif.

Alors que le recours aux appareils scolaires se démocratise au fil des ans, **le besoin en systèmes de soutien numérique ne va cesser d'augmenter dans l'éducation**. Les établissements et les équipes pédagogiques s'efforcent déjà de mettre en œuvre de nouvelles technologies ou méthodes pour protéger les élèves en ligne, mais les besoins et les réglementations varient considérablement d'un pays à l'autre, donc certains s'adapteront plus rapidement que d'autres. Plus les années passeront, plus les écoles et les parents devront renforcer leur collaboration concernant le bien-être numérique et l'utilisation des appareils scolaires, mais il reste encore du chemin à parcourir.

“ J'utilise un ordinateur portable pour mon travail scolaire parce qu'on suit les cours à la maison. Ma maman bloque beaucoup de sites, mais je pense que c'est pour mon bien : il y a plein de mauvaises personnes en ligne.”

– Fille, 13 ans

“ Tous nos manuels scolaires sont numériques, donc on utilise nos ordinateurs portables toute la journée. Ma maman ne me laisse pas emmener mon téléphone à l'école et, honnêtement, c'est mieux pour moi.”

– Fille, 13 ans

Ce que l'avenir réserve aux familles

En matière de technologie, **l'année 2023 a été particulièrement marquée par l'IA**, qui a connu une formidable montée en popularité grâce à la sortie d'outils accessibles à tous les internautes. ChatGPT, star incontestée parmi ces outils, a certes été lancé dès la fin 2022, mais c'est bien en janvier 2023 qu'il a connu un véritable engouement, atteignant 100 millions d'utilisateurs et devenant ainsi [l'application à la croissance la plus rapide de l'histoire](#). D'ailleurs, entre 2023 et 2030, **la croissance des outils basés sur l'IA devrait augmenter de quasiment 40 % par an** – un chiffre montrant bien que cette technologie ne compte pas disparaître. Enfants et parents doivent donc s'y adapter, sans quoi ils risquent d'être dépassés.

Malgré le soudain essor de l'IA et la frénésie médiatique qui s'est ensuivie, nous avons traversé une année 2023 placée sous le signe de l'adoption et de la découverte pour la plupart des gens. Sur les 200 jeunes âgés de 10-13 ans

que nous avons interrogés, **seuls 6 % utilisent activement l'IA**, contre plus de la moitié pour les réseaux sociaux.

Malgré le soudain essor de l'IA et la frénésie médiatique qui s'est ensuivie, nous avons traversé une année 2023 placée sous le signe de l'adoption et de la découverte pour la plupart des gens. Sur les 200 jeunes âgés

“ Parfois, je pense que l'IA a raison. Mais, parfois, j'ai du mal à croire ses réponses.”

– Fille, 11 ans

“ Mes profs n'aiment pas les outils d'IA et disent que c'est comme copier, mais je les trouve assez utiles.”

– Fille, 13 ans



“ J’utilise ChatGPT et Bing Chat. J’ai l’impression qu’ils donnent de bonnes réponses à mes questions. J’adore utiliser l’IA pour l’école parce qu’elle m’aide beaucoup à faire mes devoirs et à apprendre. La seule chose qui m’inquiète en ligne, c’est de donner des informations personnelles.”

– Fille, 11 ans

“ L’IA, elle est vraiment douée et utile ; elle a presque toujours la bonne réponse à ce qu’on lui demande.”

– Garçon, 12 ans



de 10-13 ans que nous avons interrogés, **seuls 6 % utilisent activement l’IA**, contre plus de la moitié pour les réseaux sociaux.

Alors que l’IA vient à peine d’entrer dans une nouvelle ère, elle deviendra bientôt une réalité incontournable pour les plus jeunes, qu’il s’agisse de la génération Alpha ou des suivantes. De la même manière que les baby-boomers, la génération X et la génération Y ont vécu un avant et un après Internet, les enfants de demain devront apprendre et découvrir dans une époque marquée par cette technologie. **Des opportunités inimaginables s’offriront à eux, mais ils devront aussi relever de nouveaux défis et faire face à des risques différents.**

Les générations précédentes devront, quant à elles, se renseigner et s’adapter tout aussi rapidement, afin de pouvoir les guider et les protéger dans un monde virtuel métamorphosé. Alors que les jeunes sont désormais accompagnés d’appareils à presque chaque stade de leur développement et de leur croissance, les adultes doivent clairement les surveiller dans leur moindre utilisation de la technologie – à la maison, à l’école ou autre part. Nés à l’ère du numérique, les enfants d’aujourd’hui grandissent et apprennent dans un environnement à la fois réel et virtuel, mais ils ne sont pas seuls dans leur voyage : **parents et tuteurs se doivent d’être de plus en plus présents pour les aider à chaque étape de leur voyage numérique.**

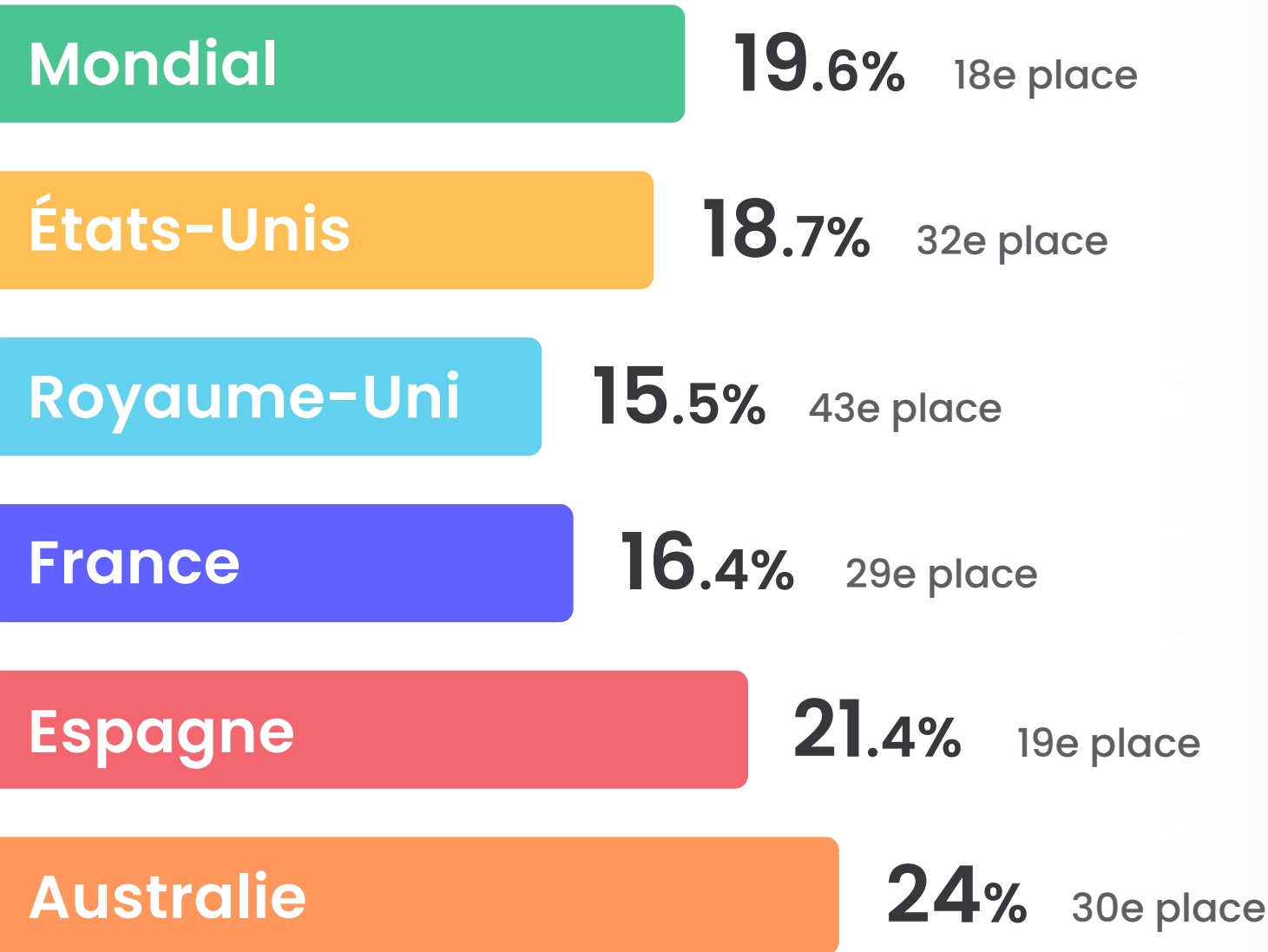


L'année 2023 et l'intelligence artificielle : un nouvel horizon

Avec le décollage d'OpenAI, qui a lancé l'application ChatGPT sous iOS en mai et sous Android en juillet, nous avons décidé de mesurer la popularité du phénomène Internet le plus marquant de 2023 chez les enfants.

En raison de la sortie tardive de cette application, nous nous sommes penchés exclusivement sur le site Web de l'entreprise, étudiant la manière dont de nombreux enfants ont parlé à son nouveau robot conversationnel au cours de l'année et comparant son trafic à celui d'autres sites populaires. Au niveau mondial, **près de 20 % des jeunes ont accédé au site Web d'OpenAI en 2023**, ce qui en fait **le 18e le plus visité de l'année**. Notre étude révèle également la proportion de ceux qui s'en servent aux États-Unis, au Royaume-Uni, en France, en Espagne et en Australie, montrant ainsi la vitesse à laquelle cet outil a conquis chaque pays.

OpenAI en 2023 :
% de jeunes utilisateurs et rang général du site Web



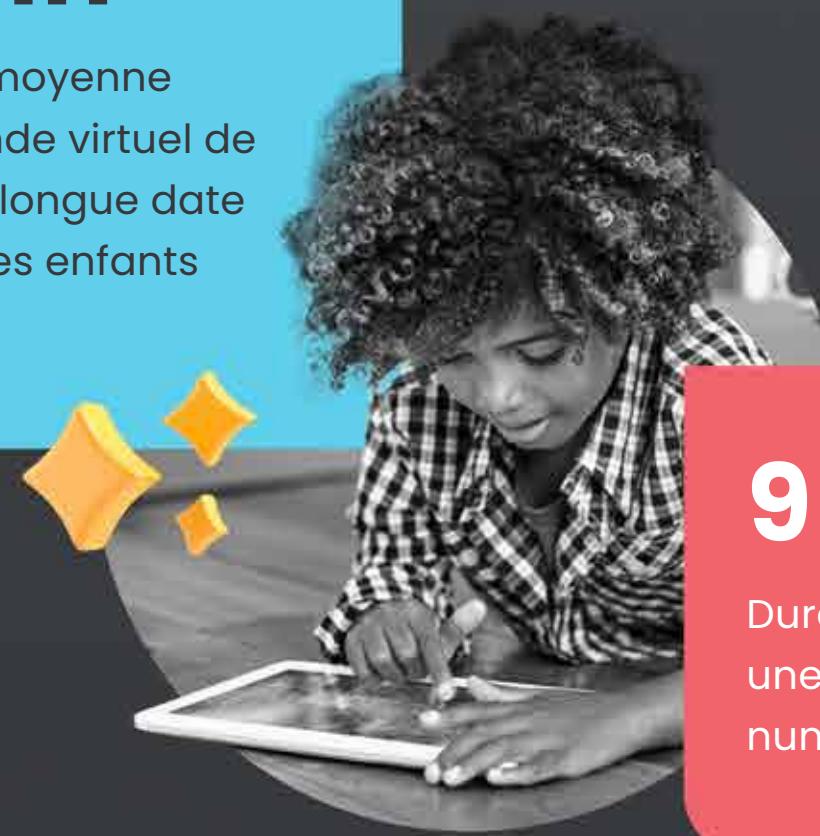
Les enfants et les applications en 2023

CHIFFRES CLÉS

Notre rapport de données annuel traite de l'utilisation des applications par les enfants sur leurs appareils personnels – smartphones, tablettes et ordinateurs – dans cinq catégories populaires. Voici certains chiffres clés de l'année 2023.

2h 10 min

Durée quotidienne moyenne passée dans le monde virtuel de Roblox, un favori de longue date joué par la moitié des enfants du monde entier.



9 min

Durée quotidienne passée à apprendre une langue sur l'application éducative numéro un chez les enfants, Duolingo.



1h 28 min

Durée quotidienne moyenne passée par les enfants sur Snapchat aux États-Unis et en Australie, dépassée seulement par celle enregistrée au Royaume-Uni, où les jeunes ont « partagé le moment présent » pendant 1 h 35 min.



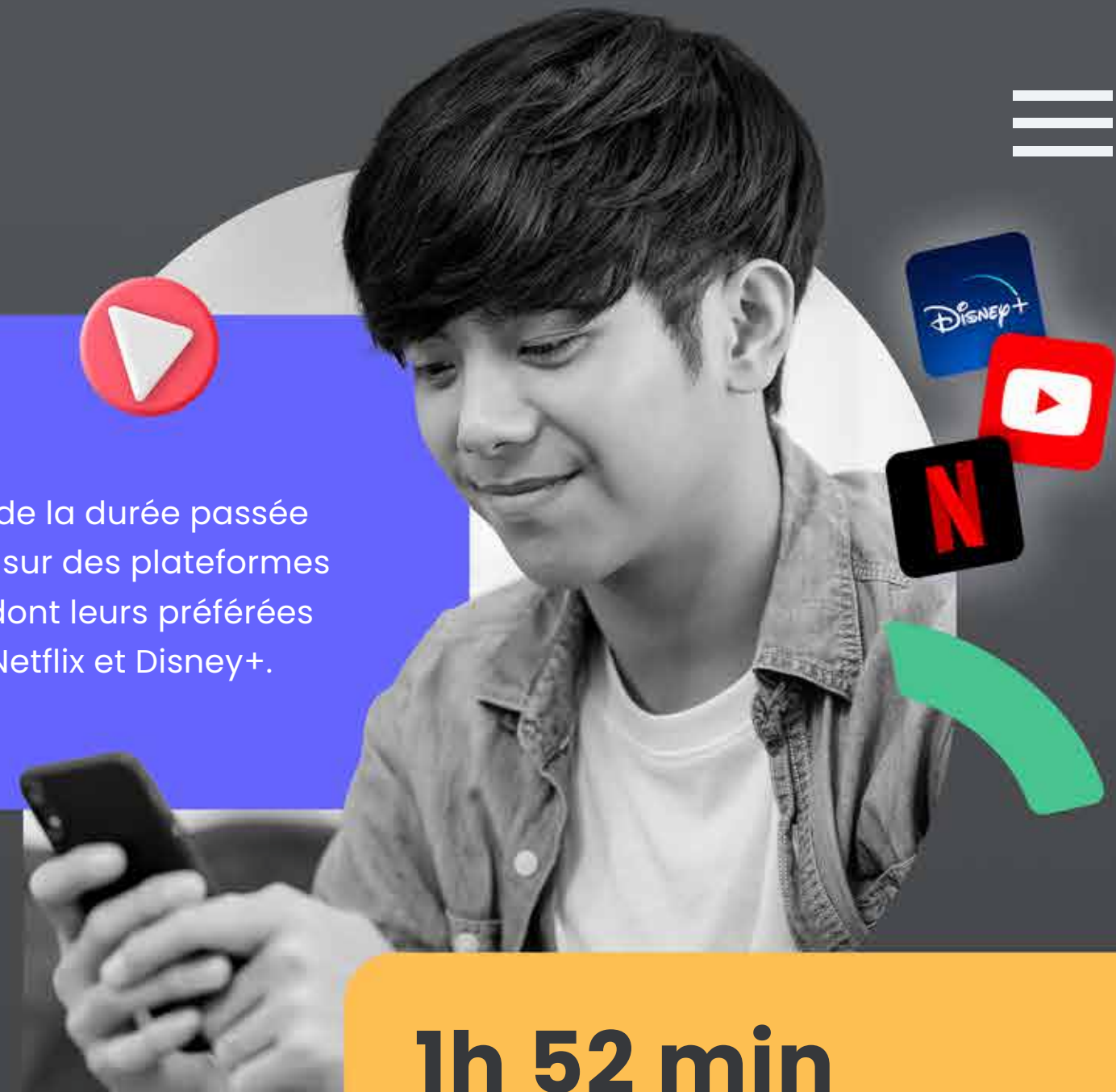
4 h

Durée totale passée par les enfants sur leurs appareils personnels en dehors des cours, identique à celle de 2022.



+27%

Augmentation de la durée passée par les enfants sur des plateformes de streaming, dont leurs préférées sont YouTube, Netflix et Disney+.



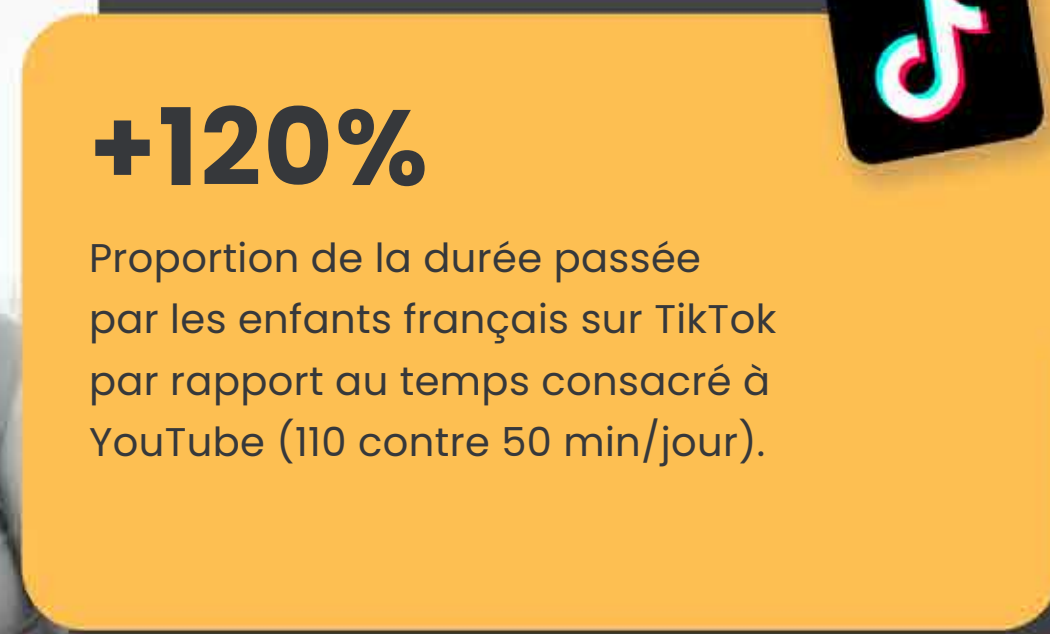
1h 52 min

Durée quotidienne passée par les enfants sur TikTok dans le monde entier, qui atteint même 2 h 07 min au Royaume-Uni, un nouveau record pour cette application dans le cadre de nos recherches.



+120%

Proportion de la durée passée par les enfants français sur TikTok par rapport au temps consacré à YouTube (110 contre 50 min/jour).



67%

Proportion d'enfants sur WhatsApp en Espagne, soit une augmentation de 4 points de pourcentage par rapport à 2022, ce qui en fait les premiers utilisateurs de cette application de messagerie parmi tous les pays inclus dans notre rapport.



RECHERCHE PAR CATÉGORIES D'APPLICATIONS

Plateformes de streaming



Nos résultats

Entre l'augmentation du prix de leurs forfaits et leurs mesures visant à empêcher le partage de mots de passe, les plateformes de streaming ont vécu une année 2023 riche en événements. D'ailleurs, **les enfants ont passé 27 % de temps en plus** dessus par rapport à 2022, mais cette hausse semble avoir influencé leurs habitudes de visionnage : alors que Netflix, Disney+ et Hulu sont les principaux services à avoir relevé leurs tarifs mensuels, ce sont justement aussi ceux que les enfants ont moins utilisés en 2023, avec des baisses respectives de 4 %, 23 % et 12 %.

Mais alors, qu'ont-ils préféré regarder ? Le service gratuit **YouTube et sa version pour enfants, YouTube Kids, ont battu de nouveaux records**, avec un temps d'écran associé encore en hausse. Cette tendance s'observe tout particulièrement chez les plus petits : au niveau mondial, la durée passée sur YouTube Kids a grimpé de 14 % pour atteindre une moyenne quotidienne hallucinante de 96 minutes, **le chiffre le plus élevé depuis le début de nos recherches**, en 2019.

LES PLATEFORMES DE STREAMING LES PLUS POPULAIRES CHEZ LES ENFANTS EN 2023

Au niveau mondial et dans tous les pays analysés, la plateforme de streaming préférée des enfants et des adolescents reste YouTube. Quelque 63 % d'entre eux utilisent son application, encore plus répandue en Europe : **en France et en Espagne, respectivement 70 % et 71 % des jeunes regardent YouTube**, contre une proportion plus modérée de 58 % en Australie.

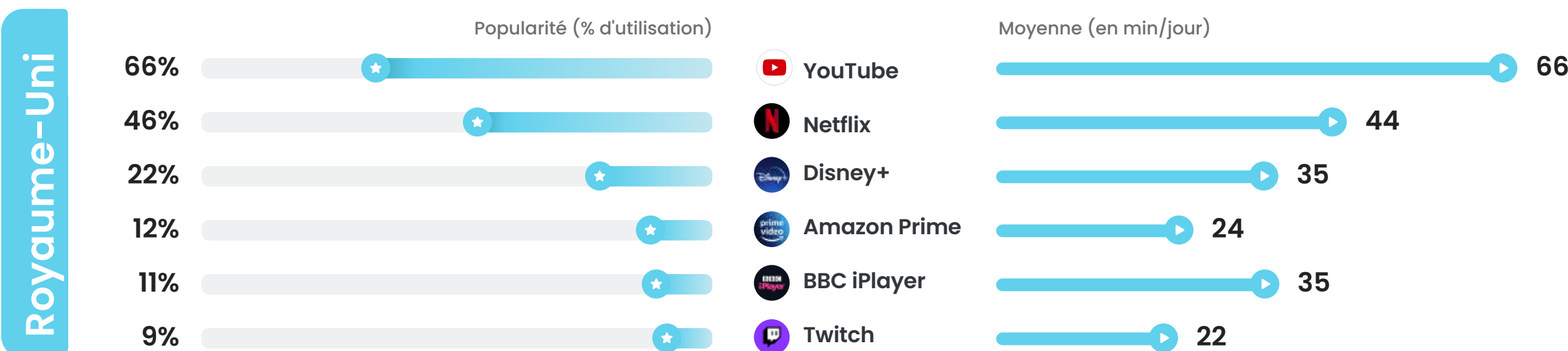
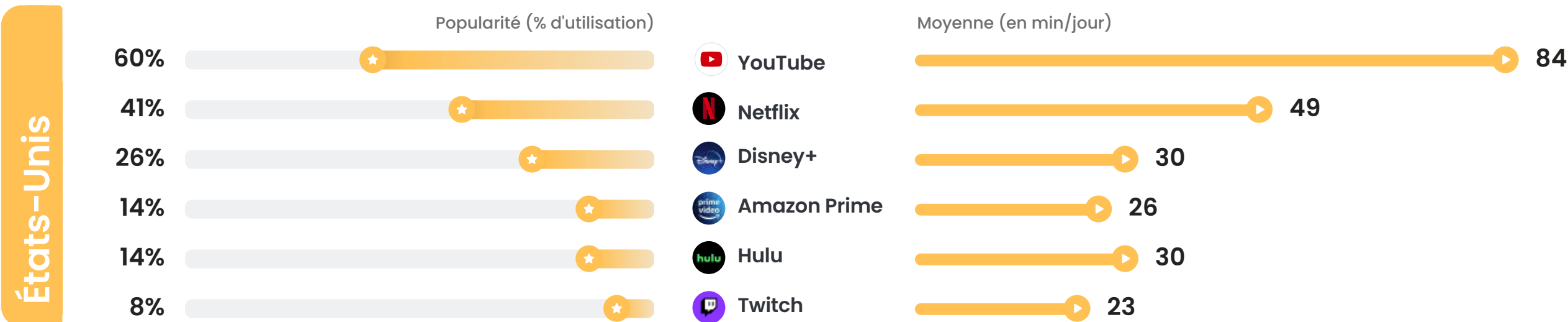
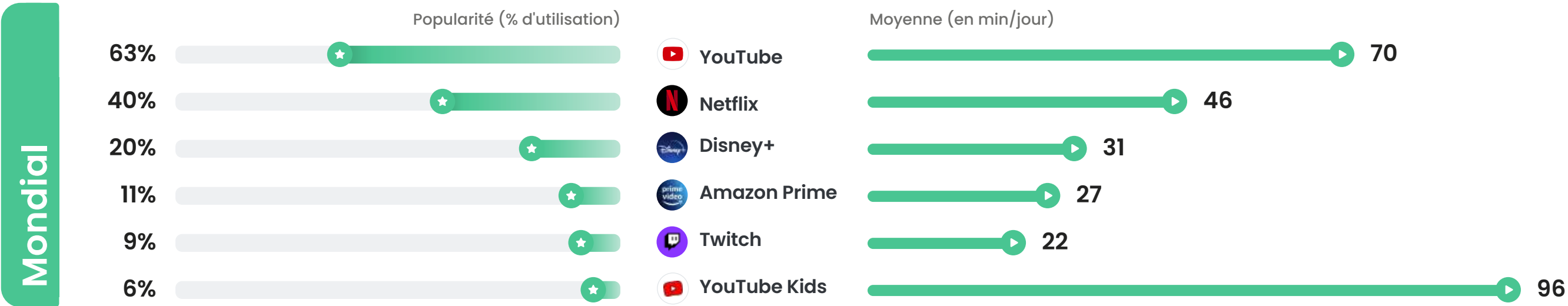
Malgré ses tarifs en hausse et ses mesures restrictives, **Netflix atteint la 2e place au niveau mondial** et dans toutes les autres régions, ce qui en fait le **service de streaming payant le plus populaire**. Quelques 40 % de tous les enfants l'utilisent, alors que seulement 20 % se connectent à Disney+, qui atterrit en 3e place. Aux États-Unis, seul Netflix a enregistré une légère augmentation, avec 41 % contre 39 % en 2022. **Tous les autres services payants, notamment Amazon Prime Video, Hulu et Disney+, ont connu une baisse de popularité** – tout comme le service de streaming en direct Twitch, avec 8 % contre 11 % en 2022.

“ En général, je suis sur mon téléphone quand je vais quelque part ou que je m'ennuie. J'aime bien YouTube parce que je peux suivre les gens avec qui je joue et voir de nouvelles astuces. Et j'aime bien regarder des petites vidéos marrantes. ”

– Garçon, 13 ans



Applications de plateformes de streaming par popularité et temps d'écran



Popularité

	2023	2022	2021
1. YouTube	63%	63%	60%
2. Netflix	40%	39%	32%
3. Disney+	20%	22%	20%
4. Amazon	11%	13%	16%
5. Twitch	9%	11%	6%
6. YouTube K.	6%	7%	3%

Temps d'écran

	2023	2022	2021
1. YouTube Kids	96	84	79
2. YouTube	70	67	56
3. Netflix	46	48	45
4. Disney+	31	40	47
5. Amazon Prime	27	34	40
6. Twitch	22	19	20

Popularité

	2023	2022	2021
1. YouTube	60%	60%	59%
2. Netflix	41%	39%	33%
3. Disney+	26%	30%	29%
4. Amazon	14%	17%	18%
5. Hulu	14%	16%	12%
6. Twitch	8%	11%	3%

Temps d'écran

	2023	2022	2021
1. YouTube	84	77	61
2. Netflix	49	52	49
3. Hulu	30	34	38
4. Disney+	30	42	48
5. Amazon Prime	26	35	42
6. Twitch	23	19	20

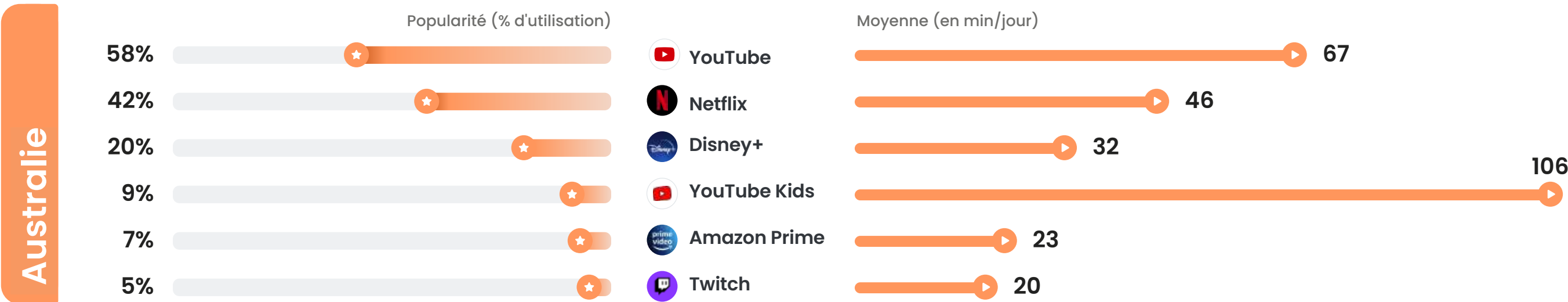
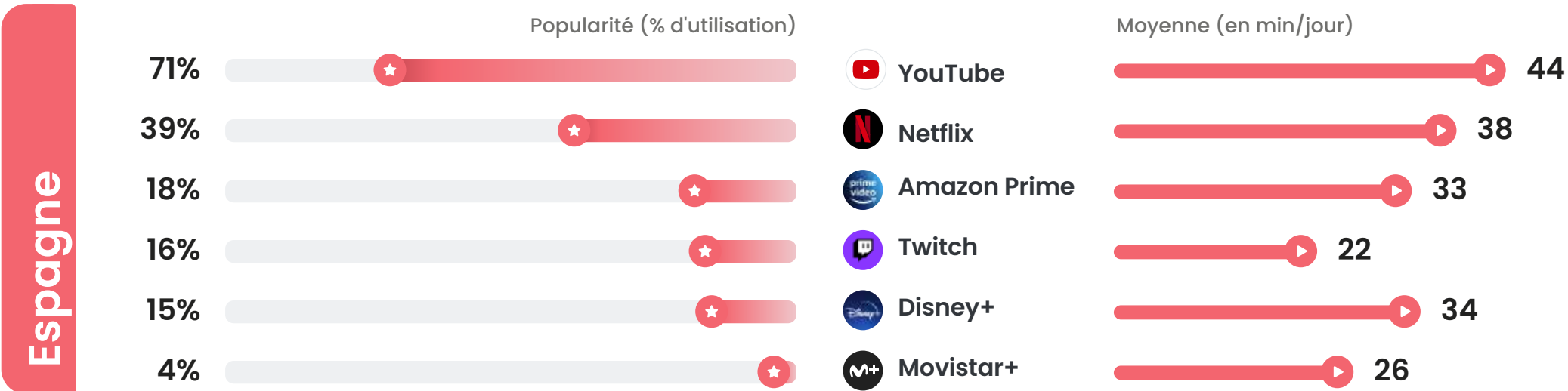
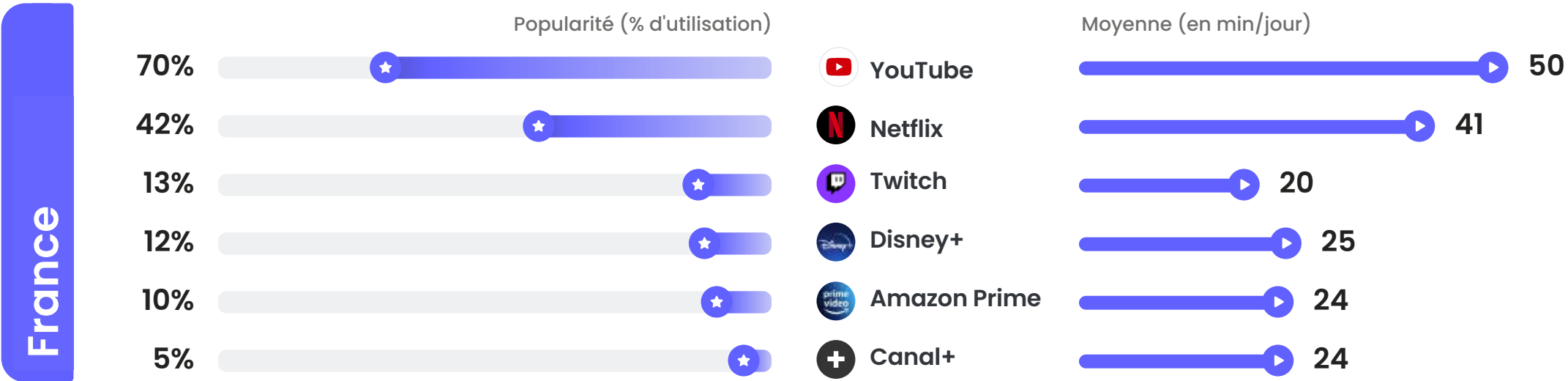
Popularité

	2023	2022	2021
1. YouTube	66%	67%	65%
2. Netflix	46%	43%	35%
3. Disney+	22%	23%	19%
4. Amazon	12%	14%	15%
5. BBC iPlayer	11%	10%	4%
6. Twitch	9%	6%	4%

Temps d'écran

	2023	2022	2021
1. YouTube	66	64	53
2. Netflix	44	46	41
3. Disney+	35	42	46
4. BBC iPlayer	35	37	41
5. Amazon Prime	24	25	38
6. Twitch	22	16	16

Applications de plateformes de streaming par popularité et temps d'écran



Popularité

	2023	2022	2021
1. YouTube	70%	67%	64%
2. Netflix	42%	37%	36%
3. Twitch	13%	11%	12%
4. Disney+	12%	10%	10%
5. Amazon	10%	8%	5%
6. Canal+	5%	4%	3%

Temps d'écran

	2023	2022	2021
1. YouTube	50	48	42
2. Netflix	41	43	45
3. Disney+	25	34	42
4. Canal+	24	30	23
5. Amazon Prime	24	30	37
6. Twitch	20	17	19

	2023	2022	2021
1. YouTube	71%	73%	73%
2. Netflix	39%	41%	37%
3. Amazon	18%	22%	24%
4. Twitch	16%	20%	12%
5. Disney+	15%	15%	7%
6. Movistar+	4%	5%	5%

	2023	2022	2021
1. YouTube	44	44	41
2. Netflix	38	41	41
3. Disney+	34	39	41
4. Amazon Prime	33	40	47
5. Movistar+	26	29	21
6. Twitch	22	18	20

	2023	2022	2021
1. YouTube	58%	58%	52%
2. Netflix	42%	39%	27%
3. Disney+	20%	22%	17%
4. YouTube K.	9%	9%	9%
5. Amazon	7%	7%	3%
6. Twitch	5%	7%	1%

	2023	2022	2021
1. YouTube Kids	106	89	78
2. YouTube	67	63	50
3. Netflix	46	48	43
4. Disney+	32	36	37
5. Amazon	23	36	51
6. Twitch	20	16	22

COMBIEN DE TEMPS LES ENFANTS ONT-ILS PASSÉ SUR LES PLATEFORMES DE STREAMING EN 2023 ?

Alors que les enfants ont déjà passé plus de temps sur les plateformes de streaming en 2022 qu'au cours des années précédentes, cette tendance s'est poursuivie en 2023, avec une **progression de 27 % sur un an**, soit presque une heure de visionnage par jour en moyenne (57 minutes). Les plus gros consommateurs de contenu se trouvent aux États-Unis (64 minutes), au Royaume-Uni (56 minutes) et en Australie (58 minutes).

Plateforme de streaming la plus populaire chez les enfants, YouTube a continué sur sa lancée, atteignant des records dans presque toutes les régions analysées – sauf en Espagne, où le temps d'écran associé reste de 44 minutes par jour en moyenne. **Les États-Unis sont le pays le plus obsédé par YouTube** : il y atteint pas moins de 84 minutes par jour en moyenne.

Malgré sa baisse de notoriété au cours de l'année, **Twitch a davantage retenu l'attention des enfants en 2023**. La plateforme a connu une envolée de son utilisation dans tous les pays, surtout au Royaume-Uni, où les enfants y ont passé 38 % de temps en plus par rapport à 2022, soit une hausse de 16 à 22 minutes par jour.

“ Je vais sur Internet pour jouer, regarder des séries, faire mes devoirs. Je regarde des vidéos qui me font rire, surtout celles avec des chats ou d'autres animaux. Je me sens bien quand je vais sur l'ordinateur. ”

– Fille, 10 ans

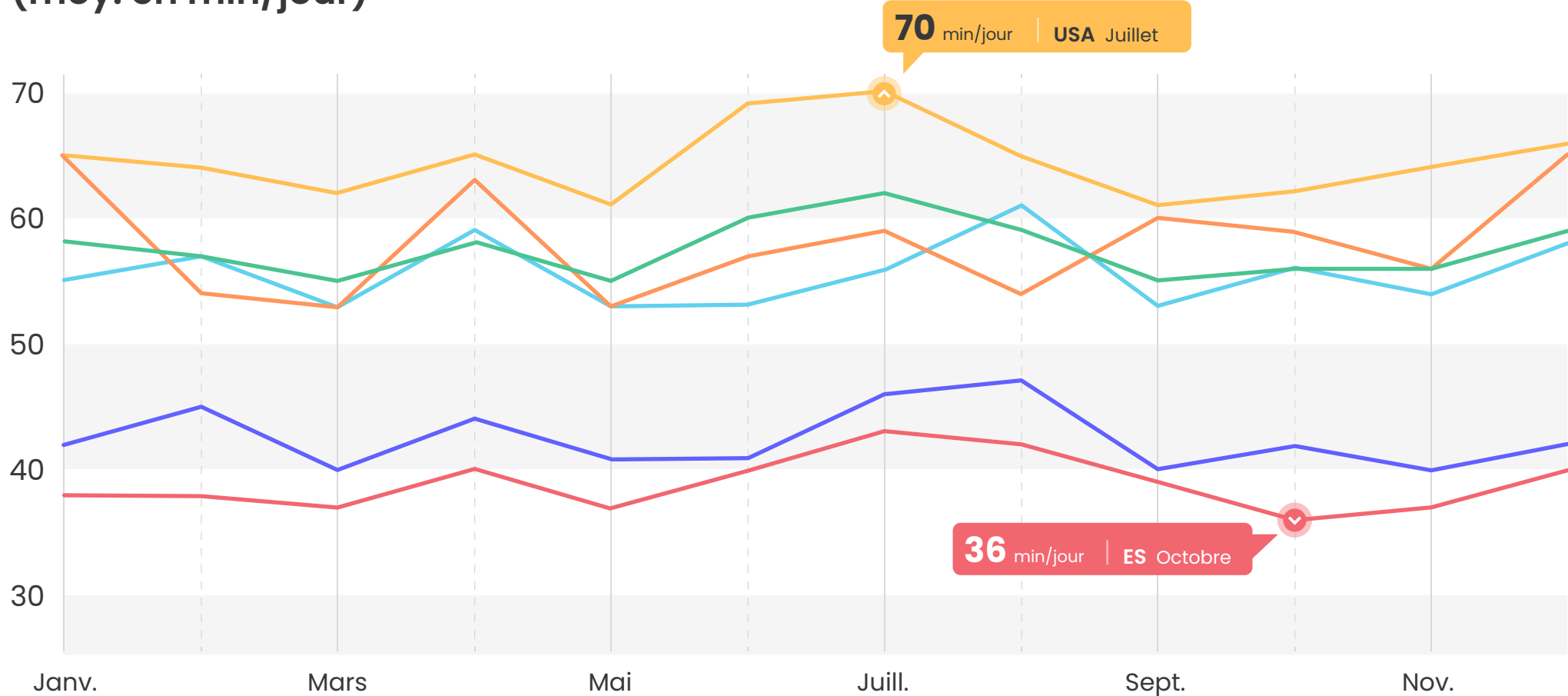
“ Je m'amuse bien sur Internet et le temps passe vite. Je cherche des vidéos marrantes, des recettes ou ce que font les célébrités. ”

– Garçon, 10 ans





Temps d'écran des enfants sur les applications de plateformes de streaming en général (moy. en min/jour)



	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	2023 Moy.	2022 Moy.	2021 Moy.
Mondial	58	57	55	58	55	60	62	59	55	56	56	59	57	45	38
USA	65	64	62	65	61	69	70	65	61	62	64	66	64	49	42
UK	55	57	53	59	53	53	56	61	53	56	54	58	56	43	37
France	42	45	40	44	41	41	46	47	40	42	40	42	43	35	33
Espagne	38	38	37	40	37	40	43	42	39	36	37	40	39	30	28
Australie	65	54	53	63	53	57	59	54	60	59	56	65	58	39	35

LES PLATEFORMES DE STREAMING LES PLUS BLOQUÉES EN 2023

Préférant éviter sa fonction de lecture automatique et sa quantité infinie de vidéos douteuses, les familles du monde entier ont surtout choisi de bloquer YouTube pour la deuxième année consécutive. Également populaires chez les enfants, Netflix et Disney+ occupent les 2e et 3e places, tandis que Twitch, dont les directs échappent à tout contrôle des adultes, arrive en 4e place.

Les parents sont particulièrement inquiets à l'égard de Twitch en France et en Espagne, où ce service est situé à la 3e place de leur classement, alors qu'il n'est désormais plus qu'aux portes du top 5 aux États-Unis. Au niveau mondial et dans d'autres régions, les familles ont également bloqué YouTube Kids, surtout en Australie, peut-être préoccupées par les 106 minutes que leurs enfants y ont passé chaque jour.

Mondial

2023	2022
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Disney+	3. Disney+
4. Twitch	4. Twitch
5. Amazon Prime	5. Amazon Prime
6. YouTube Kids	6. YouTube Kids

Royaume-Uni

2023	2022
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Disney+	3. Disney+
4. YouTube Kids	4. Twitch
5. Amazon Prime	5. Amazon Prime
6. Twitch	6. YouTube Kids

Espagne

2023	2022
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Twitch	3. Twitch
4. Amazon Prime	4. Amazon Prime
5. Disney+	5. Disney+
6. YouTube Kids	6. YouTube Kids

États-Unis

2023	2022
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Disney+	3. Disney+
4. Amazon Prime	4. Twitch
5. Hulu	5. Amazon Prime
6. Twitch	6. Hulu

France

2023	2022
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Twitch	3. Twitch
4. Disney+	4. Disney+
5. Amazon Prime	5. Amazon Prime
6. YouTube Kids	6. YouTube Kids

Australie

2023	2022
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Disney+	3. Disney+
4. YouTube Kids	4. Twitch
5. Twitch	5. YouTube Kids
6. Amazon Prime	6. Amazon Prime

“ Ça m’énerve quand mes parents me surveillent parce que je ne veux pas partir de YouTube, mais je perturbe mon rythme de sommeil quand j’utilise trop les écrans. ”

- Garçon, 11 ans

“ Mes parents m’interdisent de publier des photos de mon visage sur Internet ou YouTube parce qu’ils disent que c’est dangereux. ”

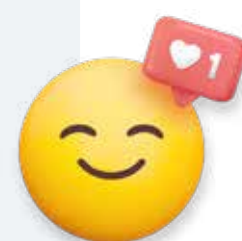
- Garçon, 11 ans

Nos recommandations



Opter pour un visionnage en famille

Un visionnage en famille n'implique pas de se gaver de popcorn devant un écran à chaque fois que votre enfant veut regarder quelque chose en ligne. Il s'agit de privilégier des moments où vous pouvez regarder ensemble des vidéos qui lui plaisent ou de lui donner accès aux plateformes de streaming dans les espaces communs plutôt que dans un endroit isolé. **Regarder le contenu qui l'intéresse avec votre enfant et en discuter** est une bonne stratégie si vous craignez que celui-ci ne soit inapproprié ou que vous doutez de son intérêt.



Préférer la qualité à la quantité

Nous avons tous besoin de nous détendre et de nous divertir, quel que soit notre âge. Or, regarder du contenu stupide sur YouTube n'est peut-être pas dangereux, mais si c'est la seule chose que fait votre enfant, songez à lui proposer des vidéos que vous avez vous-même recherchées. Vous pouvez également **désactiver la lecture automatique et fixer des limites sur les applications de streaming** pour encourager un visionnage réfléchi et l'empêcher de se laisser absorber par des vidéos qui défilent sans fin à cause de l'absence d'interruptions entre chacune d'elles.



Fixer des limites

Toujours plus nombreux à avoir accès à une quantité infinie de contenu à la demande, les enfants peuvent être exposés à des images d'une certaine violence ou à caractère sexuel, ce qui peut perturber leur développement mental. De nombreux services de streaming proposent leurs propres options de contrôle parental pour aider à en limiter l'exposition à ce type de contenu, mais celles-ci sont souvent restreintes et différentes d'un service à l'autre. Nous recommandons d'**associer à tout contrôle parental natif un outil indépendant plus complet** qui permet de fixer des limites quotidiennes, de bloquer les applications avec des vidéos inappropriées et d'encourager une routine adaptée aux besoins de chaque famille.



Garder un œil sur le streaming en direct

À part en interdisant les applications et les sites Web concernés, il est très difficile pour les parents de surveiller ce à quoi leurs enfants sont exposés lorsqu'ils regardent du streaming en direct, pouvant être surpris par une activité inappropriée, une idéologie dangereuse ou du contenu contraire aux valeurs de leur famille. **Bloquer les services de streaming dont il est difficile de gérer le contenu** permet aux familles d'éviter tout live à risque. Par ailleurs, des conversations régulières avec les plus grands concernant leurs créateurs de contenu et leurs thèmes préférés permettent de mieux comprendre leurs goûts et leurs habitudes dans le monde virtuel.

RECHERCHE PAR CATÉGORIES D'APPLICATIONS

Réseaux sociaux

Nos résultats

L'année 2023 a été tumultueuse pour les réseaux sociaux. Entre l'[audition de TikTok devant le Congrès américain](#), les [poursuites pour mise en danger des enfants](#) engagées contre Meta et ByteDance aux États-Unis, [la loi britannique sur la sécurité en ligne](#) et [la législation française relative à l'accord parental sur les réseaux sociaux](#), ces derniers font face à de **sérieux changements législatifs et gouvernementaux** – visant principalement les plus jeunes.

Malgré cela, **les réseaux sociaux restent tout aussi attrayants aux yeux des enfants et des adolescents**, affichant un niveau de notoriété stable, voire accru dans certains cas, au fil des ans. **X (anciennement « Twitter »)**, qui a également connu des remous en 2023, semble être la preuve que toute publicité est bonne à prendre, puisque **sa proportion de jeunes utilisateurs a augmenté par rapport à 2022** (38 % contre 30 %). Par ailleurs, alors que **TikTok n'a ni gagné ni perdu en popularité**, le nombre d'heures passées dessus a crû une fois encore : **les enfants y ont consacré 5 % de temps en plus en 2023**, parcourant leur fil d'actualité Pour toi pendant la durée incroyable de 112 minutes par jour en moyenne.

LES APPLICATIONS DE RÉSEAUX SOCIAUX LES PLUS POPULAIRES EN 2023

Cela n'est une surprise pour personne : TikTok a été couronné réseau social le plus populaire au niveau mondial et dans tous les pays, sauf en Australie, où il partage la 1^{re} place avec la star de l'actualité X. Quelque 44 % des enfants s'en sont servis à travers le monde, une moyenne encore plus élevée en Europe : en France et au Royaume-Uni, la moitié des enfants y ont regardé des vidéos sans fin – une proportion qui atteint même **61 % des moins de 18 ans en Espagne, ce qui fait de TikTok le premier réseau social** chez les jeunes de ce pays.

Instagram a rencontré un véritable succès en Espagne et en France, y décrochant la deuxième place : quelque 52 % des enfants l'ont utilisée de l'autre côté des Pyrénées, une proportion qui baisse à 42 % dans l'Hexagone et même davantage dans d'autres régions. **Au niveau mondial, cette plateforme occupe seulement la 5^e place**, avec 32 % des enfants y partageant photos, vidéos et stories avec leurs abonnés.

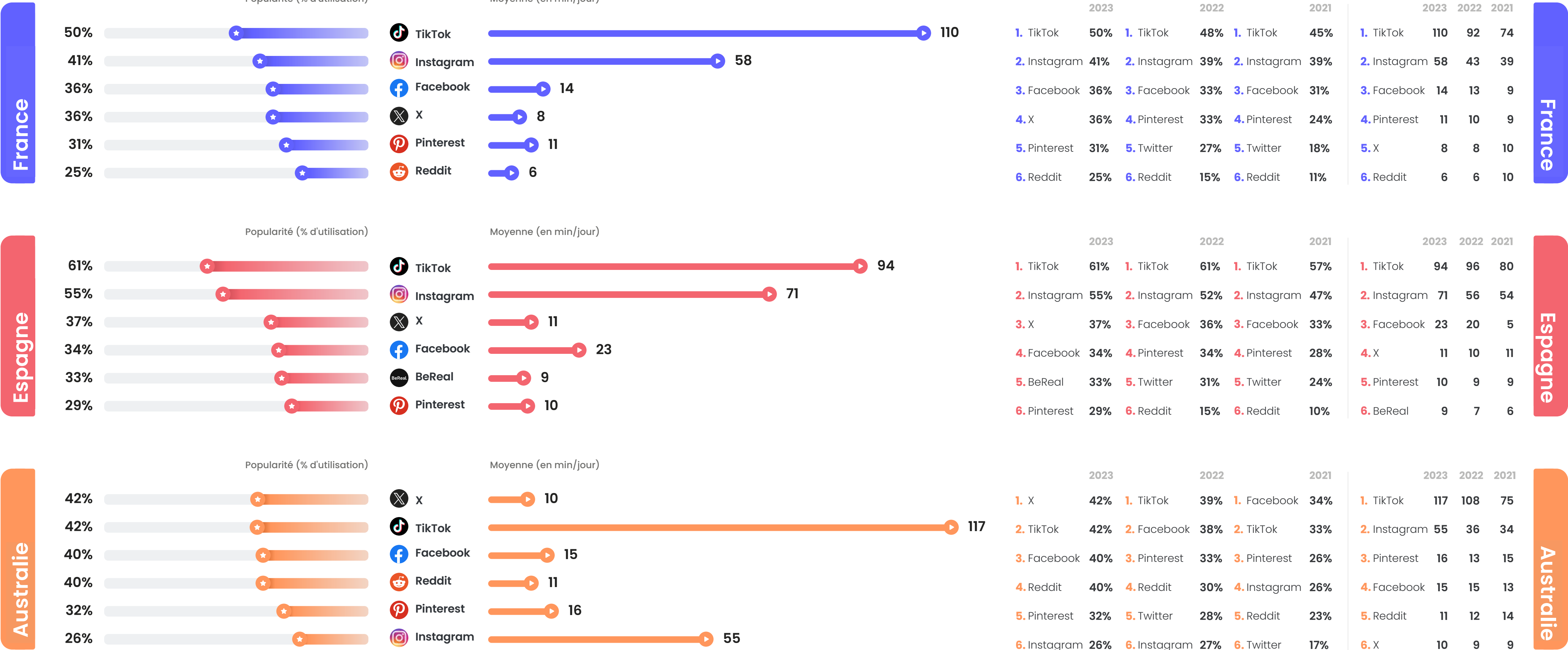
“ J'utilise les réseaux sociaux pour partager des choses avec les gens que je connais, discuter avec eux, les retrouver, surtout ceux qui ne sont pas dans ma classe. Mais je n'aime pas être contacté par des inconnus. Et il y a trop de photos et de vidéos sur les réseaux sociaux. ”

– Garçon, 13 ans

Applications de réseaux sociaux par popularité et temps d'écran



Applications de réseaux sociaux par popularité et temps d'écran



Espagne

Popularité (% d'utilisation)

61%

TikTok

94

55%

Instagram

71

37%

X

11

34%

Facebook

23

33%

BeReal

9

29%

Pinterest

10

Moyenne (en min/jour)

94

71

11

23

9

10

Popularité

2023

2022

2021

1. TikTok

61%

1. TikTok

61%

1. TikTok

57%

2. Instagram

55%

2. Instagram

52%

2. Instagram

47%

3. X

37%

3. Facebook

36%

3. Facebook

33%

4. Facebook

34%

4. Pinterest

34%

4. Pinterest

28%

5. BeReal

33%

5. Twitter

31%

5. Twitter

24%

6. Pinterest

29%

6. Reddit

15%

6. Reddit

10%

Temps d'écran

2023

2022

2021

1. TikTok

94

96

80

2. Instagram

71

56

54

3. Facebook

23

20

5

4. X

11

10

11

5. Pinterest

10

9

9

6. BeReal

9

7

6

Australie

Popularité (% d'utilisation)

42%

X

10

42%

TikTok

117

40%

Facebook

15

40%

Reddit

11

32%

Pinterest

16

26%

Instagram

55

Moyenne (en min/jour)

10

117

15

11

16

55

Popularité

2023

2022

2021

1. X

42%

1. TikTok

39%

1. Facebook

34%

2. TikTok

42%

2. Facebook

38%

2. TikTok

33%

3. Facebook

40%

3. Pinterest

33%

3. Pinterest

26%

4. Reddit

40%

4. Reddit

30%

4. Instagram

26%

5. Pinterest

32%

5. Twitter

28%

5. Reddit

23%

6. Instagram

26%

6. Instagram

27%

6. Twitter

17%

Temps d'écran

2023

2022

2021

1. TikTok

117

108

75

2. Instagram

55

36

34

3. Pinterest

16

13

15

4. Facebook

15

15

13

5. Reddit

11

12

14

6. X

10

9

9



“ Je regarde Pinterest et j’écris beaucoup à mes amis. J’aime bien avoir des abonnés et parler à plein de gens. Puis je peux chercher des choses et apprendre des activités. Mais je n’aime pas ça ; je passe trop de temps sur un écran. Je pourrais être avec mes amis et ma famille à la place. ”

– Fille, 12 ans

COMBIEN DE TEMPS LES ENFANTS ONT-ILS PASSÉ SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX EN 2023 ?

Côté temps d’écran, Facebook, Pinterest, X et Reddit font pâle figure par rapport à TikTok et Instagram. **Depuis le lancement des reels en 2020, le temps passé par les enfants sur Instagram ne cesse d’augmenter**, en l’occurrence de 40 % en un an seulement (45 à 63 minutes par jour). Toujours champions des réseaux sociaux, **les enfants espagnols en sont les principaux adeptes, avec une moyenne quotidienne de 71 minutes** accordées à cette plateforme en 2023, établissant un nouveau record chez les jeunes utilisateurs du pays.

TikTok, pour sa part, est le vainqueur incontesté au niveau mondial et dans tous les pays analysés dans le cadre de nos recherches. **L’ensemble des enfants y ont passé 112 minutes par jour.** Aux États-Unis, cette durée atteint même 120 minutes – soit plus de 180 vidéos de 40 secondes ou 240 vidéos de 30 secondes. Mais c’est outre-Manche qu’elle est la plus élevée : **les enfants britanniques ont consacré 127 minutes par jour à l’application**, presque 100 % de plus que sur YouTube la même année.

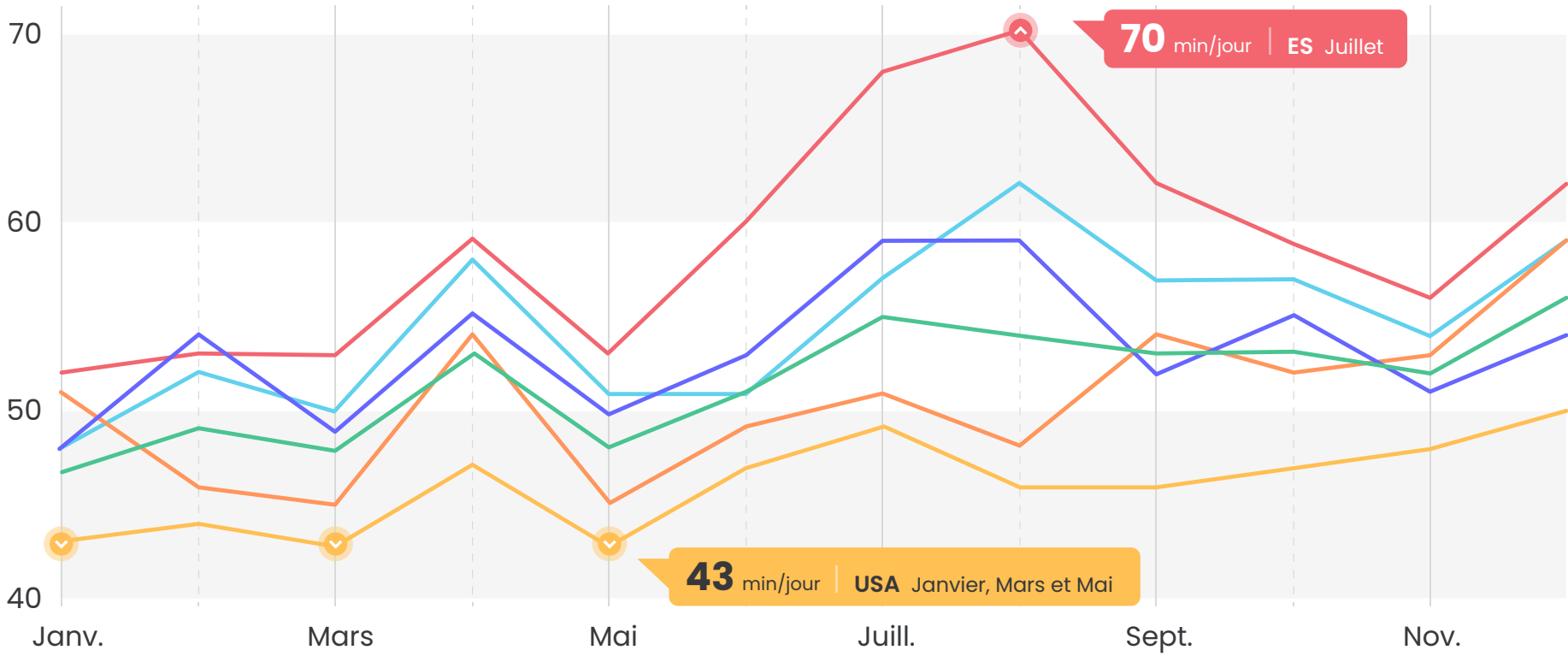
Malgré un niveau de popularité en hausse chez les jeunes, X n’a pas su garder l’attention de ces utilisateurs. **Au niveau mondial, les enfants ont passé sur X 10 minutes par jour en moyenne**, voire seulement 8 minutes au Royaume-Uni et en France.

Le seul pays à ne pas citer la plateforme de discussion Reddit dans son classement des applications les plus populaires est l’Espagne, où la très médiatisée BeReal lui a pris sa place. Convaincus par toute la publicité vantant son côté plus « authentique », les enfants espagnols ont vite suivi le mouvement, ne passant tout de même que 9 minutes par jour en moyenne à regarder les clichés quotidiens de la « vraie » vie de leurs amis.



Temps d'écran des enfants sur les applications de réseaux sociaux en général

(moy. en min/jour)



	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	2023 Moy.	2022 Moy.	2021 Moy.
Mondial	47	49	48	53	48	51	55	54	53	53	52	56	52	52	45
USA	43	44	43	47	43	47	49	46	46	47	48	50	46	47	43
UK	48	52	50	58	51	51	57	62	57	57	54	59	55	52	48
France	48	54	49	55	50	53	59	59	52	55	51	54	53	50	44
Espagne	52	53	53	59	53	60	68	70	62	59	56	62	59	59	55
Australie	51	46	45	54	45	49	51	48	54	52	53	59	51	46	39

*En 2023, nous avons inclus Snapchat dans le chapitre Communication plutôt que Réseaux sociaux, contrairement à la classification en place jusqu'à présent. Les données des cinq dernières années fournies dans le présent rapport tiennent compte de ce changement de catégorie.

“ Je regarde et découvre plein de choses sur les réseaux sociaux. Mais parfois ça m'énerve parce que je vois des trucs horribles. Et je n'aime pas que n'importe qui puisse me contacter. C'est peut-être quelqu'un de mauvais. Ça me fait peur. ”

- Fille, 11 ans



LES APPLICATIONS DE RÉSEAUX SOCIAUX LES PLUS BLOQUÉES EN 2023

Alors que la popularité est synonyme de pouvoir, les parents et les tuteurs ont bien compris la capacité de TikTok à retenir l'attention des jeunes. L'application tristement célèbre, critiquée pour ses effets sur la santé mentale, ses problèmes de sécurité et ses défis dangereux, est la plus bloquée au sein des familles de toutes les régions pour la deuxième année consécutive.

Depuis son rachat par Elon Musk et sa transformation en X, la plateforme autrefois baptisée « Twitter » a grimpé dans les classements, décrochant la 3e place au niveau mondial, en Espagne et en France, voire la 2e place aux États-Unis, au Royaume-Uni et en Australie. Autre application mise sur le devant de la scène en 2023, BeReal apparaît dans les classements de deux pays : la France, son pays d'origine, et l'Espagne, où les enfants en ont fait l'un de leurs 5 réseaux sociaux préférés de l'année.

Mondial

- 2023
- 1. TikTok
 - 2. Instagram
 - 3. X
 - 4. Facebook
 - 5. Pinterest
 - 6. Reddit

- 2022
- 1. TikTok
 - 2. Instagram
 - 3. Facebook
 - 4. Twitter
 - 5. Pinterest
 - 6. Reddit

États-Unis

- 2023
- 1. TikTok
 - 2. X
 - 3. Facebook
 - 4. Reddit
 - 5. Instagram
 - 6. Pinterest

- 2022
- 1. TikTok
 - 2. Facebook
 - 3. Instagram
 - 4. Twitter
 - 5. Reddit
 - 6. Pinterest

Royaume-Uni

- 2023
- 1. TikTok
 - 2. X
 - 3. Instagram
 - 4. Facebook
 - 5. Reddit
 - 6. Pinterest

- 2022
- 1. TikTok
 - 2. Facebook
 - 3. Instagram
 - 4. Twitter
 - 5. Reddit
 - 6. Pinterest

France

- 2023
- 1. TikTok
 - 2. Instagram
 - 3. X
 - 4. Facebook
 - 5. Pinterest
 - 6. BeReal

- 2022
- 1. TikTok
 - 2. Instagram
 - 3. Facebook
 - 4. Twitter
 - 5. Pinterest
 - 6. Reddit

Espagne

- 2023
- 1. TikTok
 - 2. Instagram
 - 3. X
 - 4. BeReal
 - 5. Facebook
 - 6. Pinterest

- 2022
- 1. TikTok
 - 2. Instagram
 - 3. Facebook
 - 4. Twitter
 - 5. Pinterest
 - 6. BeReal

Australie

- 2023
- 1. TikTok
 - 2. X
 - 3. Facebook
 - 4. Instagram
 - 5. Reddit
 - 6. Pinterest

- 2022
- 1. TikTok
 - 2. Facebook
 - 3. Instagram
 - 4. Twitter
 - 5. Reddit
 - 6. Pinterest

“ J’aime bien partager les choses que j’ai faites, parler à des copains qui sont loin et regarder des photos. Mais il y a des gens qui vont sur les réseaux sociaux pour faire de mauvaises choses, qui publient des trucs comme des bagarres, alors que ça n’est pas marrant. ”

– Fille, 12 ans

“ J’apprends à faire des choses sur les réseaux sociaux, comme des travaux manuels ou des recettes. Mais je n’aime pas le côté superficiel de tout le monde. Les ados pensent qu’il y a des gens parfaits dessus, ce qui est faux. ”

– Fille, 10 ans

Nos recommandations

Préférer la **préparation** à l'interdiction

De nombreux parents défendent à leurs enfants d'utiliser les réseaux sociaux, mais les plus à l'aise avec la technologie trouvent toujours un moyen de contourner cette interdiction, donc en empêcher tout accès dans le monde actuel est une tâche presque impossible. Employées correctement, ces plateformes peuvent d'ailleurs être une source d'idées créatives et d'interactions sociales. Pour aider les jeunes à saisir cette occasion tout en évitant les risques associés, il faut cependant les **aider à comprendre et gérer les différences entre le monde réel et le monde virtuel.**



Tester les réseaux sociaux en **famille**

Alors que certains parents font face à des enfants leur suppliant de pouvoir aller sur ce « super » réseau social qui vient de sortir, ils doivent absolument se familiariser avec ce dernier pour déterminer s'il est adapté aux plus jeunes. En cas de feu vert, ils doivent **pleinement s'impliquer dans la configuration initiale du profil concerné** pour s'assurer que les bons paramètres de confidentialité sont activés (compte privé, acceptation des demandes provenant d'amis ou de membres de la famille uniquement, désactivation de la géolocalisation). Pour encourager des relations à Internet plus saines, il est également possible de fixer des limites d'utilisation sur les réseaux sociaux, évitant ainsi un défilement de contenu sans fin sur TikTok ou Instagram, par exemple.

Déterminer si votre enfant est assez **mature**

Quels que soient la pression sociale que subit votre enfant et l'âge minimal pour s'inscrire sur telle ou telle plateforme, nous vous recommandons de **l'autoriser à se créer un compte sur les réseaux sociaux seulement à condition d'être assez mature sur le plan émotionnel.** Même si tous ses camarades de classe ont un profil sur TikTok, cela ne signifie pas forcément qu'ils sont prêts. En outre, il est important de lui parler des risques de ces plateformes avant toute inscription.



Suivre les **tendances**

Tendances, défis et autres influenceurs vont et viennent sur les réseaux sociaux, si bien qu'il y a toujours quelque chose ou quelqu'un de nouveau à y découvrir. Heureusement, **les parents n'ont pas besoin d'en être adeptes pour se renseigner sur le phénomène du moment.** Afin d'avoir une longueur d'avance (ou presque), ils peuvent simplement s'abonner à certains comptes, se tenir au courant de l'actualité en matière de technologie et discuter avec leurs enfants de ce qui leur plaît ou déplaît sur leurs plateformes préférées.



Créer un environnement plus **positif**

Même s'ils sont conçus pour aider les gens à rester en contact, les réseaux sociaux peuvent être synonymes de solitude. Afin d'en faire un espace plus positif pour tout le monde, il faut rappeler aux enfants (et souvent aux adultes aussi) qu'une personne bien réelle se cache derrière chaque profil. Ils doivent donc être encouragés à **faire preuve de gentillesse et de positivité dans toutes leurs interactions en ligne**, que ce soit sur les réseaux sociaux ou dans un autre contexte.



RECHERCHE PAR CATÉGORIES D'APPLICATIONS

Jeux vidéo



Nos résultats

Alors que les téléphones, tablettes et autres appareils électroniques se glissent facilement dans la poche ou un sac à dos, les enfants ont désormais une console de jeu portable à disposition où qu'ils aillent. Grâce à cette facilité d'accès, les jeux mobiles représentent une véritable aubaine, avec des dépenses qui devraient atteindre 116 milliards de dollars d'ici 2024. Fin 2023, **les jeux mobiles représentaient 20 % des applications téléchargées depuis l'App Store**. Mais qui sont les favoris des enfants ?

Chose intéressante, malgré le succès des jeux mobiles à travers le monde, **leur popularité et le temps d'écran associé ont encaissé un nouveau coup dur en 2023**, poursuivant une baisse entamée en 2021 : celui-ci a diminué de 8 %, passant de 38 à 35 minutes par jour en moyenne. Le nombre de jeunes joueurs à travers le monde a également chuté une fois encore : **les grands favoris des enfants, Roblox et Minecraft, ont perdu en popularité en 2023**, à l'instar d'autres titres très appréciés tels que Clash Royale.

LES APPLICATIONS DE JEUX VIDÉO LES PLUS POPULAIRES EN 2023

En 2023, les jeux de type sandbox ont dominé le classement des enfants au niveau mondial et dans la majorité des pays analysés dans ce rapport, avec Roblox et Minecraft souvent en tête. Les seuls pays dont le top 3 – ou même le top 5 – ne comprend pas Minecraft sont l'Espagne et la France, où les enfants ont préféré le titre multijoueur disponible uniquement sous forme d'application Brawl Stars et la nouveauté 2023 FIFA Mobile.

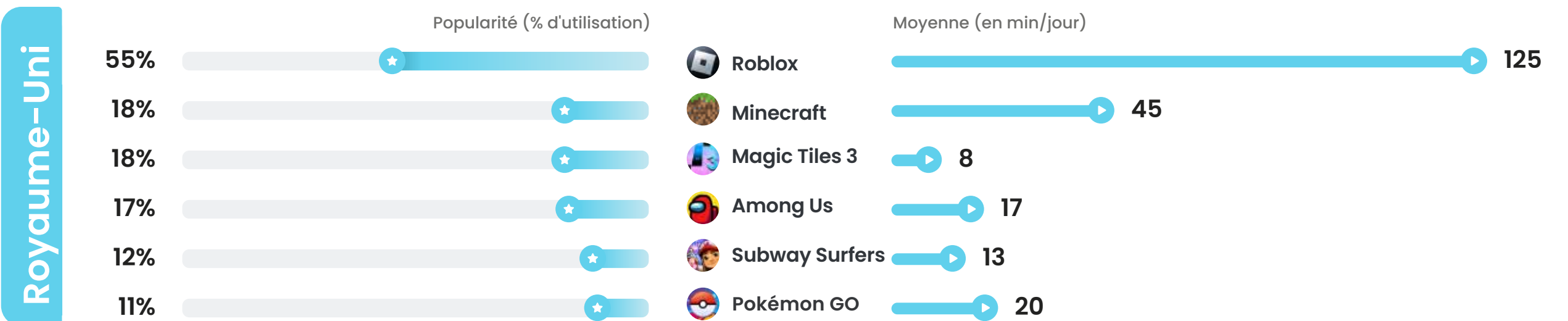
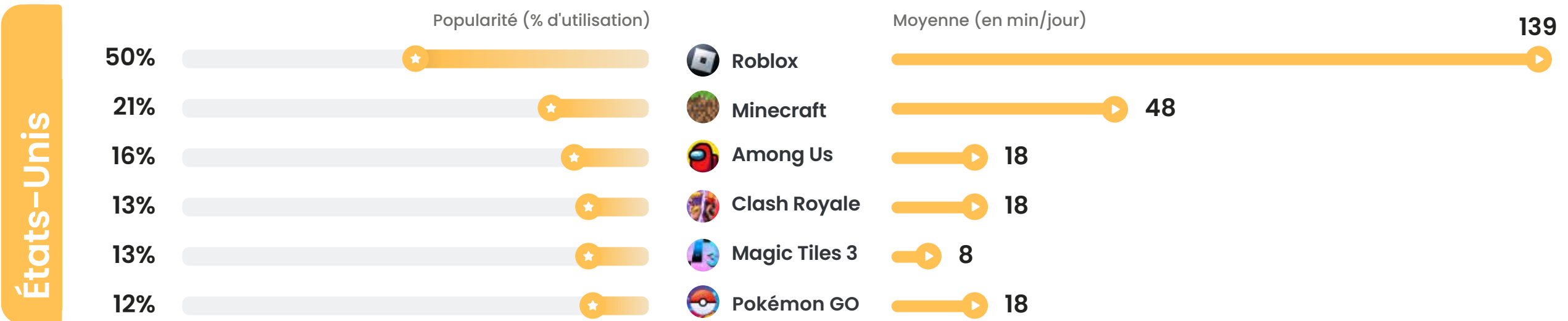
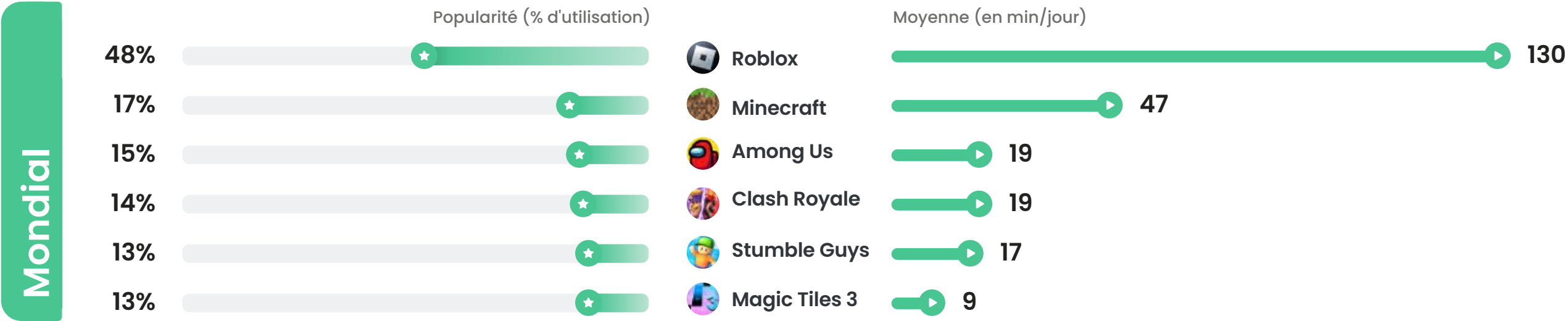
Il convient néanmoins de souligner un manque de données concernant l'une des applications de jeux vidéo les plus populaires chez les enfants : **Roblox**, joué sur smartphone et tablette par 48 % d'entre eux à travers le monde, est aussi disponible sur plusieurs autres plateformes, notamment Xbox et même Meta Quest. Malgré sa **baisse de popularité de 11 %**, il est donc possible qu'ils aient préféré leur console de jeu ou leur ordinateur pour y jouer.

Cela étant dit, les jeux principalement mobiles ne s'en sont pas très bien sortis non plus : les favoris de longue date Clash of Clans et Brawl Stars ne figurent plus dans le top 5 au niveau mondial, remplacés par l'un des favoris lors de la pandémie et un titre de style battle royale, à savoir Among Us et **Stumble Guys**, particulièrement populaire en Espagne et en France, où respectivement 28 % et 16 % des enfants ont tenté ses parcours d'obstacles sur smartphone ou tablette.

“ Je n'aime pas quand le Wi-Fi ne fonctionne pas, que ma mère ne me laisse pas aller sur Internet ou que mon pote n'est pas connecté. J'aime bien jouer à Fortnite avec mes copains. ”

– Garçon, 10 ans

Applications de jeux vidéo par popularité et temps d'écran



Popularité

	2023	2022	2021
1. Roblox	48%	59%	56%
2. Minecraft	17%	24%	26%
3. Among Us	15%	23%	24%
4. Clash Royale	14%	13%	22%
5. Stumble Guys	13%	12%	17%
6. Magic Tiles 3	13%	12%	13%

Temps d'écran

	2023	2022	2021
1. Roblox	130	180	173
2. Minecraft	47	48	35
3. Among Us	19	44	36
4. Clash Royale	19	29	35
5. Stumble Guys	17	23	NA
6. Magic Tiles 3	8	12	10

	2023	2022	2021
1. Roblox	50%	62%	61%
2. Minecraft	21%	27%	31%
3. Among Us	16%	24%	22%
4. Clash Royale	13%	15%	21%
5. Magic Tiles 3	13%	15%	19%
6. Pokémon GO	12%	10%	15%

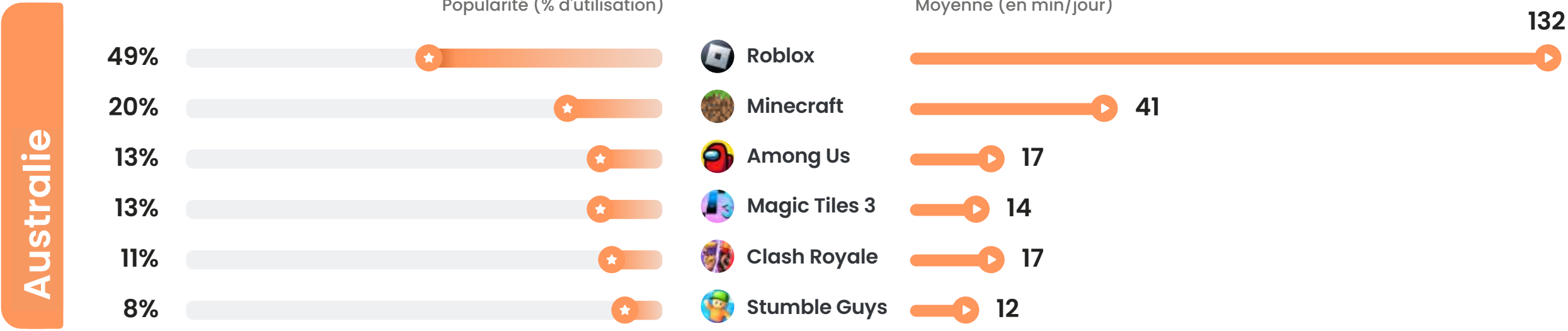
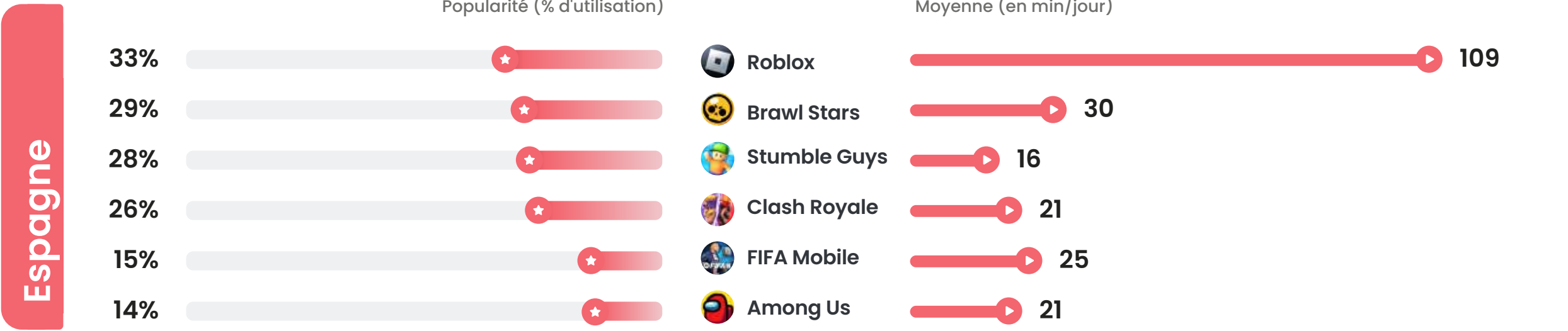
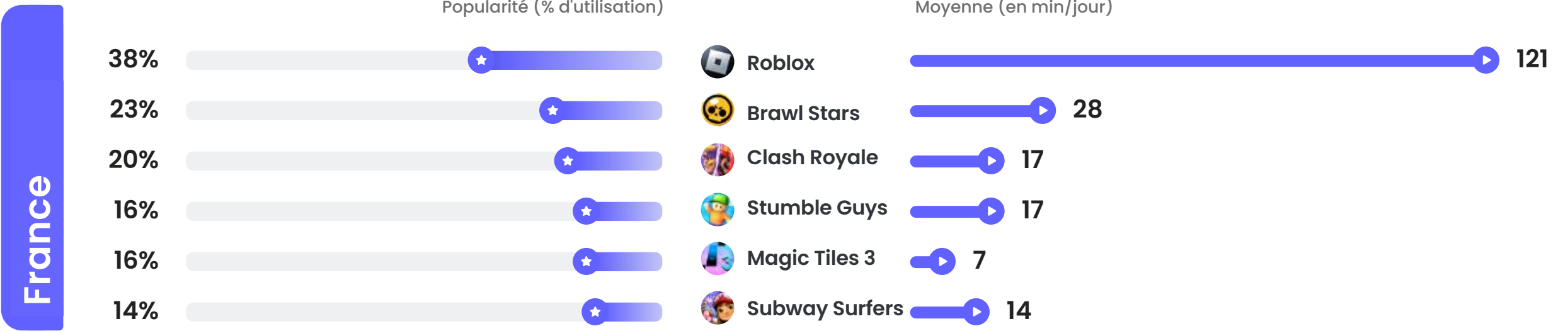
	2023	2022	2021
1. Roblox	139	190	180
2. Minecraft	48	49	36
3. Among Us	18	74	61
4. Clash Royale	18	35	40
5. Pokémon GO	18	16	23
6. Magic Tiles 3	8	14	11

	2023	2022	2021
1. Roblox	55%	67%	62%
2. Magic Tiles 3	18%	23%	27%
3. Minecraft	18%	20%	22%
4. Among Us	17%	15%	21%
5. Subway Surfers	12%	14%	20%
6. Pokémon GO	11%	13%	15%

	2023	2022	2021
1. Roblox	125	173	170
2. Minecraft	45	45	39
3. Pokémon GO	20	25	21
4. Among Us	17	41	39
5. Subway Surfers	13	15	15
6. Magic Tiles 3	8	11	10

"WWYC? Rather" signifie "What Would You Choose? Rather"

Applications de jeux vidéo par popularité et temps d'écran



Popularité

	2023	2022	2021
1. Roblox	38%	38%	37%
2. Brawl Stars	23%	29%	24%
3. Clash Royale	20%	22%	23%
4. Stumble Guys	16%	14%	16%
5. Magic Tiles 3	16%	13%	15%
6. Subway Surfers	14%	12%	13%

Temps d'écran

	2023	2022	2021
1. Roblox	121	170	182
2. Brawl Stars	28	28	31
3. Stumble Guys	17	18	NA
4. Clash Royale	17	26	31
5. Subway Surfers	14	15	15
6. Magic Tiles 3	7	10	12

	2023	2022	2021
1. Roblox	33%	44%	38%
2. Brawl Stars	29%	40%	36%
3. Stumble Guys	28%	28%	33%
4. Clash Royale	26%	27%	26%
5. FIFA Mobile	15%	19%	18%
6. Among Us	14%	18%	13%

	2023	2022	2021
1. Roblox	109	155	145
2. Brawl Stars	30	28	30
3. FIFA Soccer	25	32	28
4. Clash Royale	21	24	29
5. Among Us	21	21	17
6. Stumble Guys	16	23	NA

	2023	2022	2021
1. Roblox	49%	63%	56%
2. Minecraft	20%	29%	29%
3. Among Us	13%	20%	16%
4. Magic Tiles 3	13%	12%	16%
5. Clash Royale	11%	11%	14%
6. Stumble Guys	8%	9%	12%

	2023	2022	2021
1. Roblox	132	177	165
2. Minecraft	41	44	58
3. Among Us	17	46	32
4. Clash Royale	17	29	21
5. Magic Tiles 3	14	11	10
6. Stumble Guys	12	20	NA

"WWYC? Rather" signifie "What Would You Choose? Rather"

“ Quand je vais sur Internet, je joue, je regarde d’autres joueurs et je cherche des choses sur Google. Mais j’ai peur que quelqu’un puisse installer un virus sur mon ordinateur et m’observer. ”

– Garçon, 10 ans

COMBIEN DE TEMPS LES ENFANTS ONT-ILS PASSÉ SUR DES APPLICATIONS DE JEUX VIDÉO EN 2023 ?

Cette année encore, la durée consacrée par les enfants aux jeux vidéo sur leur smartphone ou leur tablette a diminué dans le monde entier, ce qui peut s’expliquer par la nature de ces jeux, souvent conçus pour distraire plutôt que pour véritablement captiver. Cette tendance est cependant légère au Royaume-Uni, en France et en Espagne, où **le temps d’écran associé a diminué d’une seule minute en moyenne entre 2022 et 2023.**

Roblox a, pour sa part, subi une véritable chute – 28 % au niveau mondial. Les jeunes espagnols, qui n’ont jamais montré autant d’affinité à son égard que les petits britanniques et américains, ont passé 30 % de moins dessus, soit un recul de 155 à 109 minutes par jour en moyenne. Malgré cette diminution, **Roblox reste l’application la plus utilisée par les enfants** du monde entier, toutes catégories confondues, lesquels ont passé plus de 2 heures (130 minutes) par jour à construire des mondes virtuels.

Arrivé en 2e place, Minecraft affiche également une moyenne mondiale élevée de 47 minutes par jour, soit seulement une de moins qu’en 2022. Cette durée reste inchangée au Royaume-Uni (45 minutes par jour), mais a légèrement baissé en Australie (41 minutes par jour, soit trois de moins qu’en 2022). **En France et en Espagne, où Minecraft ne figure même pas dans notre classement, c’est Brawl Stars qui a su s’imposer**, avec respectivement 28 et 30 minutes consacrées à ce jeu de type arène de bataille.

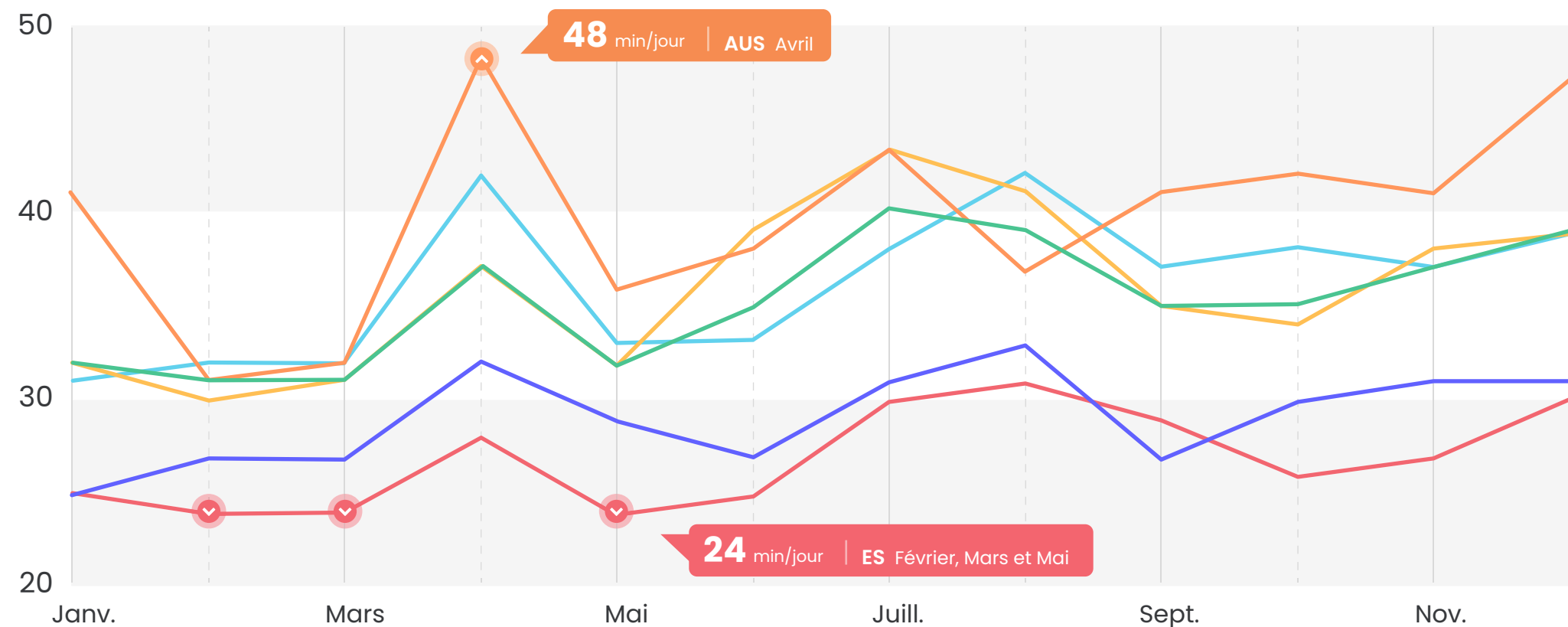


“ Il n’y a rien qui m’inquiète sur Internet. Par contre, parfois, il y a des jeux payants. Et sinon, je trouve ça bien que mes parents me surveillent. Ils me prêtent leur portable, mais ils savent à quoi je joue. ”

– Fille, 11 ans

Temps d'écran des enfants sur les applications de jeux vidéo en général

(moy. en min/jour)



	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	2023 Moy.	2022 Moy.	2021 Moy.
Mondial	32	31	31	37	32	35	40	39	35	35	37	39	35	38	38
USA	32	30	31	37	32	39	43	41	35	34	38	39	36	41	40
UK	31	32	32	42	33	33	37	42	37	38	37	39	36	37	37
France	25	24	24	28	24	25	30	31	29	26	31	31	29	30	32
Espagne	25	24	24	28	24	25	30	31	29	26	27	30	27	28	28
Australie	41	31	32	48	36	38	43	37	41	42	41	47	40	41	43

LES APPLICATIONS DE JEUX VIDÉO LES PLUS BLOQUÉES EN 2023

Au vu de la très longue durée que leurs enfants ont passée sur ce jeu au cours de l'année, les familles ont décidé de **bloquer avant tout Roblox une fois encore**.

Toutefois, les applications les plus populaires chez les enfants ne sont pas toujours celles les plus bloquées par leurs parents : seulement dans le top 6 aux États-Unis et au Royaume-Uni, **Pokémon Go a été largement bloqué au niveau mondial**, dans ces deux pays et en Australie, peut-être dans un effort pour réduire [les distractions](#) et [les situations dangereuses](#) susceptibles de menacer des enfants qui ne quittent jamais leur téléphone des yeux.

Mondial

2023

1.  Roblox
2.  Minecraft
3.  Clash Royale
4.  Brawl Stars
5.  Stumble Guys
6.  Pokémon GO

2022

1.  Roblox
2.  Clash Royale
3.  Minecraft
4.  Brawl Stars
5.  Clash of Clans
6.  Among Us

Royaume-Uni

2023

1.  Roblox
2.  Minecraft
3.  Pokémon GO
4.  Magic Tiles 3
5.  FIFA Mobile
6.  Subway Surfers

2022

1.  Roblox
2.  Minecraft
3.  Clash Royale
4.  WWYC? Rather
5.  Clash of Clans
6.  Among Us

Espagne

2023

1.  Roblox
2.  Brawl Stars
3.  Clash Royale
4.  Stumble Guys
5.  FIFA Mobile
6.  Clash of Clans

2022

1.  Roblox
2.  Clash Royale
3.  Brawl Stars
4.  Stumble Guys
5.  Clash of Clans
6.  Subway Surfers

États-Unis

2023

1.  Roblox
2.  Minecraft
3.  Clash Royale
4.  Pokémon GO
5.  Among Us
6.  Clash of Clans

2022

1.  Roblox
2.  Minecraft
3.  Clash Royale
4.  Clash of Clans
5.  WWYC? Rather
6.  Among Us

France

2023

1.  Roblox
2.  Brawl Stars
3.  Clash Royale
4.  Stumble Guys
5.  Subway Surfers
6.  FIFA Mobile

2022

1.  Roblox
2.  Clash Royale
3.  Brawl Stars
4.  Subway Surfers
5.  Clash of Clans
6.  Stumble Guys

Australie

2023

1.  Roblox
2.  Minecraft
3.  Clash Royale
4.  Fortnite
5.  Pokémon GO
6.  Stumble Guys

2022

1.  Roblox
2.  Minecraft
3.  Clash Royale
4.  Clash of Clans
5.  Fortnite
6.  Among Us

“ Je regarde des petites vidéos de youtubeurs que j’aime bien et je joue à la Nintendo Switch. J’aimerais que mes parents me laissent jouer à plus de jeux, mais certains sont interdits. Mes amis, eux, ils peuvent y jouer. ”

- Garçon, 11 ans

“ Tu peux acheter des choses sans le savoir et des gens peuvent t’arnaquer. D’ailleurs, c’est énervant de voir tout ce qu’il y a à acheter. Tu en as envie, mais tu sais que tu ne peux pas l’avoir. ”

- Fille, 11 ans

Nos recommandations



Fixer des limites

Quand il s'agit d'associer des limites à des jeux, de nombreuses familles pensent à la durée d'utilisation. Pourtant, il y a bien d'autres aspects à prendre en compte : outre l'intégration éventuelle d'un système d'achat, il faut notamment vérifier la présence d'une fonction de messagerie ou non. En effet, **les parents ne savent pas toujours si ces jeux présentent des fonctions de discussion**, donc il vaut mieux faire quelques recherches avant de télécharger ou d'acheter un nouveau jeu.

Vérifier le contenu et le format

Que votre enfant joue à des jeux sur son téléphone, son ordinateur ou sa console, nous vous recommandons vivement de vous familiariser avec eux pour garantir sa sécurité en ligne. Outre un contenu inapproprié, avec notamment un langage grossier et des scènes violentes, certains autres facteurs peuvent avoir un effet sur son expérience : **souvent, ces jeux présentent un nombre considérable de publicités et un système d'achat intégré**, incitant à dépenser. Or, de nombreux parents préféreraient que leurs enfants dépensent leur argent autre part qu'en ligne, donc il est important de comprendre les mécanismes derrière les jeux disponibles sur toutes sortes de plateformes.



Rester concentré

Les jeux vidéo présentent de nombreux avantages : ils permettent d'explorer, de créer, de se détendre et d'apprendre tout en s'amusant. C'est pourquoi, comme souvent sur Internet, **il faut s'intéresser non seulement à leur contenu mais aussi à la manière d'y jouer**. Passer seulement 10 minutes à basculer sans arrêt d'une application à l'autre et à s'infliger des publicités à répétition est sans doute moins bénéfique que se concentrer sur une partie complète d'un jeu sandbox qui consiste à construire des bâtiments, comme Minecraft.

Éviter de partager des renseignements personnels

Dans les jeux en ligne multijoueurs, chaque utilisateur peut entrer en contact avec les autres, où qu'ils se trouvent. Même si c'est l'occasion de rencontrer des personnes intéressantes au parcours ou à la culture différents, échanger avec des inconnus présente un grand risque. Dans la mesure où il est impossible de vérifier l'identité d'un internaute, **les jeunes peuvent avoir affaire à des escrocs, des prédateurs et d'autres joueurs mal intentionnés** pendant leurs parties.



Insistez donc sur le fait que votre enfant ne doit jamais communiquer de renseignements personnels – comme son nom, son âge et son adresse – dans des discussions en ligne. **Pour une sécurité optimale, il vaut mieux jouer au sein de groupes fermés**, avec des amis du monde réel, ou dans les espaces communs, où vous pouvez surveiller ce qui se dit dans ces conversations.

RECHERCHE PAR CATÉGORIES D'APPLICATIONS

Apprentissage

Nos résultats

Elle est désormais derrière nous, cette pandémie qui a entraîné la fermeture des écoles, forcé la plupart des élèves du monde entier à suivre leurs cours en ligne et poussé les adultes à encourager l'utilisation d'applications éducatives pendant les confinements. D'ailleurs, **sur les appareils personnels, l'essor de cet apprentissage dans un environnement virtuel semble terminé**, lui aussi : le temps d'écran associé aux applications éducatives a baissé de 14 % en 2023, atteignant seulement 6 minutes par jour en moyenne, soit une de moins qu'en 2022.

Dans les établissements scolaires, la situation est toutefois bien différente : **ces dernières années ont donné l'occasion d'adopter de nouveaux systèmes en ligne et d'encourager l'usage d'outils numériques en classe pour développer une approche hybride**, qui permet d'offrir une expérience plus personnalisée aux élèves et de simplifier le travail des enseignants à bien des égards. Dans des pays technophiles comme les États-Unis, l'année 2023 a été témoin d'un recours massif à des systèmes de gestion de l'apprentissage, ouvrant la voie à l'intégration du numérique dans l'éducation à travers le reste du monde.

Les applications d'apprentissage sur les appareils **mobiles**

Dans ce chapitre, nous nous intéressons principalement aux applications d'apprentissage installées sur les appareils personnels des enfants plutôt qu'aux outils employés en classe. En l'occurrence, nous avons préféré un classement à des pourcentages, car ces applications sont souvent moins utilisées que celles de catégories plus populaires, comme les réseaux sociaux. Par ailleurs, nous n'y avons pas inclus de section sur leur blocage, puisque ce ne sont pas les plus concernées par cette mesure.

LES APPLICATIONS D'APPRENTISSAGE LES PLUS POPULAIRES EN 2023

Une fois encore, les enfants se sont largement tournés vers la chouette sympathique de Duolingo pour améliorer leurs compétences linguistiques, ce qui en fait le numéro 1 au niveau mondial et dans tous les pays inclus dans notre rapport. Le reste du classement varie néanmoins considérablement selon les endroits, occupé aussi bien par des favorites de longue date que des nouvelles venues.

Pour la première fois, **des applications d'apprentissage telles que l'outil d'aide aux devoirs Brainly sont entrées dans nos classements de popularité**, notamment en Europe, où celui-ci est 3e en France et 5e en Espagne. **Au Royaume-Uni et en Australie aussi, les enfants se sont servis d'applications pour faire leurs devoirs**, surtout en mathématiques : Photomath, équipée d'un système de reconnaissance de caractères et dédiée à la résolution de problèmes, y arrive respectivement 2e et 6e. Gauthmath, une application de calcul et de résolution de problèmes basée sur l'IA, a fait son entrée à la 5e place au Royaume-Uni, tandis que le programme de mathématiques en ligne Mathletics est 4e en Australie.

Plusieurs nouvelles applications éducatives ont débarqué dans le pays-continent en 2023. En effet, Minecraft : Education Edition est 2e, tandis que le programme national d'habileté numérique Reading Eggs est 5e.

“ J’aime bien pouvoir m’aider de la technologie pour tout et trouver ce que la classe me demande à chaque fois. D’ailleurs, ma mère me demande parfois de chercher des mots que je ne connais pas. ”

– Garçon, 10 ans



Applications d'apprentissage par popularité et temps d'écran

Mondial

Popularité		Moyenne (en min/jour)	Popularité			Temps d'écran				
			2023	2022	2021		2023	2022	2021	
1.		Duolingo	9	1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo	1. Quizlet	10	11	12
2.		Photomath	6	2. Photomath	2. Photomath	2. Photomath	2. Kahoot!	9	13	15
3.		Kahoot!	9	3. Kahoot!	3. Kahoot!	3. Kahoot!	3. Duolingo	9	10	12
4.		Quizlet	10	4. Quizlet	4. WordReference	4. WordReference	4. Simply Piano	8	12	NA
5.		Simply Piano	8	5. Simply Piano	5. Quizlet	5. Quizlet	5. Photomath	6	8	10
6.		Brainly	5	6. Brainly	6. TED	6. TED	6. Brainly	5	8	NA

Mondial

États-Unis

Popularité		Moyenne (en min/jour)	Popularité			Temps d'écran				
			2023	2022	2021		2023	2022	2021	
1.		Duolingo	9	1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo	1. Khan Academy	13	25	30
2.		Photomath	6	2. Photomath	2. Photomath	2. Photomath	2. Quizlet	10	11	12
3.		Kahoot!	9	3. Kahoot!	3. Kahoot!	3. Kahoot!	3. Kahoot!	9	14	16
4.		Quizlet	10	4. Quizlet	4. Quizlet	4. Quizlet	4. Duolingo	9	12	12
5.		Khan Academy	13	5. Khan Academy	5. TED	5. TED	5. Photomath	6	9	10
6.		Mathway	5	6. Mathway	6. WordReference	6. WordReference	6. Mathway	5	NA	NA

États-Unis

Royaume-Uni

Popularité		Moyenne (en min/jour)	Popularité			Temps d'écran				
			2023	2022	2021		2023	2022	2021	
1.		Duolingo	8	1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo	1. Quizlet	8	11	13
2.		Kahoot!	8	2. Kahoot!	2. Kahoot!	2. Kahoot!	2. Kahoot!	8	11	14
3.		Photomath	6	3. Photomath	3. Quizlet	3. Quizlet	3. Duolingo	8	10	11
4.		Quizlet	8	4. Quizlet	4. Photomath	4. WordReference	4. Gauthmath	8	9	NA
5.		Gauthmath	8	5. Gauthmath	5. WordReference	5. TED	5. Photomath	6	5	6
6.		Simply Piano	5	6. Simply Piano	6. TED	6. Photomath	6. Simply Piano	5	9	NA

Royaume-Uni

“ Je trouve ça bien qu’on puisse trouver n’importe quelle information sur Internet, mais je n’aime pas devoir regarder un écran pendant longtemps. Parfois, il y a beaucoup d’informations, donc je dois prendre mon temps pour trouver la meilleure. ”

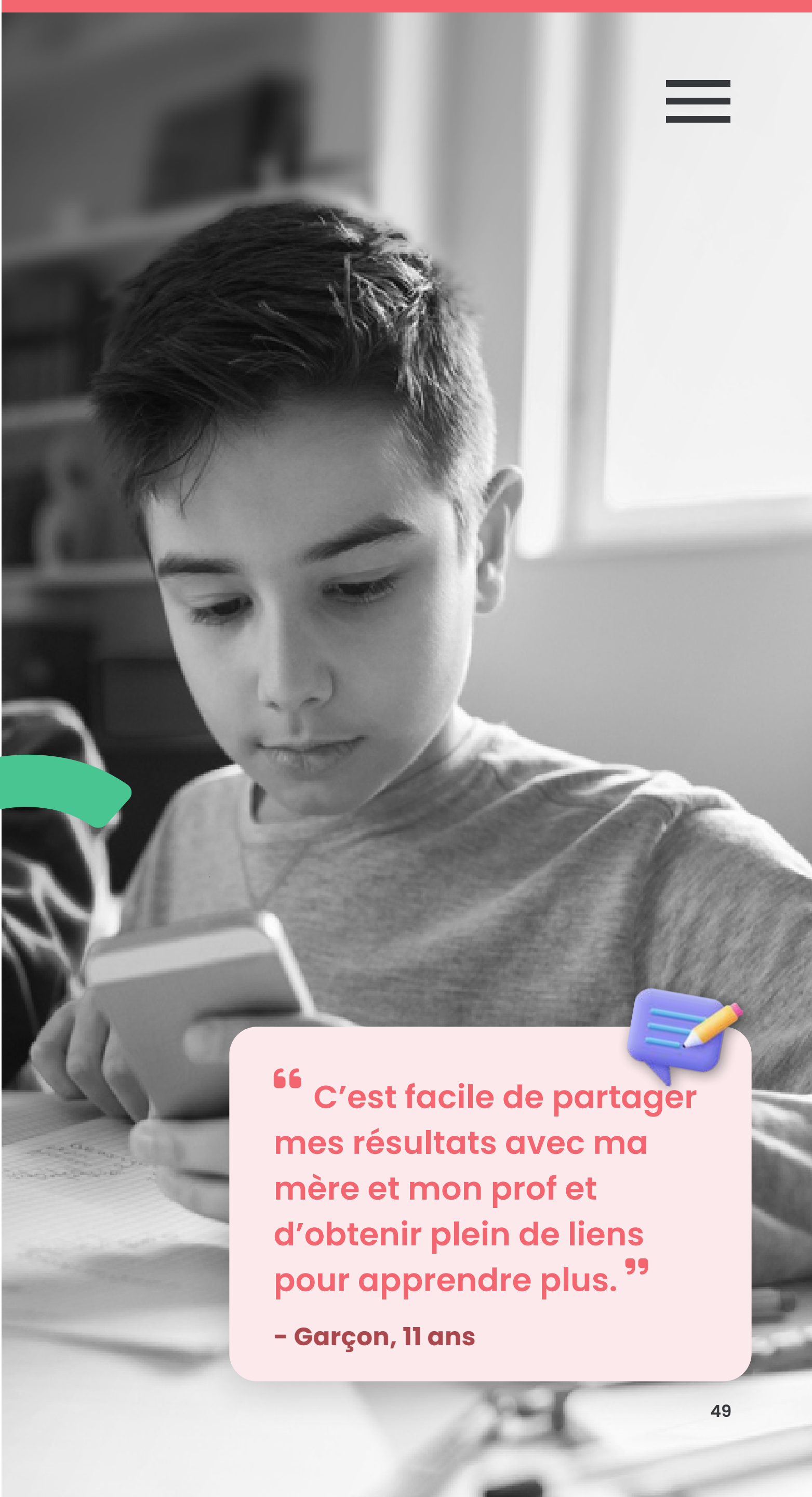
- Garçon, 12 ans

“ J’aime bien quand on regarde des vidéos pour les cours de sciences ou d’histoire. Et j’aime bien le jeu de mathématiques Prodigy. Mais je n’aime pas quand je dois beaucoup taper en cours d’anglais, parce que je ne suis pas très rapide et que ça me prend trop de temps d’écrire un texte ou une histoire. ”

- Garçon, 11 ans



Applications d'apprentissage par popularité et temps d'écran

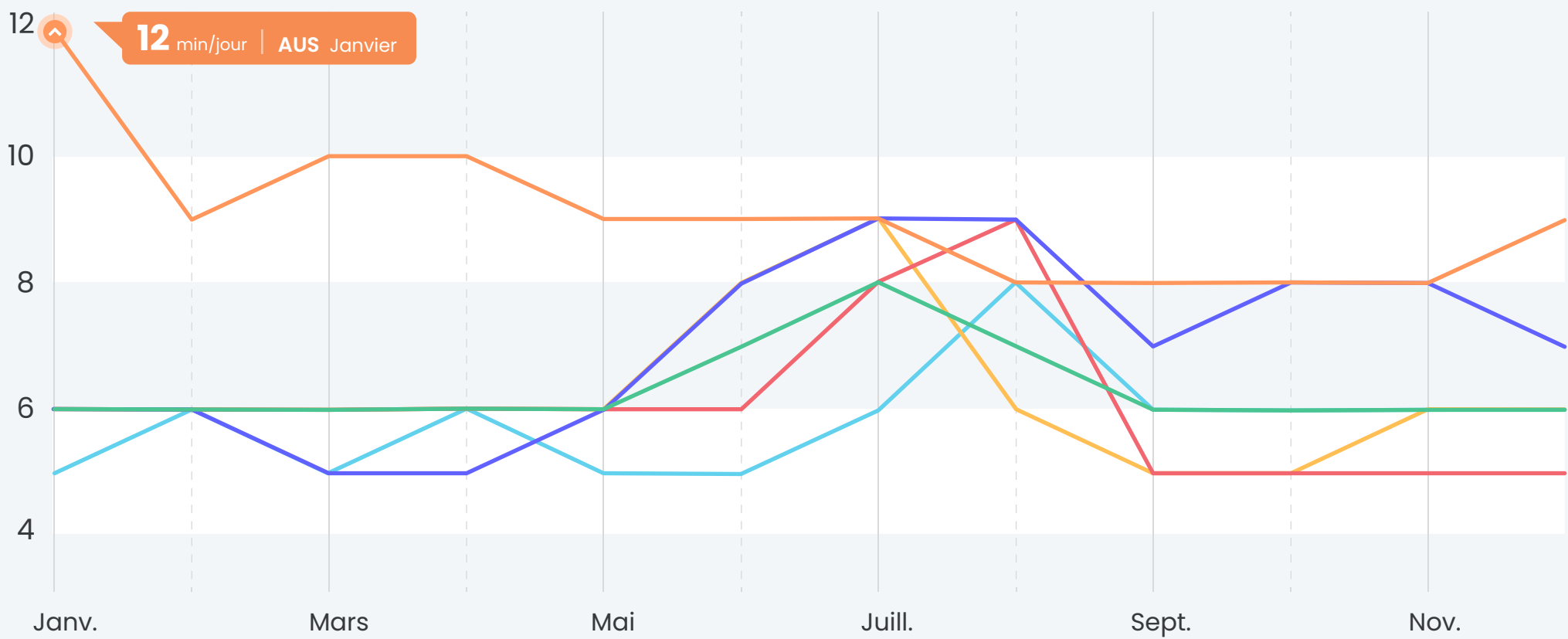


“ C’est facile de partager mes résultats avec ma mère et mon prof et d’obtenir plein de liens pour apprendre plus.”

- Garçon, 11 ans



Temps d'écran des enfants sur les applications d'apprentissage en général (moy. en min/jour)



	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	2023 Moy.	2022 Moy.	2021 Moy.
Mondial	6	6	6	6	6	7	8	7	6	6	6	6	6	7	8
USA	6	6	6	6	6	8	9	6	5	5	6	6	6	7	8
UK	5	6	5	6	5	5	6	8	6	6	6	6	6	6	8
France	6	6	5	5	6	8	9	9	7	8	8	7	7	11	13
Espagne	6	6	6	6	6	6	8	9	5	5	5	5	6	6	9
Australie	12	9	10	10	9	9	9	8	8	8	8	9	9	9	9

COMBIEN DE TEMPS LES ENFANTS ONT-ILS PASSÉ SUR DES APPLICATIONS D'APPRENTISSAGE EN 2023 ?

Alors que les enfants ont beaucoup téléchargé Duolingo pour satisfaire leur curiosité sur le plan linguistique, son approche ludique n'a pas su garder leur attention aussi longtemps que d'autres applications éducatives. Au niveau mondial, **Quizlet est leur premier choix**, avec un temps d'écran associé de 10 minutes par jour. Au Royaume-Uni, ils ont préféré Duolingo, Quizlet, Gauthmath et Kahoot!, toutes arrivées à égalité avec 8 minutes par jour.

Ils se sont bien plus servis des applications éducatives dans d'autres pays : en Australie, ils ont consacré **18 minutes par jour aux exercices**

de Mathletics et la même durée aux leçons de Reading Eggs. Et ce ne sont pas les seules plateformes soutenant les programmes nationaux de mathématiques et de lecture à avoir rencontré un franc succès : l'espagnole Smartick peut se targuer d'une moyenne de 30 minutes par jour, même si elle apparaît plus bas dans le classement de popularité.

“ J'utilise la technologie pour faire mes devoirs. Parfois, quand je suis coincé, je demande la réponse à Google. C'est bien parce qu'à certains moments j'apprends plus de choses sur un sujet si je fais des recherches. ”

- Garçon, 10 ans

Nos recommandations



Encourager les applications d'apprentissage

Qui dit apprentissage ne dit pas forcément ennui. Il existe de nombreuses applications qui en font une expérience ludique et permettent d'assimiler de nouveaux concepts sans rester assis devant un manuel scolaire. La technologie peut être un excellent moyen d'apprendre la géographie, les langues, le codage et bien d'autres compétences utiles en famille. **Les applications éducatives permettent de faciliter l'apprentissage et d'enrichir ses connaissances ensemble.**

Éteindre les appareils

Quoique l'accès à un appareil scolaire varie d'un pays à l'autre, les enfants peuvent très facilement effectuer l'ensemble de leur apprentissage à l'aide de la technologie, où qu'ils se trouvent dans le monde. Pourtant, **les outils et les méthodes sans écran aident les élèves à développer leurs idées et différents processus de réflexion.** Si possible, impliquez-vous et aidez votre enfant à revenir dans le monde réel, en préférant un livre papier à une liseuse Kindle, en allant à la bibliothèque pour effectuer des recherches de qualité ou en explorant un nouveau sujet grâce à une discussion avec vous.



Privilégier une utilisation raisonnable

Les applications éducatives présentent des avantages non négligeables, mais il faut les utiliser, elles aussi, avec modération. Après tout, elles impliquent du temps d'écran. Et, bien que la technologie permette d'apprendre et assimiler des concepts, elle ne doit pas être la seule méthode employée. **Qu'il ait une visée éducative ou non, le temps d'écran doit être raisonnable,** notamment parce que les enfants passent une durée croissante sur un écran en milieu scolaire.



RECHERCHE PAR CATÉGORIES D'APPLICATIONS

Communication



Nos résultats

Notre rapport 2023 confirme que **les beaux jours des applications d'appel vidéo sont presque terminés** : tributaire de la pandémie, Zoom a fini par sortir de tous les classements de popularité, tandis que ses concurrents autrefois en vogue Skype et Google Duo manquent d'en disparaître aussi : l'utilisation quotidienne de Skype a chuté de 20 % en moyenne au niveau mondial – une tendance observée chez des outils de messagerie toujours répandus, comme WhatsApp, avec un temps d'écran associé qui a dégringolé de 23 % au cours de l'année.

Même le lancement par Snapchat d'une nouvelle fonctionnalité de discussion, My AI, n'a pas su attirer davantage d'enfants. Au niveau mondial, celle qu'on surnomme « Snap » a attiré un peu moins de jeunes utilisateurs, dont la proportion n'est cependant inférieure que de 2 points de pourcentage à celle du service de messagerie instantanée WhatsApp, couronné numéro 1 dans cette catégorie avec 37 % de popularité en 2023. Malgré une utilisation parfois en baisse, **la durée totale passée sur les applications de communication reste élevée en 2023**, n'enregistrant aucun changement au niveau mondial par rapport à 2022 : les enfants ont discuté par appel ou message avec leur famille et leurs amis pendant 39 minutes par jour en moyenne.

LES APPLICATIONS DE COMMUNICATION LES PLUS POPULAIRES EN 2023

Au niveau mondial, WhatsApp arrive tout en haut du classement pour la troisième année consécutive, 37 % des enfants utilisant cette application de message instantanée. La situation varie néanmoins selon les régions : les pays européens en sont bien plus adeptes que d'autres, notamment l'Espagne, où **67 % des jeunes préfèrent désormais WhatsApp comme méthode de communication**. Cette application a gagné en popularité dans les trois pays d'Europe inclus dans notre rapport, avec une hausse plus marquée en France : entre 2022 et 2023, la proportion d'enfants à s'en servir a augmenté de 50 % à 56 %.

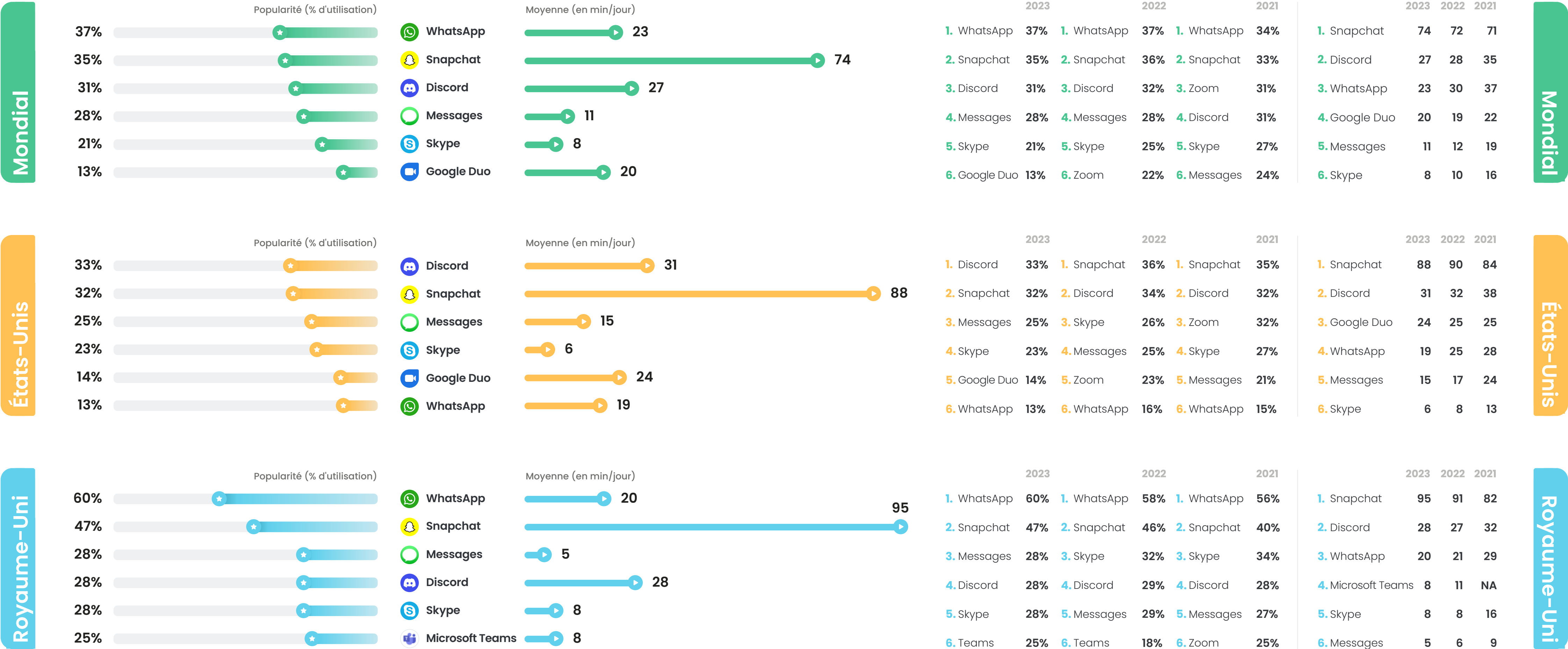
Aux États-Unis et en Australie, les classements de popularité sont un peu différents, Discord et Snapchat se disputant la place de favori. Discord est l'application de communication préférée des enfants outre-Atlantique (33 %), mais elle atterrit juste derrière celle de discussion et de partage de photos Snapchat dans le pays-continent (35 %).

“ J'utilise WhatsApp tous les jours, mais juste pour parler à des amis ou des gens de l'école. Et je passe des appels vidéo. Ça me fait utiliser beaucoup de données mobiles, c'est tout. La seule chose qui m'inquiète, c'est que ma mère me surprenne en train d'utiliser mon téléphone pour faire mes devoirs. ”

– Garçon, 12 ans

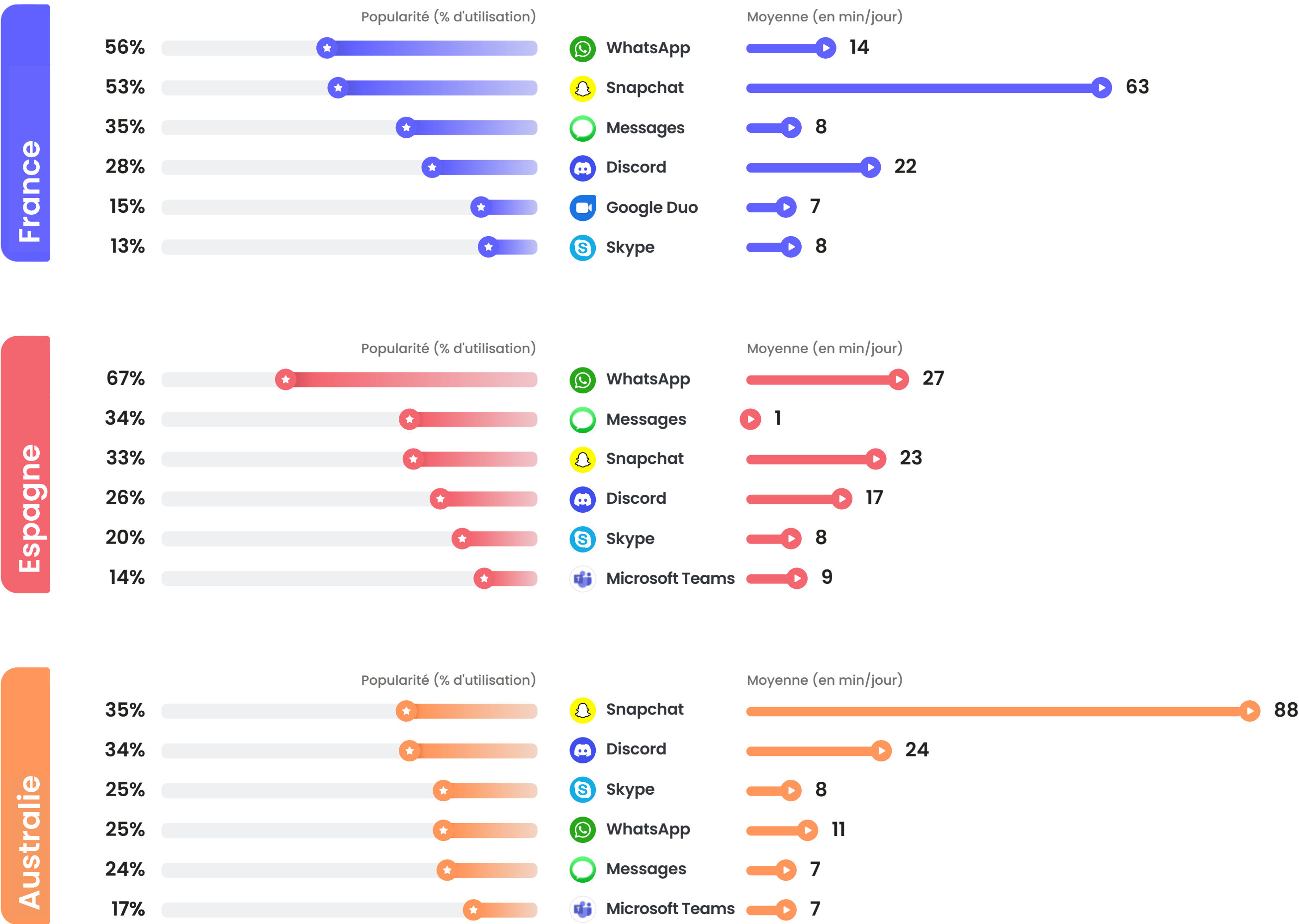


Applications de communication par popularité et temps d'écran





Applications de communication par popularité et temps d'écran



Popularité						Temps d'écran					
	2023		2022		2021			2023	2022	2021	
1. WhatsApp	56%	1. WhatsApp	50%	1. WhatsApp	50%	1. Snapchat	63	56	59		
2. Snapchat	53%	2. Snapchat	50%	2. Snapchat	47%	2. Discord	22	22	26		
3. Messages	35%	3. Messages	33%	3. Messages	30%	3. WhatsApp	14	15	20		
4. Discord	28%	4. Discord	25%	4. Discord	26%	4. Skype	8	9	13		
5. Google Duo	15%	5. Skype	16%	5. Skype	23%	5. Microsoft Teams	8	9	16		
6. Skype	13%	6. Google Duo	16%	6. Google Duo	14%	6. Messages	7	8	9		

	2023		2022		2021			2023	2022	2021
1. WhatsApp	67%	1. WhatsApp	63%	1. WhatsApp	60%	1. WhatsApp	27	32	41	
2. Messages	34%	2. Snapchat	35%	2. Messages	32%	2. Snapchat	23	21	24	
3. Snapchat	33%	3. Messages	34%	3. Discord	29%	3. Discord	17	19	21	
4. Discord	26%	4. Discord	30%	4. Snapchat	29%	4. Microsoft Teams	9	13	NA	
5. Skype	20%	5. Skype	27%	5. Skype	27%	5. Skype	8	6	15	
6. Teams	14%	6. Google Duo	17%	6. Hangouts	19%	6. Messages	1	1	2	

	2023		2022		2021			2023	2022	2021
1. Snapchat	35%	1. Snapchat	36%	1. Discord	31%	1. Snapchat	88	84	64	
2. Discord	34%	2. Discord	34%	2. Snapchat	31%	2. Discord	24	26	28	
3. Skype	25%	3. Skype	26%	3. Zoom	27%	3. WhatsApp	11	14	16	
4. WhatsApp	25%	4. WhatsApp	25%	4. Skype	25%	4. Skype	8	12	15	
5. Messages	24%	5. Messages	24%	5. WhatsApp	24%	5. Microsoft Teams	7	8	NA	
6. Teams	17%	6. Zoom	20%	6. Messages	18%	6. Messages	7	8	11	

France

Espagne

Australie



COMBIEN DE TEMPS LES ENFANTS ONT-ILS PASSÉ SUR DES APPLICATIONS DE COMMUNICATION EN 2023 ?

La durée consacrée aux applications de communication reste identique au niveau mondial, mais la situation a légèrement changé dans les différents pays : **en France, au Royaume-Uni et en Australie, les enfants ont été plus bavards au cours de cette année**, y passant respectivement 7 %, 5 % et 2 % de temps en plus. Aux États-Unis, on en observe cependant une légère baisse (de 46 à 45 minutes par jour).

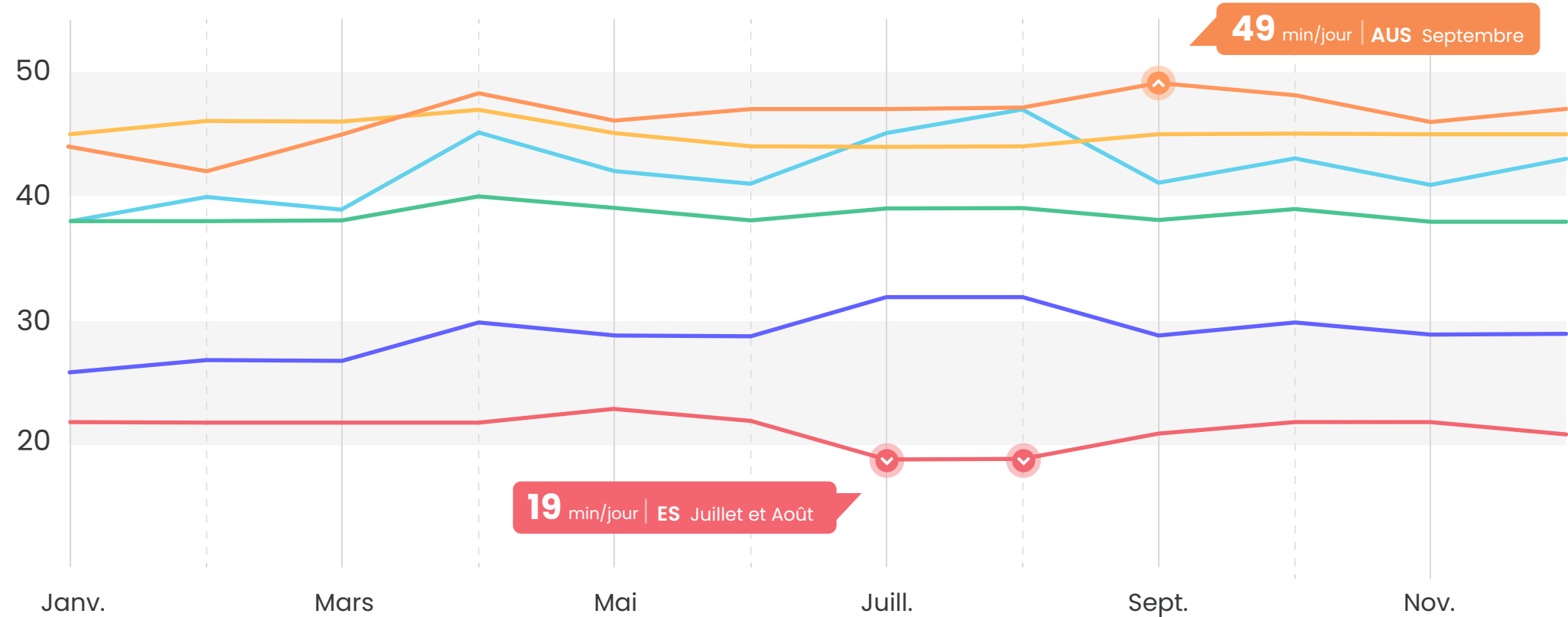
Et qu'en est-il de l'autre côté des Pyrénées ? Grâce à un manque d'intérêt relatif à l'égard de Snapchat, le temps d'écran associé aux applications de communication y est bien différent : il est presque inférieur de moitié à la moyenne mondiale, avec tout juste 21 minutes par jour, soit une baisse de 13 % par rapport à 2022. **La durée quotidienne de 24 minutes accordée à Snapchat par les enfants espagnols ne représente rien en comparaison à celle des petits américains et britanniques**, qui y ont consacré respectivement 88 et 95 minutes par jour en moyenne.

“ Je vais sur Teams pour faire mes devoirs. L'année dernière, j'y allais pour parler avec les copains de ma classe parce qu'on a commencé à l'utiliser pour l'école. ”

- Garçon, 10 ans



Temps d'écran des enfants sur les applications de communication en général
(moy. en min/jour)



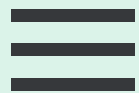
	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	2023 Moy.	2022 Moy.	2021 Moy.
Mondial	38	38	38	40	39	38	39	39	38	39	38	38	39	39	48
USA	45	46	46	47	45	44	44	44	45	45	45	45	45	46	53
UK	38	40	39	45	42	41	45	47	41	43	41	43	42	40	43
France	26	27	27	30	29	29	32	32	29	30	29	29	29	27	31
Espagne	22	22	22	22	23	22	19	19	21	22	22	21	21	24	30
Australie	44	42	45	48	46	47	47	47	49	48	46	47	47	46	54

*En 2023, nous avons inclus Snapchat dans le chapitre Communication plutôt que Réseaux sociaux, contrairement à la classification en place jusqu'à présent. Les données des cinq dernières années fournies dans le présent rapport tiennent compte de ce changement de catégorie.

“ Je trouve ça bien de pouvoir discuter avec mes camarades de classe pour comparer nos réponses aux devoirs qu’on nous a donnés. Mais les applications ne sont pas toujours sûres et il y a des gens mauvais. Certains veulent juste faire ta connaissance pour te faire du mal, donc il ne faut faire confiance à personne. Je parle seulement aux gens que je connais. ”

– Fille, 12 ans





LES APPLICATIONS DE COMMUNICATION LES PLUS BLOQUÉES EN 2023

Les [risques liés aux inconnus](#) et les dangers en matière de protection des données sont deux des facteurs qui suscitent **l'inquiétude des familles concernant certaines applications de communication**. Au niveau mondial et dans la plupart des pays, c'est Snapchat qui est la plus bloquée par les parents. En Espagne, cependant, leur premier choix s'est porté sur l'application de communication la plus populaire chez les enfants : WhatsApp.

Discord, souvent décrite par la presse comme une source d'informations erronées et un espace de rencontre pour les extrémistes, [s'est efforcée de lutter contre ce problème](#) au cours des dernières années, avec le lancement d'un outil de détection basé sur l'IA et d'un réseau de modérateurs humains. Malgré ces efforts, elle continue pourtant à inquiéter un grand nombre de familles, d'où sa 2e place dans le classement des applications de communication les plus bloquées au niveau mondial ainsi qu'aux États-Unis, au Royaume-Uni et en Australie.

Mondial	2023	2022
	1. Snapchat	1. Snapchat
	2. Discord	2. Discord
	3. WhatsApp	3. WhatsApp
	4. Skype	4. Skype
	5. Messages	5. Messages
Royaume-Uni	2023	2022
	1. Snapchat	1. Snapchat
	2. Discord	2. WhatsApp
	3. WhatsApp	3. Discord
	4. Skype	4. Skype
	5. Messages	5. Messages
Espagne	2023	2022
	1. WhatsApp	1. WhatsApp
	2. Snapchat	2. Snapchat
	3. Discord	3. Discord
	4. Skype	4. Skype
	5. Messages	5. Messages
États-Unis	2023	2022
	1. Snapchat	1. Snapchat
	2. Discord	2. Discord
	3. Skype	3. WhatsApp
	4. Messages	4. Messages
	5. Google Duo	5. Google Duo
	6. Zoom	6. Zoom
France	2023	2022
	1. Snapchat	1. Snapchat
	2. WhatsApp	2. WhatsApp
	3. Discord	3. Discord
	4. Messages	4. Messages
	5. Skype	5. Skype
	6. Google Duo	6. Google Duo
Australie	2023	2022
	1. Snapchat	1. Snapchat
	2. Discord	2. Discord
	3. Skype	3. Skype
	4. Messages	4. Messages
	5. WhatsApp	5. WhatsApp
	6. Messenger Kids	6. Zoom

“ J’ai le droit d’utiliser Snapchat juste pour les photos. Je ne peux envoyer aucun message. Mais je sais que mes parents me surveillent parce qu’ils tiennent à moi et je peux quand même jouer sur beaucoup d’applications. ”

- Fille, 10 ans

Nos recommandations



Éviter de propager certains messages

Qu'il s'agisse de parler à des amis, à des membres de sa famille ou à des contacts en ligne, votre enfant doit **non seulement protéger ses renseignements personnels mais aussi éviter de propager des messages potentiellement trompeurs**. Or, les applications de communication telles que WhatsApp et Telegram peuvent être une grande source d'informations non vérifiées, car il est parfois difficile d'en confirmer la source ou l'émetteur d'origine. **Les applications de communication facilitent considérablement la propagation de messages pernecieux**, donc il est important de savoir que leur accès peut exposer à des infox (ou « fake news ») et d'autres formes de désinformation.



Encourager des applications adaptées aux enfants

Même avec les applications de communication, que les parents considèrent souvent comme de simples outils permettant aux enfants de discuter entre eux, **il est facile d'avoir accès à des plateformes qui ne sont pas nécessairement adaptées** aux plus jeunes. Pourtant, dans des régions du monde comme l'Europe, la pénétration des applications telles que WhatsApp est désormais si élevée qu'elles sont souvent le moyen « par défaut » pour parler avec amis et famille. **Lors du téléchargement d'un nouvel outil de communication, il faut donc songer à ses fonctionnalités et à ses risques**, notamment à la protection des données, aux modalités de contact entre ses utilisateurs et à la manière dont il pourrait être détourné.



Présenter les fonctions de blocage et de signalement

Alors qu'un nombre croissant de jeunes subissent du harcèlement et d'autres mauvais traitements en ligne, ils doivent avoir des stratégies d'adaptation et connaître des procédures de blocage qui leur permettent de discuter avec leurs proches, tout en évitant les internautes qui essaient de leur gâcher la vie. Parents et tuteurs doivent comprendre le fonctionnement des applications de communication dont se servent leurs enfants, puis leur **apprendre à bloquer un contact** ou le signaler, selon l'application. Par ailleurs, toujours écouter les préoccupations des jeunes avec ouverture d'esprit et curiosité plutôt qu'avec colère ou jugement leur montrera qu'ils ont toujours quelqu'un à qui s'adresser en cas de besoin.



Avoir conscience du cyberharcèlement

Même s'ils sont souvent associés aux réseaux sociaux, le cyberharcèlement et les messages haineux peuvent également passer par des applications de communication comme Snapchat. Dans bien des cas, la victime connaît le coupable personnellement, donc ces applications **représentent une méthode supplémentaire pour intimider et harceler**. Les parents doivent faire attention aux [signes de cyberharcèlement](#), tels que des changements d'habitudes en matière d'alimentation ou de sommeil, un sentiment de colère ou de frustration après avoir passé du temps en ligne et une tendance à se montrer plus secret, en particulier concernant l'utilisation de la technologie.

Le mot de la fin

Il y a tout juste quelques années, lorsque nous avons commencé à effectuer nos recherches et à rédiger un rapport annuel, il ne fait aucun doute que la principale inquiétude des familles concernant la technologie se résumait au temps d'écran. Nos résultats ont ainsi permis aux parents et aux tuteurs de découvrir ce qui intéresse leurs enfants sur Internet, de mieux appréhender la manière dont ces derniers explorent le monde virtuel.

Pourtant, lorsqu'il est question de sécurité en ligne, le temps d'écran semble désormais relégué à l'arrière-plan. **Que cachent donc les heures qu'ils passent à basculer d'un appareil à l'heure ?** Le Web offre certes une multitude d'opportunités de divertissement et d'apprentissage, mais il présente aussi de nombreux dangers : contact avec des inconnus, cyberharcèlement, contenu dangereux et inapproprié en quantité infinie, effet potentiel à long terme sur la santé mentale...

Depuis le tout début, les rapports de Qustodio visent à informer les parents, les tuteurs et les formateurs sur les tendances actuelles pour qu'ils comprennent où les jeunes passent leur temps en ligne, **dévoilant leurs centres d'intérêt**

et leurs habitudes afin de les aider à se montrer raisonnables en matière de technologie.

En 2022, nous écrivions que les prochaines années allaient être témoins d'une lutte destinée à rétablir un meilleur équilibre, saisissant mieux les facteurs de stress liés à une « connexion permanente » et ce que c'est de grandir dans un monde ultraconnecté. Aujourd'hui, les dominos commencent à tomber. Alors que des [mouvements populaires](#) apparaissent pour demander l'interdiction des smartphones avant l'âge de 16 ans, les autorités jouent un rôle croissant dans la régulation d'Internet, avec [l'intégration d'un contrôle parental aux cartes SIM et l'engagement de poursuites contre les réseaux sociaux](#) en raison de leurs effets sur les adolescents et les préadolescents du monde entier, par exemple.

Inquiètes des effets à long terme, les familles s'impliquent de plus en plus dans la vie numérique de leurs enfants, en leur parlant de santé mentale, en les accompagnant dans leur exploration de la technologie et en utilisant des outils pour les protéger dans un monde virtuel

qui a l'air familier mais ne cesse de surprendre les petits comme les grands. **Ce qui s'apparentait autrefois à une situation de confrontation aux yeux des enfants semble connaître une lente évolution** pour se transformer en synergie. Par ailleurs, les parents et les écoles développent une forme de collaboration afin de rester au courant des nouveautés et de protéger les jeunes à l'ère du numérique.

Et ce n'est que le début : **Internet écrit déjà une nouvelle page de son histoire avec la montée en puissance de l'intelligence artificielle**. Ensemble, nous allons en découvrir les avantages et les inconvénients, cherchant à encourager un certain équilibre grâce à notre expérience du monde virtuel. Que faire de mieux ? Comment utiliser ces outils à bon escient ? Comment se protéger mutuellement au sein de la société ?

Au cours des prochaines années, nous devons apprendre à trouver un terrain d'entente, à embrasser le pouvoir de la technologie et à saisir les opportunités qu'elle offre tout en évitant les dangers qu'elle présente. Grâce à une communauté de parents, de tuteurs, de formateurs et de bien d'autres personnes attentionnées, **un avenir radieux attend les enfants dans le monde virtuel**. Un avenir plein de promesses, synonyme d'innovation, de découverte et de réussite – main dans la main.



Annexe

PLATEFORMES DE STREAMING	62
Temps d'écran	64
Plus bloquées	70
RÉSEAUX SOCIAUX	72
Temps d'écran	74
Plus bloquées	80
JEUX VIDÉO	82
Temps d'écran	84
Plus bloquées	90
APPRENTISSAGE	92
Temps d'écran	94
COMMUNICATION	100
Temps d'écran	102
Plus bloquées	108

Plateformes de streaming Applications de plateformes de streaming les plus populaires : top 5 selon le temps d'écran associé (min/jour)

Mondial	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	1. YouTube	75%	48	1. YouTube	67%	64	1. YouTube	60%	56	1. YouTube	63%	67	1. YouTube	63%	70
	2. Netflix	34%	35	2. Netflix	34%	38	2. Netflix	32%	45	2. Netflix	39%	48	2. Netflix	40%	46
	3. Twitch	10%	35	3. Twitch	14%	27	3. Disney+	20%	47	3. Disney+	22%	40	3. Disney+	20%	31
	4. YouTube Kids	7%	52	4. Disney+	14%	46	4. Twitch	16%	20	4. Amazon Prime	13%	34	4. Amazon Prime	11%	27
États-Unis	5. Amazon Prime	7%	N/A	5. Hulu	6%	36	5. Hulu	6%	38	5. Twitch	11%	19	5. Twitch	9%	22
	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	1. YouTube	71%	63	1. YouTube	64%	71	1. YouTube	59%	61	1. YouTube	60%	77	1. YouTube	60%	84
	2. Netflix	37%	50	2. Netflix	37%	37	2. Netflix	33%	49	2. Netflix	39%	52	2. Netflix	41%	49
	3. Twitch	11%	16	3. Disney+	21%	48	3. Disney+	29%	48	3. Disney+	30%	42	3. Disney+	26%	30
Royaume-Uni	4. Hulu	8%	42	4. Twitch	15%	24	4. Twitch	18%	20	4. Amazon Prime	17%	35	4. Amazon Prime	14%	26
	5. YouTube Kids	8%	55	5. Hulu	12%	36	5. Hulu	12%	38	5. Hulu	16%	24	5. Hulu	14%	30
	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	1. YouTube	75%	58	1. YouTube	71%	59	1. YouTube	65%	53	1. YouTube	67%	64	1. YouTube	66%	66
	2. Netflix	29%	47	2. Netflix	33%	35	2. Netflix	35%	41	2. Netflix	43%	46	2. Netflix	46%	44
	3. YouTube Kids	10%	63	3. Twitch	11%	28	3. Disney+	19%	46	3. Disney+	23%	42	3. Disney+	22%	35
	4. BBC iPlayer	9%	27	4. Disney+	10%	44	4. Twitch	15%	16	4. Amazon Prime	14%	25	4. Amazon Prime	12%	24
	5. Twitch	8%	12	5. YouTube Kids	6%	50	5. BBC iPlayer	4%	41	5. Twitch	10%	16	5. BBC iPlayer	11%	35

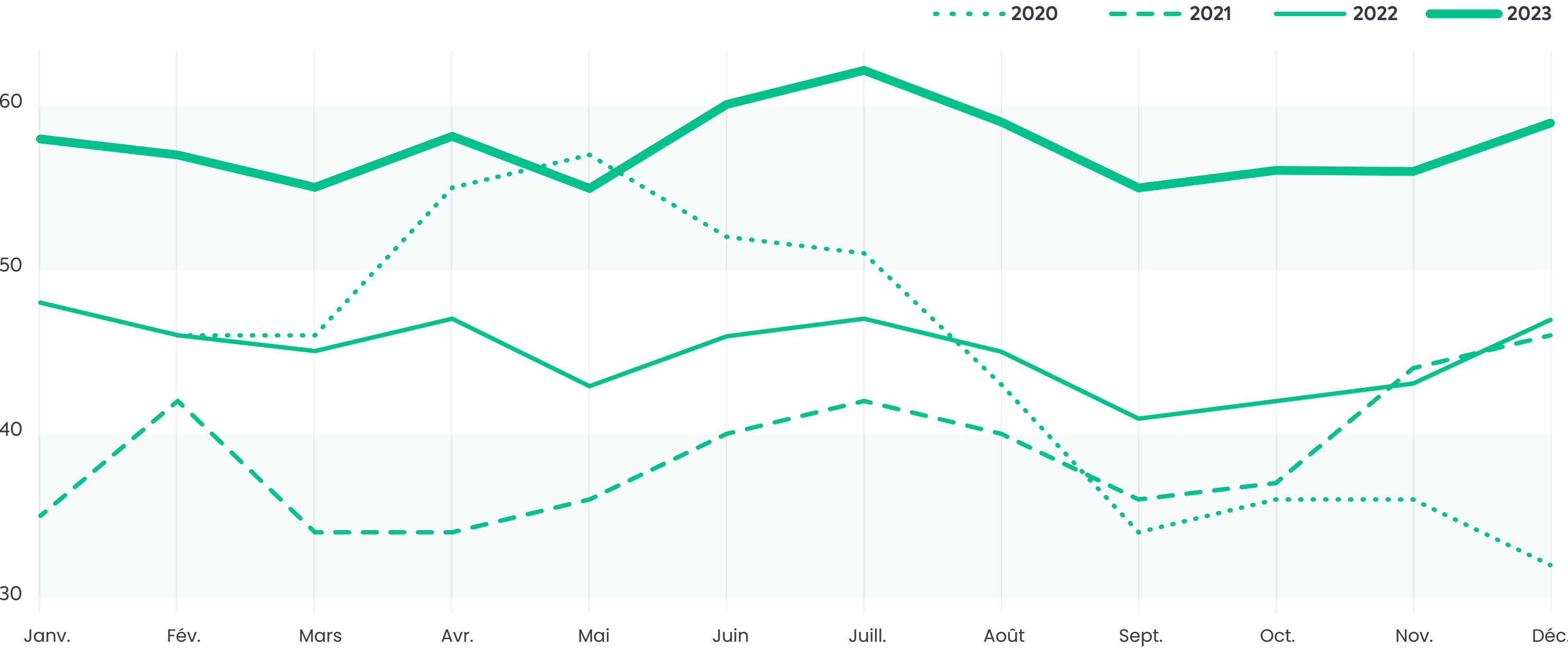
Plateformes de streaming Applications de plateformes de streaming les plus populaires : top 5 selon le temps d'écran associé (min/jour)

France	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	Aucune donnée			1. YouTube	64%	47	1. YouTube	64%	42	1. YouTube	67%	48	1. YouTube	70%	50
				2. Netflix	31%	43	2. Netflix	36%	45	2. Netflix	37%	43	2. Netflix	42%	41
				3. Twitch	11%	26	3. Twitch	12%	19	3. Twitch	11%	17	3. Twitch	13%	20
				4. Disney+	6%	40	4. Disney+	10%	42	4. Disney+	10%	34	4. Disney+	12%	25
Espagne				5. YouTube Kids	3%	46	5. Amazon Prime	5%	37	5. Amazon Prime	8%	30	5. Amazon Prime	10%	24
	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	1. YouTube	90%	46	1. YouTube	76%	54	1. YouTube	73%	41	1. YouTube	73%	44	1. YouTube	71%	44
	2. Netflix	28%	42	2. Netflix	34%	41	2. Netflix	37%	41	2. Netflix	41%	41	2. Netflix	39%	38
	3. Twitch	8%	16	3. Twitch	20%	35	3. Twitch	24%	20	3. Amazon Prime	22%	40	3. Amazon Prime	18%	33
Australie				4. Disney+	8%	48	4. Disney+	12%	41	4. Twitch	20%	18	4. Twitch	16%	22
				5. Amazon Prime	6%	59	5. Amazon Prime	7%	47	5. Disney+	15%	39	5. Disney+	15%	34
	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	Aucune donnée			1. YouTube	56%	63	1. YouTube	52%	50	1. YouTube	58%	63	1. YouTube	58%	67
				2. Netflix	27%	33	2. Netflix	27%	43	2. Netflix	39%	48	2. Netflix	42%	46
				3. Disney+	8%	54	3. Disney+	17%	37	3. Disney+	22%	36	3. Disney+	20%	32
				4. Twitch	7%	15	4. Twitch	9%	22	4. Amazon Prime	9%	36	4. YouTube Kids	9%	106
				5. YouTube Kids	3%	77	5. YouTube Kids	3%	78	5. Twitch	7%	16	5. Amazon Prime	7%	23

Plateformes de streaming

Temps d'écran (min/jour)

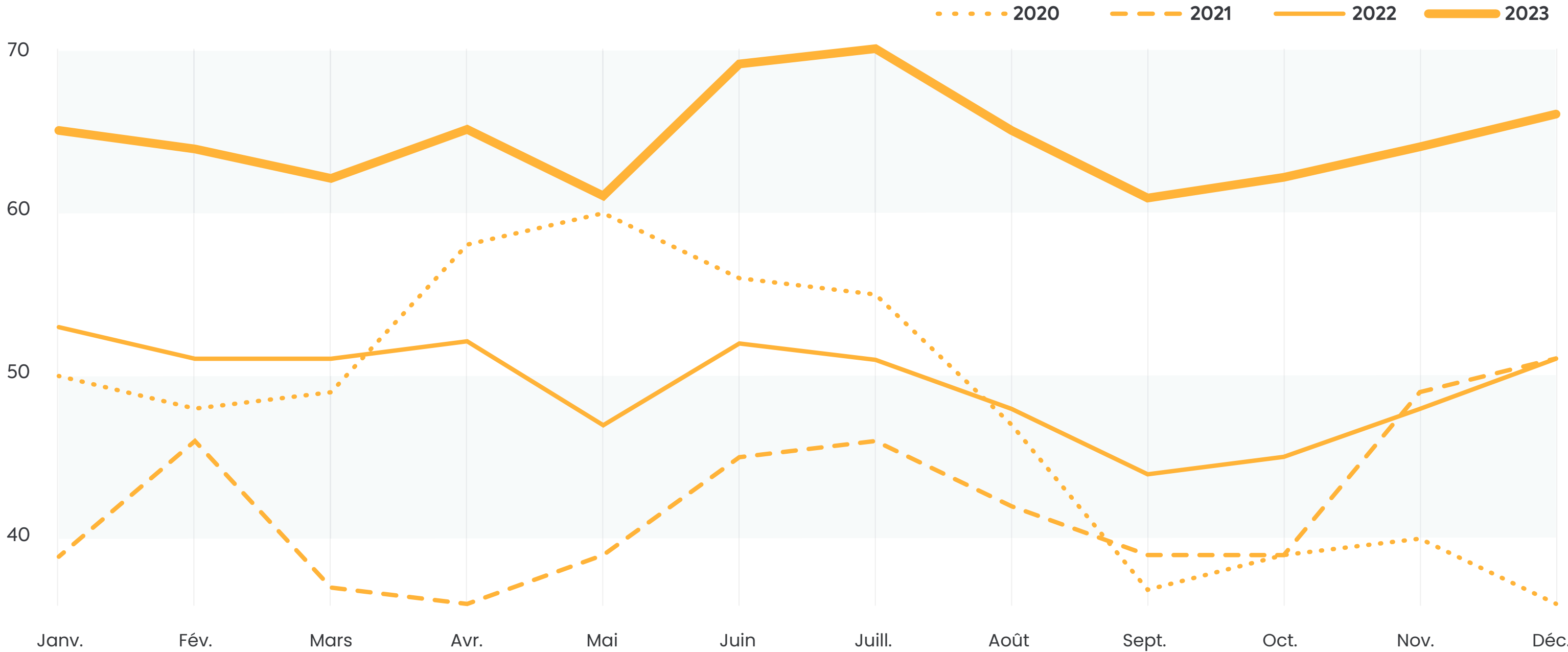
	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	58	57	55	58	55	60	62	59	55	56	56	59	57
2022	48	46	45	47	43	46	47	45	41	42	43	47	45
2021	35	42	34	34	36	40	42	40	36	37	44	46	38
2020	48	46	46	55	57	52	51	43	34	36	36	32	45



Plateformes de streaming

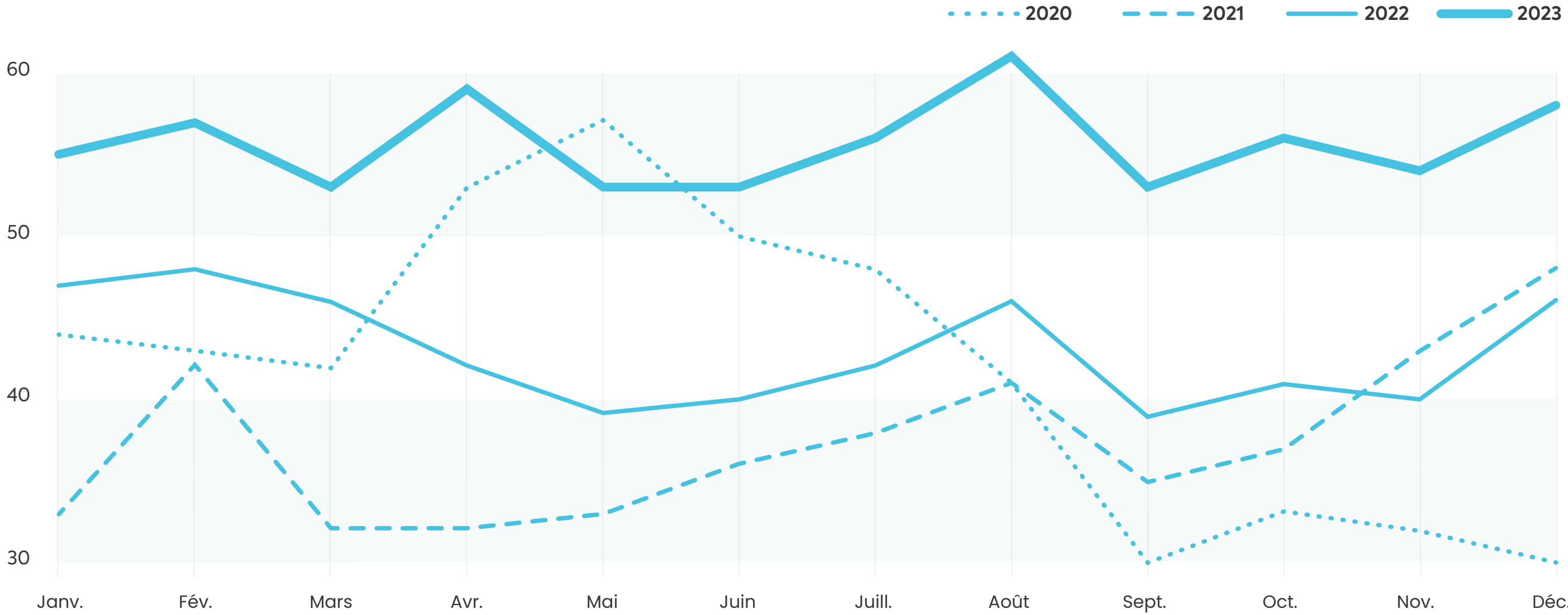
Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	65	64	62	65	61	69	70	65	61	62	64	66	64
2022	53	51	51	52	47	52	51	48	44	45	48	51	49
2021	39	46	37	36	39	45	46	42	39	39	49	51	42
2020	50	48	49	58	60	56	55	47	37	39	40	36	48



Plateformes de streaming Temps d'écran (min/jour)

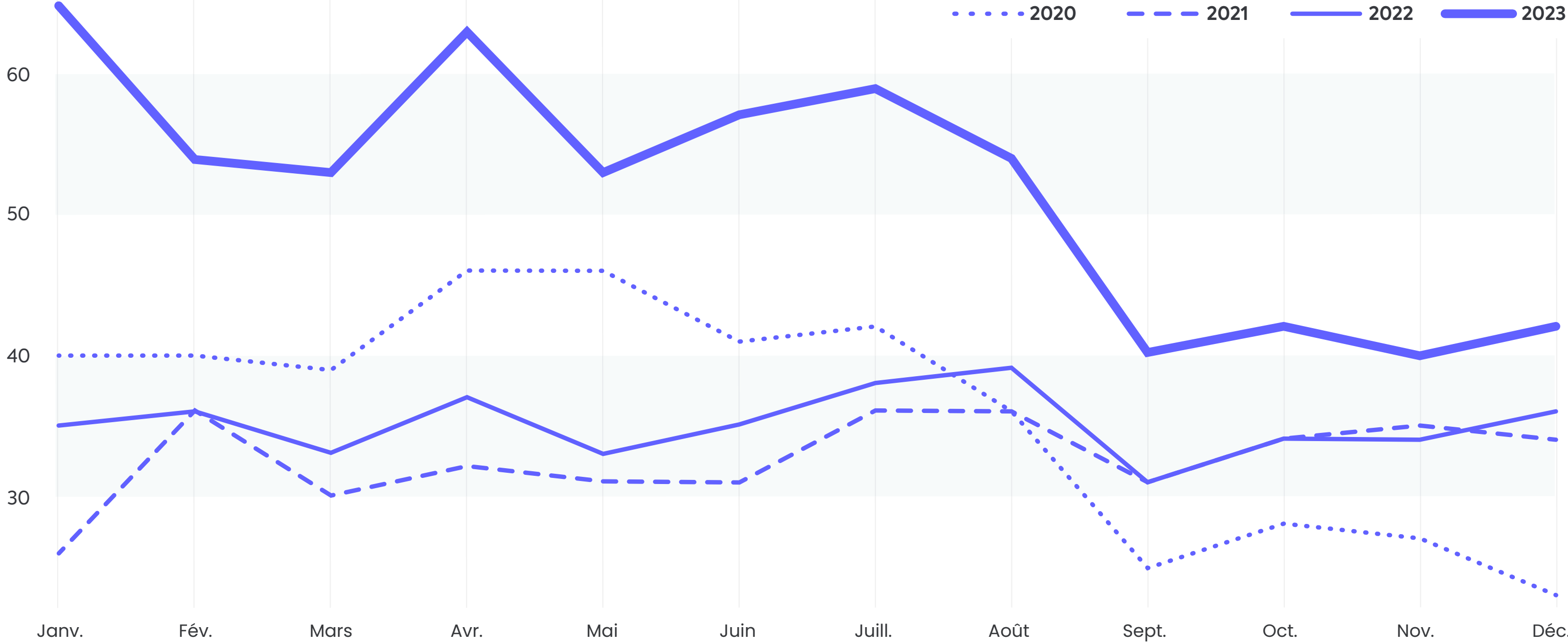
	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	55	57	53	59	53	53	56	61	53	56	54	58	56
2022	47	48	46	42	39	40	42	46	39	41	40	46	43
2021	33	42	32	32	33	36	38	41	35	37	43	48	37
2020	44	43	42	53	57	50	48	41	30	33	32	30	42



Plateformes de streaming

Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	65	54	53	63	53	57	59	54	40	42	40	42	43
2022	35	36	33	37	33	35	38	39	31	34	34	36	35
2021	26	36	30	32	31	31	36	36	31	34	35	34	33
2020	40	40	39	46	46	41	42	36	25	28	27	23	36

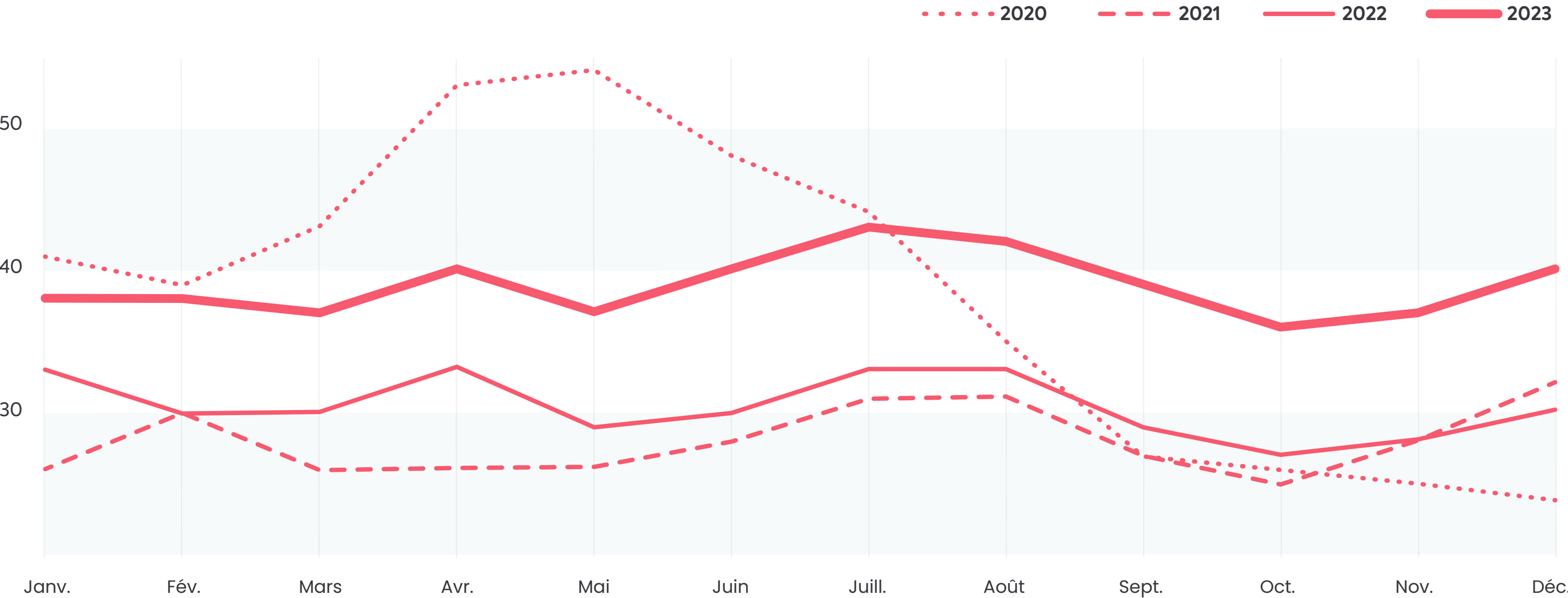


France

Plateformes de streaming

Temps d'écran (min/jour)

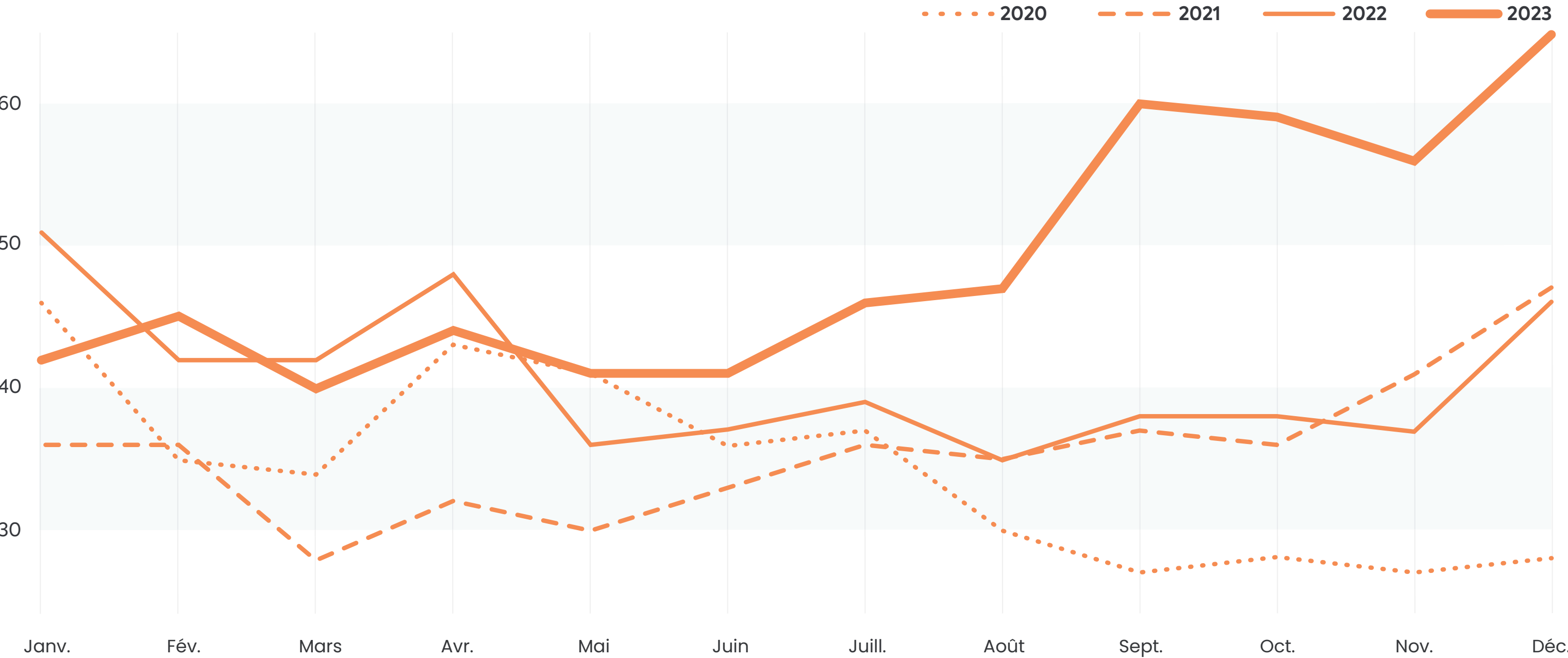
	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	38	38	37	40	37	40	43	42	39	36	37	40	39
2022	33	30	30	33	29	30	33	33	29	27	28	30	30
2021	26	30	26	26	26	28	31	31	27	25	28	32	28
2020	41	39	43	53	54	48	44	35	27	26	25	24	38



Plateformes de streaming

Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	42	45	40	44	41	41	46	47	60	59	56	65	58
2022	51	42	42	48	36	37	39	35	38	38	37	46	39
2021	36	36	28	32	30	33	36	35	37	36	41	47	35
2020	46	35	34	43	41	36	37	30	27	28	27	28	34



Australie

Plateformes de streaming Applications de plateformes de streaming les plus bloquées : top 5 (% de parents)

Mondial	2019 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. YouTube Kids	2020 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Amazon Prime	2021 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Hulu	2022 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Amazon Prime	2023 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Amazon Prime
États-Unis	2019 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. Hulu	2020 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Amazon Prime	2021 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Hulu	2022 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Amazon Prime	2023 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Amazon Prime 5. Hulu
Royaume-Uni	2019 1. YouTube 2. Netflix 3. YouTube Kids 4. Twitch 5. BBC iPlayer	2020 1. YouTube 2. Netflix 3. YouTube Kids 4. Twitch 5. BBC iPlayer	2021 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. YouTube Kids	2022 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Amazon Prime	2023 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. YouTube Kids 5. Amazon Prime

Plateformes de streaming Applications de plateformes de streaming les plus bloquées : top 5 (% de parents)

France	2019 Aucune donnée	2020 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. YouTube Kids 5. Disney+	2021 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Amazon Prime	2022 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Amazon Prime	2023 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Amazon Prime
Espagne	2019 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Movistar+ 5. Disney Channel	2020 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. Movistar+	2021 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Amazon Prime	2022 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. Disney+	2023 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. Disney+
Australie	2019 Aucune donnée	2020 1. YouTube 2. Netflix 3. YouTube Kids 4. Twitch 5. Disney+	2021 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. YouTube Kids	2022 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. YouTube Kids	2023 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. YouTube Kids 5. Twitch

Réseaux sociaux Applications de réseaux sociaux les plus populaires : top 5 selon le temps d'écran associé (min/jour)

Mondial	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	1. Instagram	58%	39	1. TikTok	41%	75	1. TikTok	41%	91	1. TikTok	44%	107	1. TikTok	44%	112
	2. TikTok	45%	38	2. Facebook	39%	17	2. Facebook	37%	10	2. Facebook	38%	20	2. Facebook	38%	19
	3. Facebook	29%	17	3. Instagram	33%	44	3. Instagram	32%	41	3. Pinterest	36%	16	3. X	38%	10
	4. Pinterest	21%	17	4. Pinterest	29%	17	4. Pinterest	28%	13	4. Instagram	34%	45	4. Reddit	32%	9
5. Twitter	10%	NA	5. Twitter	23%	13	5. Reddit	23%	15	5. Twitter	30%	10	5. Instagram	32%	63	

États-Unis	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	1. Instagram	20%	40	1. Facebook	41%	17	1. TikTok	40%	99	1. TikTok	42%	113	1. TikTok	41%	120
	2. TikTok	16%	44	2. TikTok	38%	87	2. Facebook	39%	10	2. Facebook	40%	18	2. X	40%	9
	3. Facebook	12%	24	3. Pinterest	33%	20	3. Pinterest	30%	15	3. Pinterest	40%	20	3. Reddit	40%	9
	4. Pinterest	9%	23	4. Instagram	29%	40	4. Instagram	30%	39	4. Reddit	35%	13	4. Facebook	39%	20
5. HouSept.arty	4%	NA	5. Reddit	29%	28	5. Reddit	30%	16	5. Twitter	33%	10	5. Pinterest	34%	20	

Royaume-Uni	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	1. Instagram	25%	32	1. TikTok	47%	70	1. TikTok	48%	97	1. TikTok	51%	114	1. TikTok	50%	127
	2. TikTok	19%	37	2. Facebook	42%	16	2. Facebook	41%	8	2. Facebook	42%	11	2. X	43%	8
	3. Facebook	12%	18	3. Instagram	36%	40	3. Instagram	34%	34	3. Pinterest	38%	14	3. Facebook	40%	15
	4. Pinterest	6%	17	4. Pinterest	32%	12	4. Pinterest	30%	12	4. Twitter	36%	9	4. Reddit	39%	10
5. Twitter	5%	NA	5. Twitter	27%	10	5. Reddit	28%	14	5. Instagram	34%	30	5. Pinterest	33%	14	

Réseaux sociaux Applications de réseaux sociaux les plus populaires : top 5 selon le temps d'écran associé (min/jour)

France

2019		
App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
Aucune donnée		

2020		
App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
1. TikTok	38%	52
2. Instagram	37%	37
3. Facebook	30%	15
4. Pinterest	20%	11
5. Twitter	17%	12

2021		
App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
1. TikTok	45%	74
2. Instagram	39%	39
3. Facebook	31%	9
4. Pinterest	24%	9
5. Twitter	18%	10

2022		
App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
1. TikTok	48%	92
2. Instagram	39%	43
3. Facebook	33%	13
4. Pinterest	33%	10
5. Twitter	27%	8

2023		
App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
1. TikTok	50%	110
2. Instagram	41%	58
3. Facebook	36%	14
4. X	36%	8
5. Pinterest	31%	11

Espagne

2019		
App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
1. Instagram	49%	48
2. TikTok	34%	31
3. Facebook	13%	11
4. Pinterest	10%	14
5. Twitter	6%	11

2020		
App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
1. TikTok	55%	65
2. Instagram	45%	63
3. Facebook	31%	29
4. Pinterest	25%	16
5. Twitter	21%	12

2021		
App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
1. TikTok	57%	80
2. Instagram	47%	54
3. Facebook	33%	5
4. Pinterest	28%	9
5. Twitter	24%	11

2022		
App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
1. TikTok	61%	96
2. Instagram	52%	56
3. Facebook	36%	20
4. Pinterest	34%	9
5. Twitter	31%	10

2023		
App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
1. TikTok	61%	94
2. Instagram	55%	71
3. X	37%	11
4. Facebook	34%	23
5. BeReal	33%	9

Australie

2019		
App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
Aucune donnée		

2020		
App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
1. Facebook	36%	22
2. TikTok	31%	64
3. Instagram	28%	35
4. Pinterest	23%	14
5. Reddit	20%	16

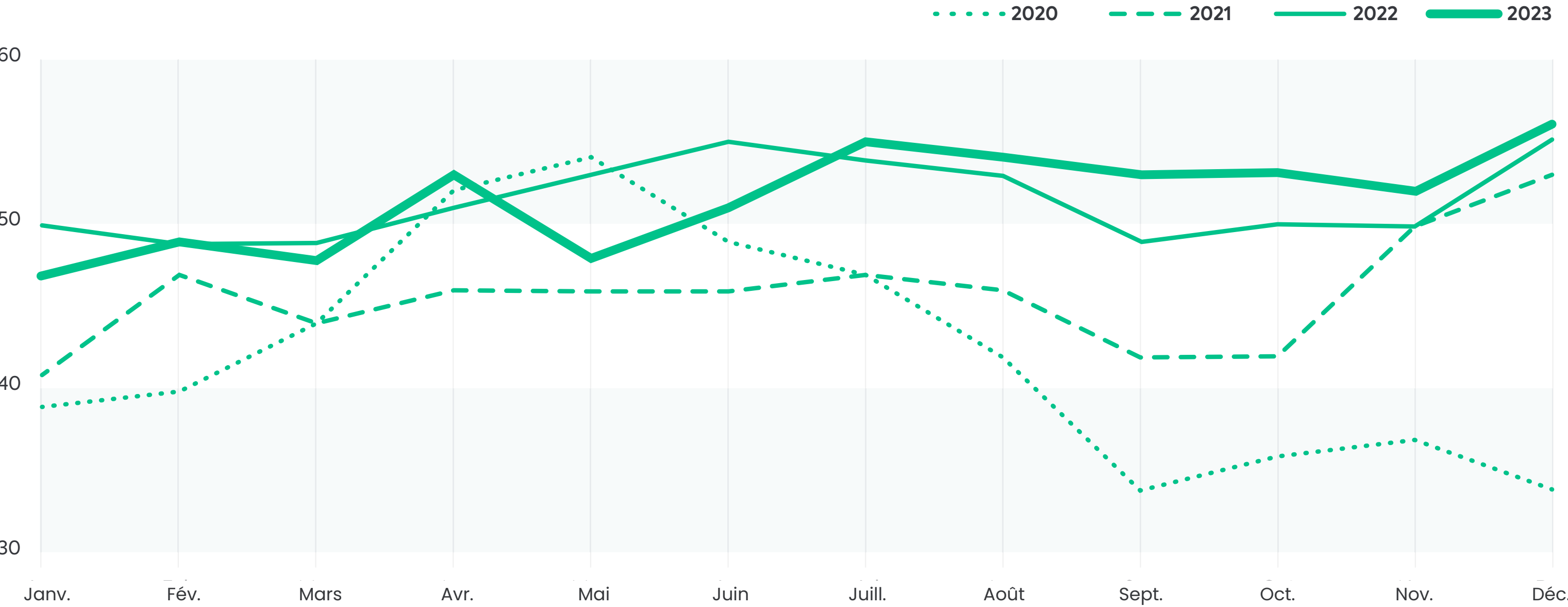
2021		
App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
1. Facebook	34%	15
2. TikTok	33%	75
3. Pinterest	26%	15
4. Instagram	26%	30
5. Reddit	23%	14

2022		
App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
1. TikTok	39%	108
2. Facebook	38%	15
3. Pinterest	33%	13
4. Reddit	30%	12
5. Twitter	28%	9

2023		
App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
1. X	42%	10
2. TikTok	42%	117
3. Facebook	40%	15
4. Reddit	40%	11
5. Pinterest	32%	16

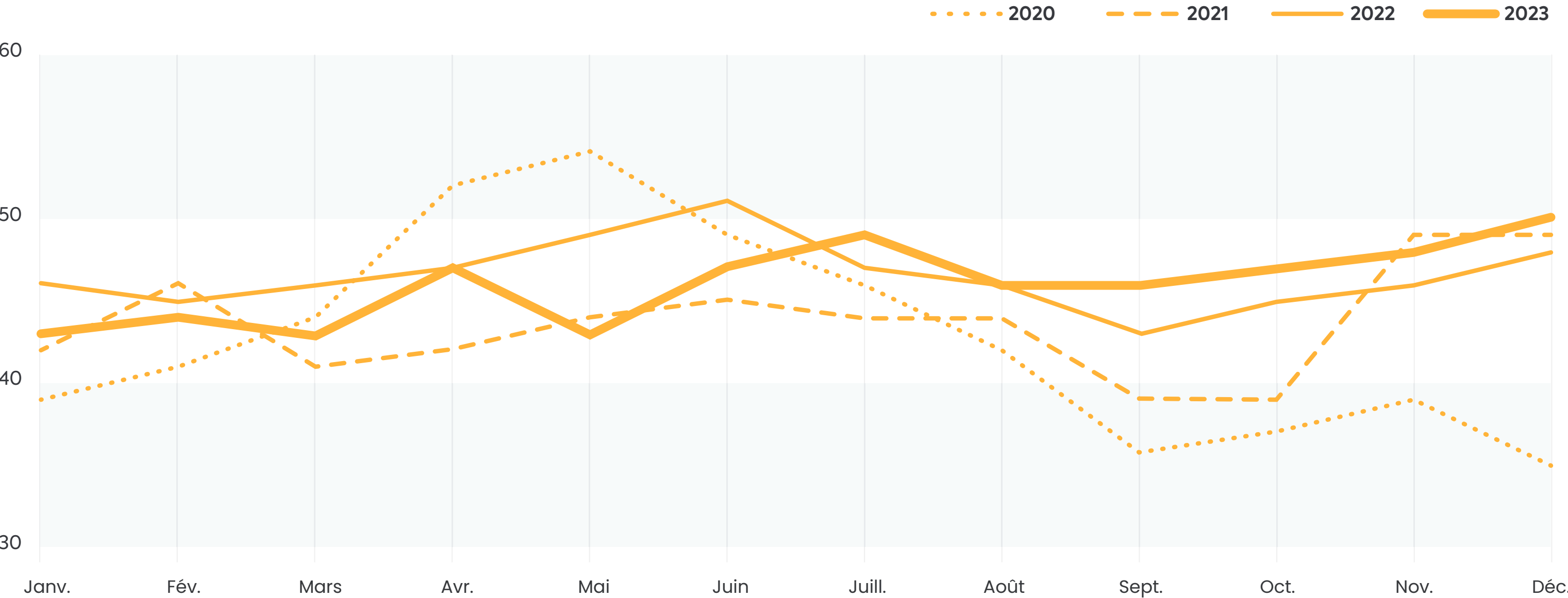
Réseaux sociaux Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	47	49	48	53	48	51	55	54	53	53	52	56	52
2022	50	49	49	51	53	55	54	53	49	50	50	55	52
2021	41	47	44	46	46	46	47	46	42	42	50	53	45
2020	39	40	44	52	54	49	47	42	34	36	37	34	42



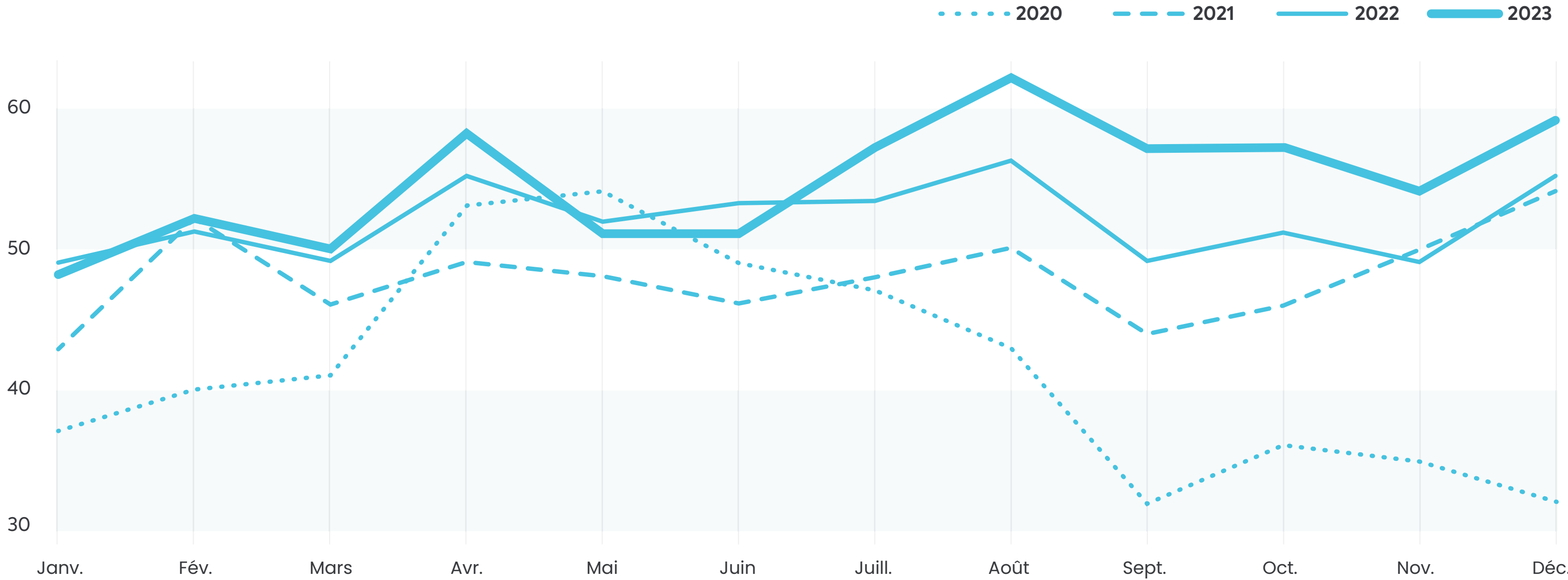
Réseaux sociaux Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	43	44	43	47	43	47	49	46	46	47	48	50	46
2022	46	45	46	47	49	51	47	46	43	45	46	48	47
2021	42	46	41	42	44	45	44	44	39	39	49	49	43
2020	39	41	44	52	54	49	46	42	36	37	39	35	43



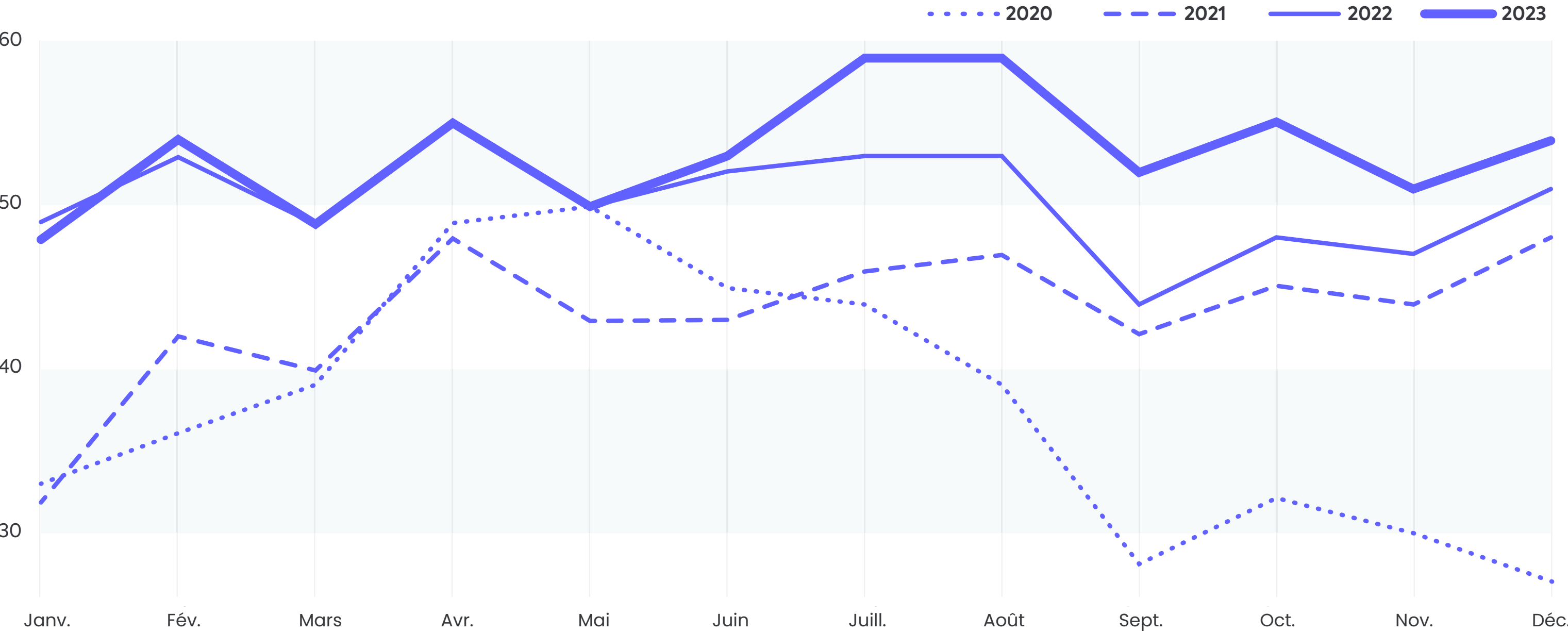
Réseaux sociaux Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	48	52	50	58	51	51	57	62	57	57	54	59	55
2022	49	51	49	55	52	53	53	56	49	51	49	55	52
2021	43	52	46	49	48	46	48	50	44	46	50	54	48
2020	37	40	41	53	54	49	47	43	32	36	35	32	41



Réseaux sociaux Temps d'écran (min/jour)

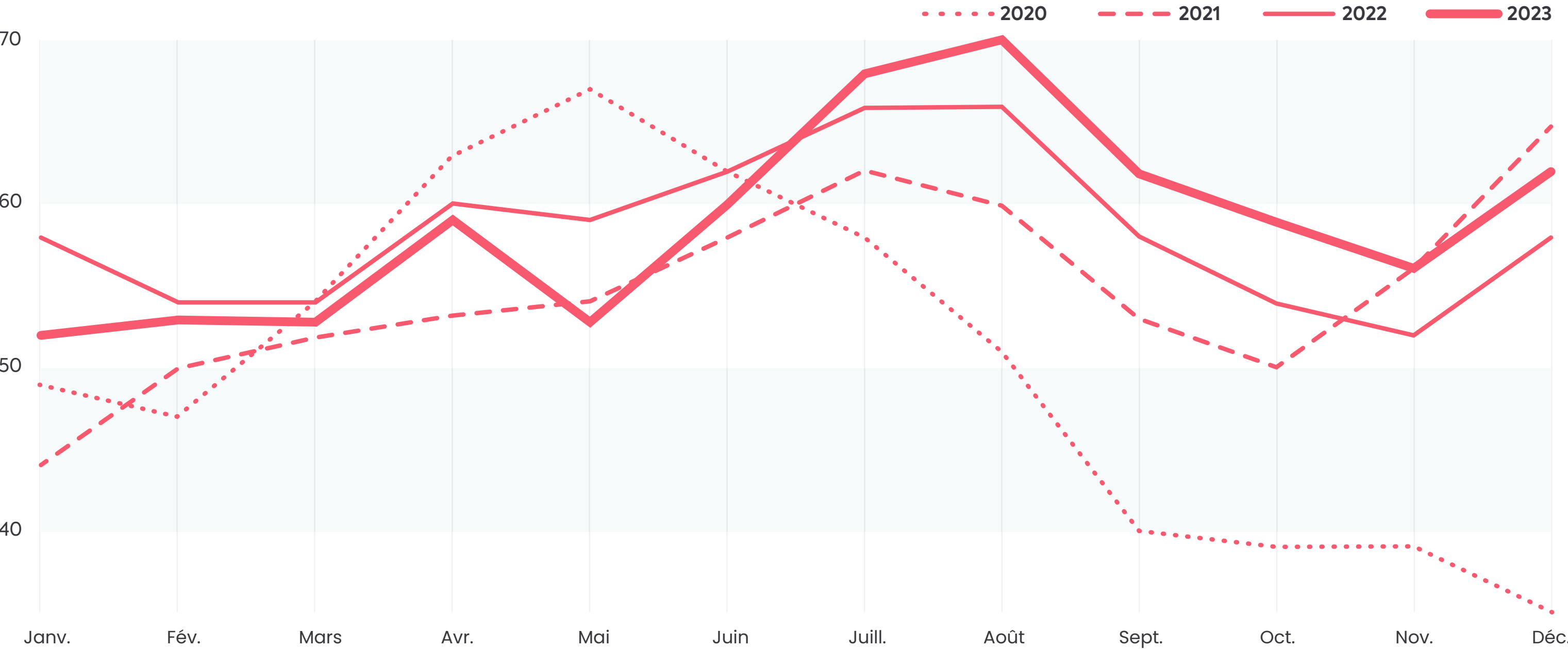
	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	48	54	49	55	50	53	59	59	52	55	51	54	53
2022	49	53	49	55	50	52	53	53	44	48	47	51	50
2021	32	42	40	48	43	43	46	47	42	45	44	48	44
2020	33	36	39	49	50	45	44	39	28	32	30	27	38



France

Réseaux sociaux Temps d'écran (min/jour)

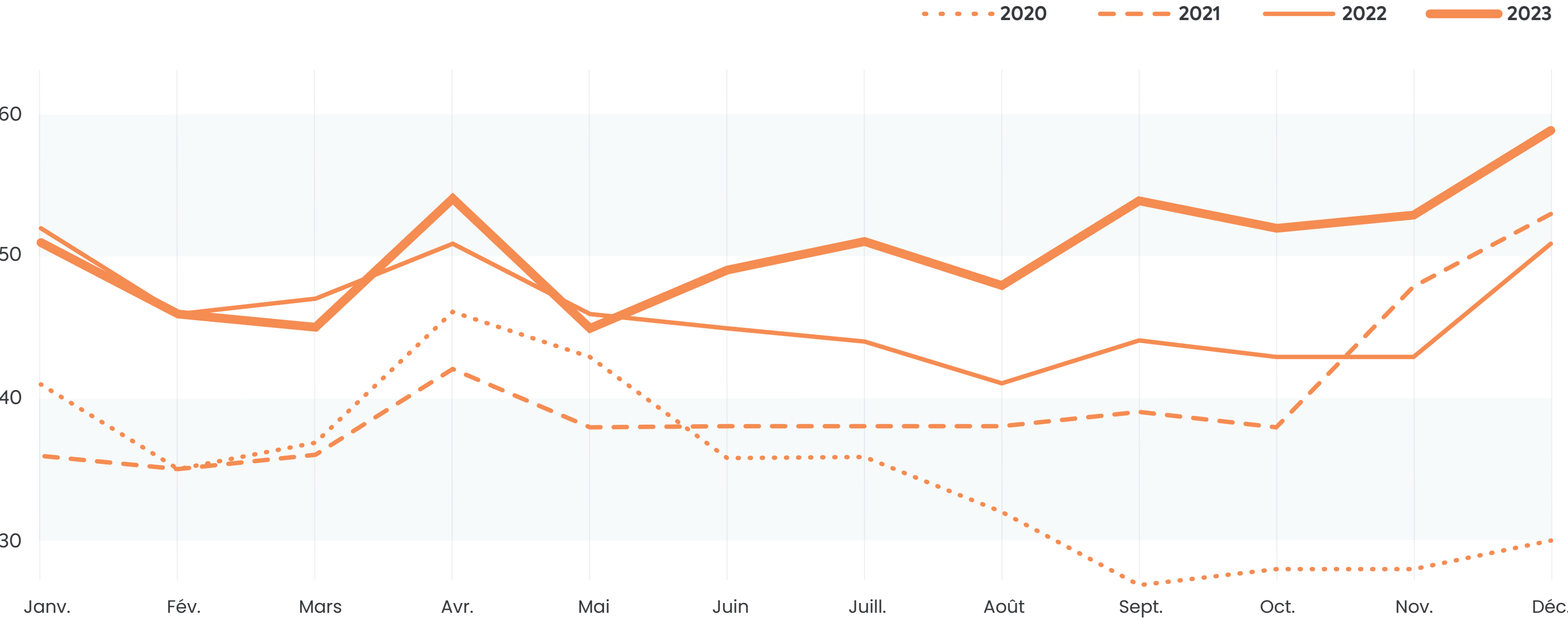
	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	52	53	53	59	53	60	68	70	62	59	56	62	59
2022	58	54	54	60	59	62	66	66	58	54	52	58	59
2021	44	50	52	53	54	58	62	60	53	50	56	65	55
2020	49	47	54	63	67	62	58	51	40	39	39	35	50



France

Réseaux sociaux Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	51	46	45	54	45	49	51	48	54	52	53	59	51
2022	52	46	47	51	46	45	44	41	44	43	43	51	46
2021	36	35	36	42	38	38	38	38	39	38	48	53	39
2020	41	35	37	46	43	36	36	32	27	28	28	30	35



Réseaux sociaux Aplications de réseaux sociaux les plus bloquées : top 5 (% de parents)

Mondial	2019 1. Instagram 2. Facebook 3. TikTok 4. Twitter 5. Pinterest	2020 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter	2021 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter	2022 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Pinterest	2023 1. TikTok 2. Instagram 3. X 4. Facebook 5. Pinterest
États-Unis	2019 1. Instagram 2. TikTok 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter	2020 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Pinterest 5. Reddit	2021 1. TikTok 2. Facebook 3. Instagram 4. Pinterest 5. Reddit	2022 1. TikTok 2. Facebook 3. Instagram 4. Twitter 5. Reddit	2023 1. TikTok 2. X 3. Facebook 4. Reddit 5. Instagram
Royaume-Uni	2019 1. Instagram 2. TikTok 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter	2020 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter	2021 1. TikTok 2. Facebook 3. Instagram 4. Pinterest 5. Twitter	2022 1. TikTok 2. Facebook 3. Instagram 4. Twitter 5. Reddit	2023 1. TikTok 2. X 3. Instagram 4. Facebook 5. Reddit

Réseaux sociaux Aplications de réseaux sociaux les plus bloquées : top 5 (% de parents)

France	2019 Aucune donnée	2020 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Pinterest	2021 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Pinterest	2022 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Pinterest	2023 1. TikTok 2. Instagram 3. X 4. Facebook 5. Pinterest
Espagne	2019 1. Instagram 2. TikTok 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter	2020 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Houseparty	2021 1. TikTok 2. Instagram 3. Pinterest 4. Facebook 5. Twitter	2022 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Pinterest	2023 1. TikTok 2. Instagram 3. X 4. BeReal 5. Facebook
Australie	2019 Aucune donnée	2020 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Pinterest 5. Reddit	2021 1. TikTok 2. Instagram 3. Pinterest 4. Facebook 5. Twitter	2022 1. TikTok 2. Facebook 3. Instagram 4. Twitter 5. Pinterest	2023 1. TikTok 2. X 3. Facebook 4. Instagram 5. Reddit

Jeux vidéo Applications de jeux vidéo les plus populaires : top 5 selon le temps d'écran associé (min/jour)

Mondial	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	1. Roblox	37%	78	1. Roblox	35%	96	1. Roblox	56%	173	1. Roblox	59%	180	1. Roblox	48%	130
	2. Minecraft	26%	51	2. Minecraft	25%	49	2. Minecraft	26%	35	2. Clash Royale	24%	29	2. Minecraft	17%	47
	3. Among Us	24%	N/A	3. WWYC? Rather	19%	11	3. Among Us	24%	57	3. Minecraft	23%	48	3. Among Us	15%	19
	4. Clash Royale	22%	22	4. Among Us	17%	32	4. Clash Royale	22%	35	4. Clash of Clans	13%	18	4. Clash Royale	14%	19
États-Unis	5. WWYC? Rather	17%	N/A	5. Fortnite	14%	98	5. WWYC? Rather	17%	5	5. Brawl Stars	12%	29	5. Stumble Guys	13%	17
	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	1. Roblox	41%	83	1. Roblox	39%	100	1. Roblox	61%	180	1. Roblox	62%	190	1. Roblox	50%	139
	2. Minecraft	36%	53	2. Minecraft	30%	49	2. Minecraft	31%	36	2. Minecraft	27%	49	2. Minecraft	21%	48
	3. Paper.io	14%	N/A	3. WWYC? Rather	23%	11	3. Clash Royale	22%	40	3. Clash Royale	24%	35	3. Among Us	16%	18
Royaume-Uni	4. Helix Jump	14%	N/A	4. Fortnite	16%	97	4. WWYC? Rather	21%	5	4. WWYC? Rather	15%	5	4. Clash Royale	13%	18
	5. Subway Surfers	14%	N/A	5. Among Us	14%	37	5. Among Us	19%	61	5. Clash of Clans	15%	19	5. Magic Tiles 3	13%	8
	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	1. Roblox	40%	83	1. Roblox	40%	95	1. Roblox	62%	170	1. Roblox	67%	173	1. Roblox	55%	125
	2. Minecraft	31%	53	2. WWYC? Rather	23%	12	2. Minecraft	27%	39	2. Minecraft	23%	45	2. Magic Tiles 3	18%	8
	3. Helix Jump	19%	N/A	3. Minecraft	22%	48	3. WWYC? Rather	22%	6	3. Clash Royale	20%	30	3. Minecraft	18%	45
	4. Paper.io	18%	N/A	4. Among Us	15%	28	4. Among Us	21%	61	4. WWYC? Rather	15%	5	4. Among Us	17%	17
	5. Subway Surfers	16%	N/A	5. Fortnite	13%	95	5. Clash Royale	20%	36	5. Clash of Clans	14%	19	5. Subway Surfers	12%	13

"WWYC? Rather" signifie "What Would You Choose? Rather"

Jeux vidéo Applications de jeux vidéo les plus populaires : top 5 selon le temps d'écran associé (min/jour)

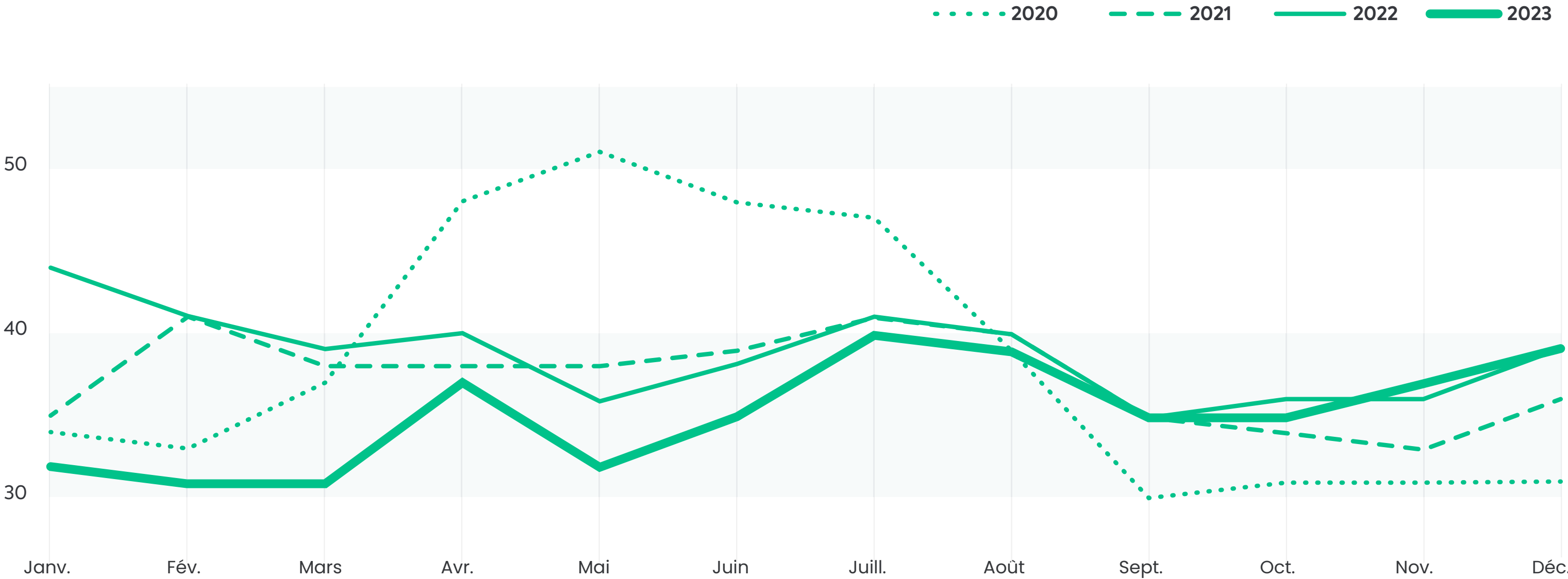
France	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	Aucune donnée			1. Roblox	24%	135	1. Roblox	37%	182	1. Roblox	38%	170	1. Roblox	38%	121
				2. Brawl Stars	23%	33	2. Brawl Stars	24%	31	2. Clash Royale	29%	26	2. Brawl Stars	23%	28
				3. Clash Royale	16%	21	3. Clash Royale	23%	31	3. Brawl Stars	22%	28	3. Clash Royale	20%	17
Espagne	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	1. Brawl Stars	47%	29	1. Brawl Stars	35%	40	1. Roblox	38%	145	1. Roblox	44%	155	1. Roblox	33%	109
	2. Clash Royale	32%	21	2. Among Us	28%	25	2. Clash Royale	36%	29	2. Clash Royale	40%	24	2. Brawl Stars	29%	30
	3. Clash of Clans	19%	17	3. Clash Royale	36%	24	3. Brawl Stars	33%	30	3. Stumble Guys	28%	23	3. Stumble Guys	28%	16
Australie	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	Aucune donnée			1. Roblox	42%	118	1. Roblox	56%	165	1. Roblox	63%	177	1. Roblox	49%	132
				2. Minecraft	28%	69	2. Minecraft	29%	58	2. Minecraft	29%	44	2. Minecraft	20%	41
				3. WWYC? Rather	16%	15	3. Clash Royale	16%	21	3. Clash Royale	20%	29	3. Among Us	13%	17
				4. Among Us	14%	47	4. WWYC? Rather	16%	7	4. Clash of Clans	12%	16	4. Magic Tiles 3	13%	14
				5. Fortnite	10%	110	5. Among Us	14%	53	5. WWYC? Rather	11%	4	5. Clash Royale	11%	17

"WWYC? Rather" signifie "What Would You Choose? Rather"

Jeux vidéo

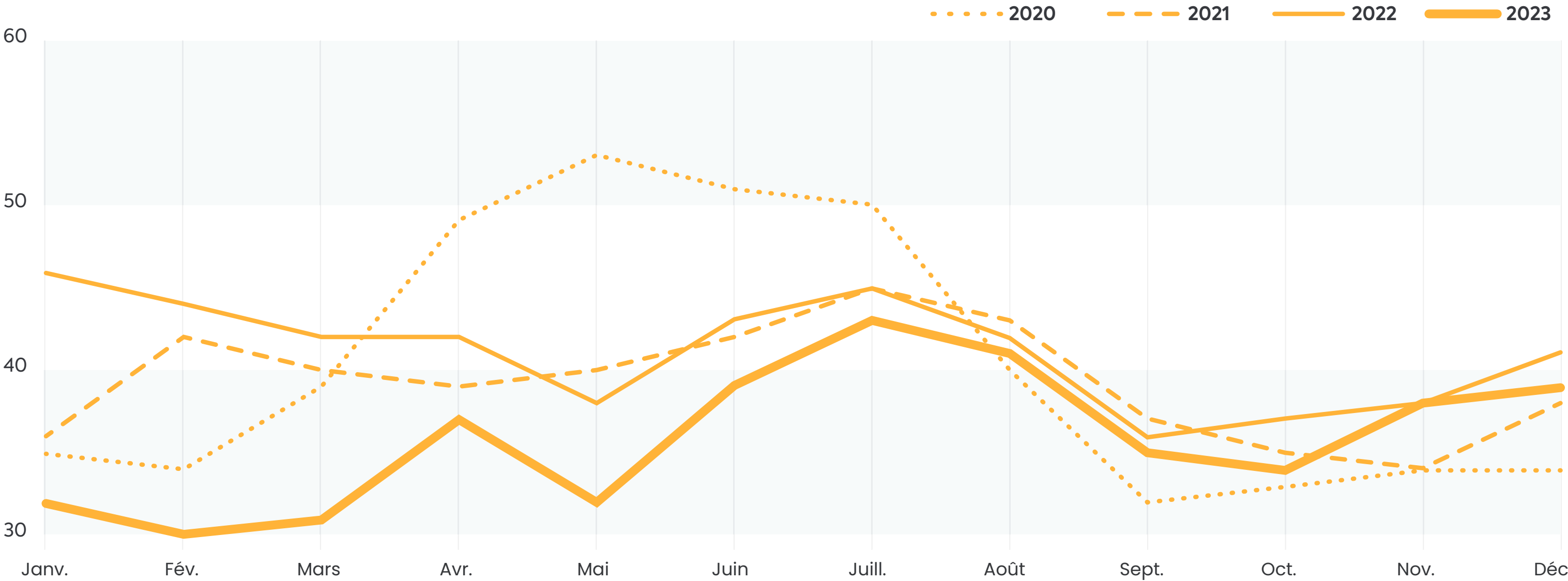
Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	32	31	31	37	32	35	40	39	35	35	37	39	35
2022	44	41	39	40	36	38	41	40	35	36	36	39	38
2021	35	41	38	38	38	39	41	40	35	34	33	36	38
2020	34	33	37	48	51	48	47	39	30	31	31	31	38



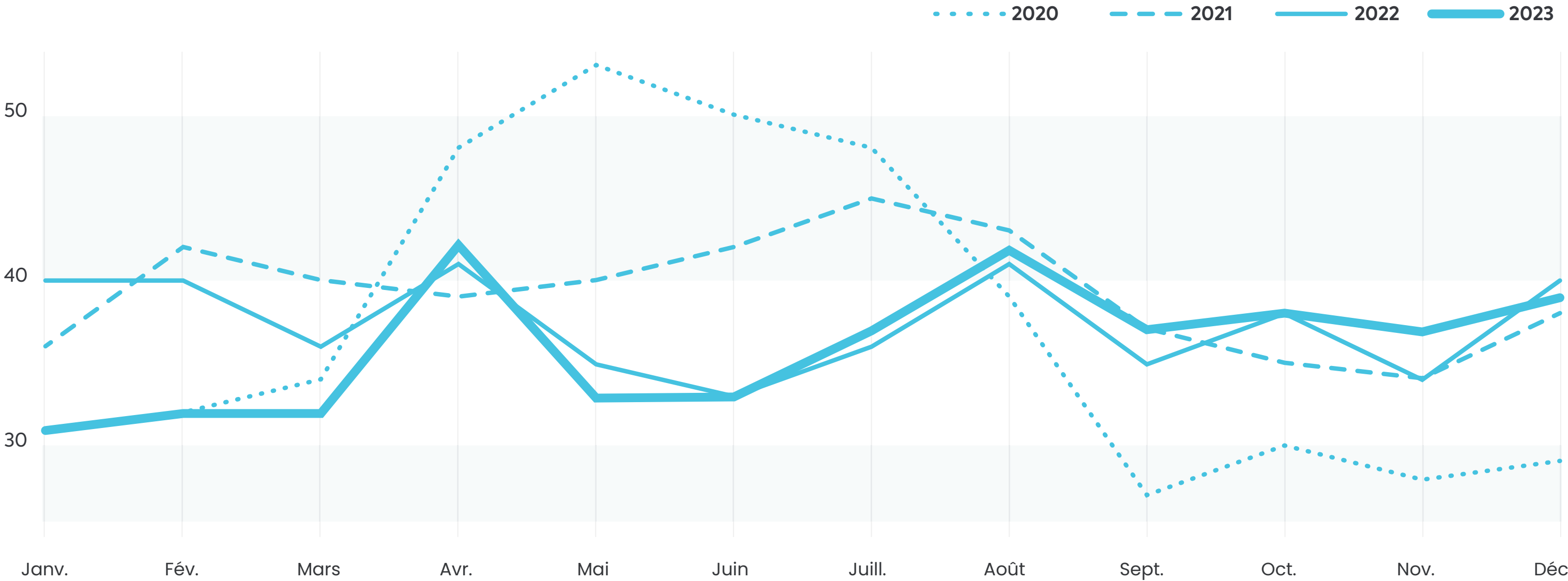
Jeux vidéo Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	32	30	31	37	32	39	43	41	35	34	38	39	36
2022	46	44	42	42	38	43	45	42	36	37	38	41	41
2021	36	42	40	39	40	42	45	43	37	35	34	38	40
2020	35	34	39	49	53	51	50	40	32	33	34	34	40



Jeux vidéo Temps d'écran (min/jour)

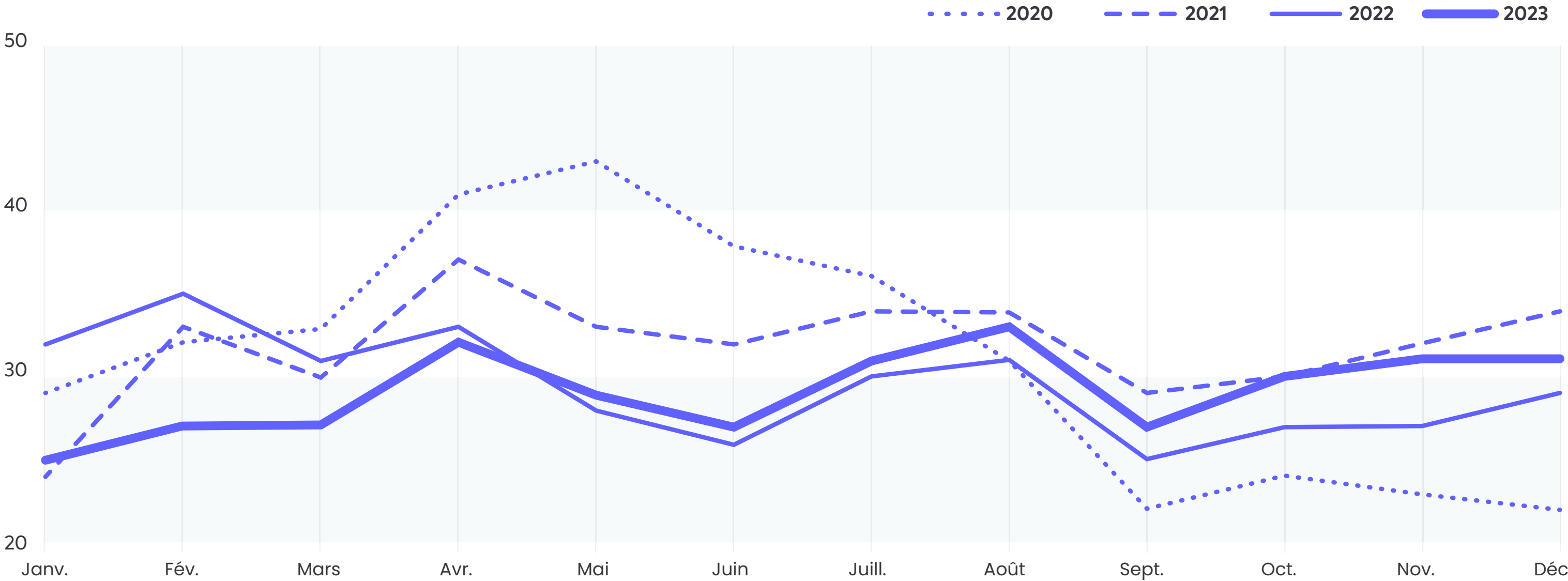
	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	31	32	32	42	33	33	37	42	37	38	37	39	36
2022	40	40	36	41	35	33	36	41	35	38	34	40	37
2021	36	47	40	40	36	34	37	40	33	33	29	34	37
2020	31	32	34	48	53	50	48	39	27	30	28	29	37



Jeux vidéo

Temps d'écran (min/jour)

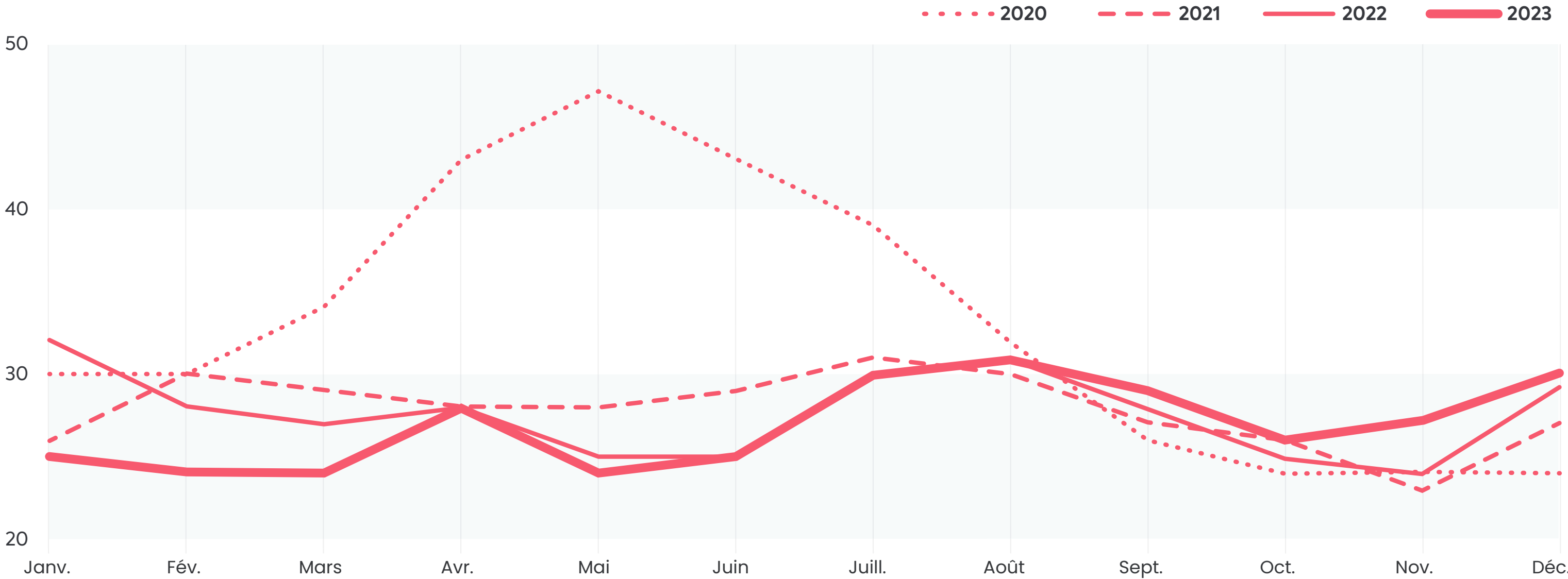
	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	25	27	27	32	29	27	31	33	27	30	31	31	29
2022	32	35	31	33	28	26	30	31	25	27	27	29	30
2021	24	33	30	37	33	32	34	34	29	30	32	34	32
2020	29	32	33	41	43	38	36	31	22	24	23	22	32



France

Jeux vidéo Temps d'écran (min/jour)

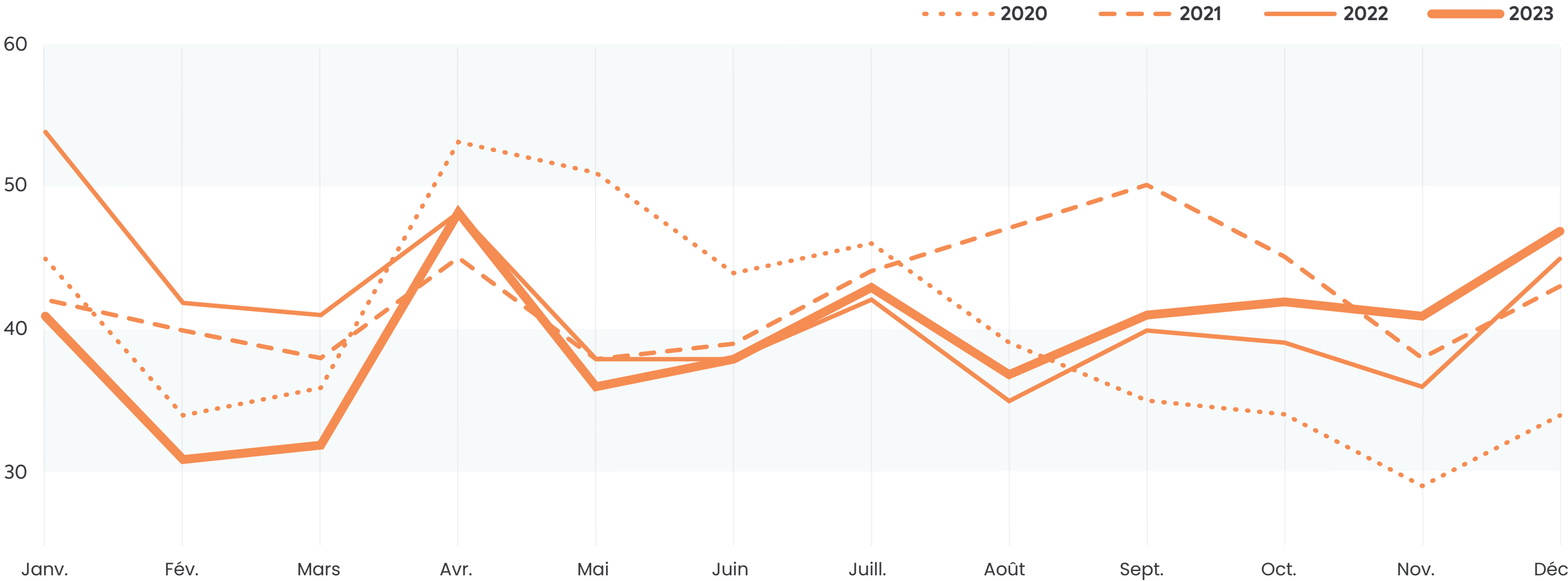
	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	25	24	24	28	24	25	30	31	29	26	27	30	27
2022	32	28	27	28	25	25	30	31	28	25	24	29	28
2021	26	30	29	28	28	29	31	30	27	26	23	27	28
2020	30	30	34	43	47	43	39	32	26	24	24	24	33



Espagne

Jeux vidéo Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	41	31	32	48	36	38	43	37	41	42	41	47	40
2022	54	42	41	48	38	38	42	35	40	39	36	44	41
2021	42	40	38	45	38	39	44	47	50	45	38	43	43
2020	45	34	36	54	51	44	46	39	35	34	29	34	40



Jeux vidéo Aplications de jeux vidéo les plus bloquées : top 5 (% de parents)

Mondial	2019 1. Minecraft 2. Roblox 3. Clash Royale 4. Clash of Clans 5. Fortnite	2020 1. Roblox 2. Minecraft 3. Among Us 4. Fortnite 5. Brawl Stars	2021 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. Among Us 5. Brawl Stars	2022 1. Roblox 2. Clash Royale 3. Minecraft 4. Brawl Stars 5. Clash of Clans	2023 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. Brawl Stars 5. Stumble Guys
États-Unis	2019 1. Roblox 2. Minecraft 3. Fortnite 4. Clash Royale 5. Helix Jump	2020 1. Roblox 2. Minecraft 3. Fortnite 4. Among Us 5. Clash Royale	2021 1. Roblox 2. Minecraft 3. Among Us 4. Clash Royale 5. Fortnite	2022 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. Clash of Clans 5. What Would You Choose? Rather	2023 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. Pokémon GO 5. Among Us
Royaume-Uni	2019 1. Roblox 2. Minecraft 3. Helix Jump 4. Fortnite 5. Choose your story	2020 1. Roblox 2. Minecraft 3. Among Us 4. Fortnite 5. Subway Surfers	2021 1. Roblox 2. Minecraft 3. Among Us 4. Clash Royale 5. Fortnite	2022 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. What Would You Choose? Rather 5. Clash of Clans	2023 1. Roblox 2. Minecraft 3. Pokémon GO 4. Magic Tiles 3 5. FIFA Mobile

Jeux vidéo Aplications de jeux vidéo les plus bloquées : top 5 (% de parents)

France	2019 Aucune donnée	2020 1. Roblox 2. Brawl Stars 3. Clash Royale 4. Among Us 5. Minecraft
--------	--	--

Apprentissage Applications de apprentissage les plus populaires : top 5 selon le temps d'écran associé (min/jour)

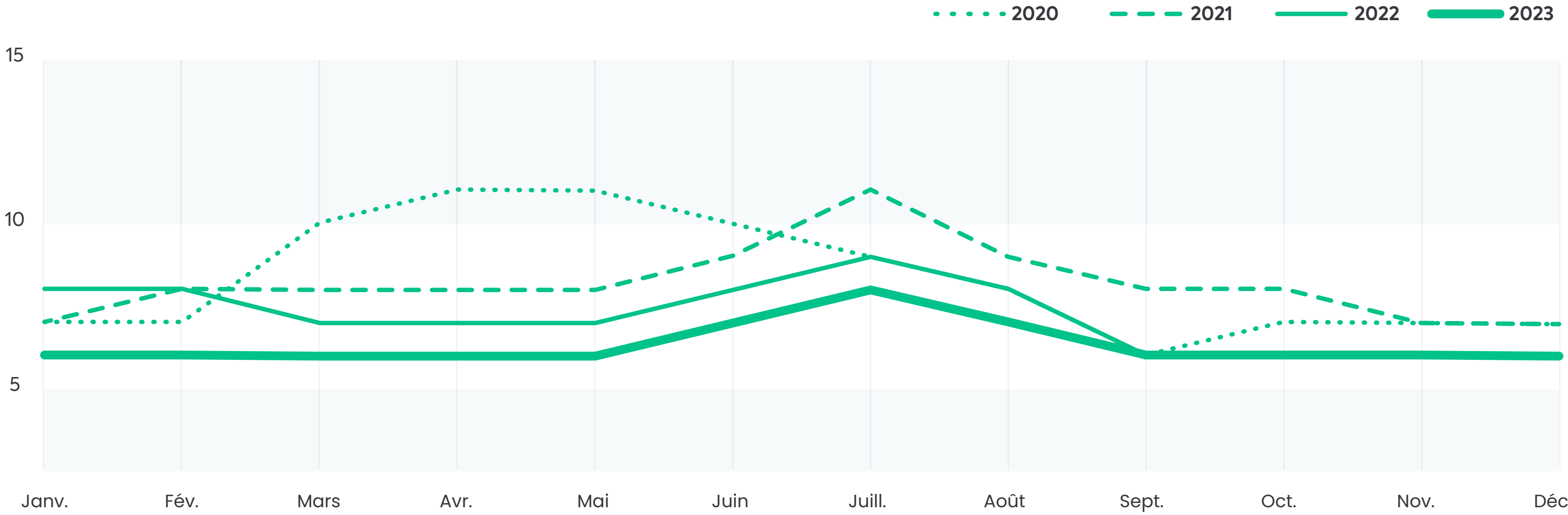
Mondial	2019		2020		2021		2022		2023	
	App	Temps d'écran (mins)	App	Temps d'écran (mins)	App	Temps d'écran (mins)	App	Temps d'écran (mins)	App	Temps d'écran (mins)
	1. Duolingo	10	1. Duolingo	8	1. Duolingo	12	1. Duolingo	10	1. Duolingo	9
	2. Photomath	7	2. Kahoot!	15	2. Photomath	10	2. Photomath	8	2. Photomath	6
	3. Kahoot!	10	3. Photomath	9	3. Kahoot!	15	3. Kahoot!	13	3. Kahoot!	9
	4. Quizlet	9	4. WordReference Dictionary	3	4. WordReference Dictionary	3	4. WordReference Dictionary	3	4. Quizlet	10
	5. Khan Academy	N/A	5. Quizlet	11	5. Quizlet	12	5. Quizlet	11	5. Simply Piano	8
États-Unis	2019		2020		2021		2022		2023	
	App	Temps d'écran (mins)	App	Temps d'écran (mins)	App	Temps d'écran (mins)	App	Temps d'écran (mins)	App	Temps d'écran (mins)
	1. Duolingo	10	1. Duolingo	8	1. Duolingo	12	1. Duolingo	12	1. Duolingo	9
	2. Photomath	7	2. Photomath	10	2. Photomath	10	2. Photomath	9	2. Photomath	6
	3. Kahoot!	10	3. Kahoot!	14	3. Kahoot!	16	3. Kahoot!	14	3. Kahoot!	9
	4. Quizlet	10	4. Quizlet	11	4. Quizlet	12	4. Quizlet	11	4. Quizlet	10
	5. Khan Academy	N/A	5. Khan Academy	N/A	5. TED	4	5. TED	4	5. Khan Academy	13
Royaume-Uni	2019		2020		2021		2022		2023	
	App	Temps d'écran (mins)	App	Temps d'écran (mins)	App	Temps d'écran (mins)	App	Temps d'écran (mins)	App	Temps d'écran (mins)
	1. Duolingo	10	1. Duolingo	8	1. Duolingo	11	1. Duolingo	10	1. Duolingo	8
	2. Kahoot!	10	2. Kahoot!	14	2. Kahoot!	14	2. Kahoot!	11	2. Kahoot!	8
	3. Quizlet	N/A	3. Quizlet	8	3. Quizlet	13	3. Quizlet	11	3. Photomath	6
	4. Photomath	6	4. WordReference Dictionary	3	4. WordReference Dictionary	2	4. Photomath	5	4. Quizlet	8
	5. IXL	N/A	5. Photomath	7	5. TED	6	5. WordReference Dictionary	2	5. Gauthmath	8

Apprentissage Applications de apprentissage les plus populaires : top 5 selon le temps d'écran associé (min/jour)

France	2019 App Temps d'écran (mins) Aucune donnée	2020 App Temps d'écran (mins) 1. Duolingo 2. WordReference Dictionary 3. Photomath 4. Kahoot! 5. Quizlet 9 3 7 12 12	2021 App Temps d'écran (mins) 1. Duolingo 2. WordReference Dictionary 3. Photomath 4. Kahoot! 5. Quizlet 13 3 8 18 11	2022 App Temps d'écran (mins) 1. Duolingo 2. WordReference Dictionary 3. Photomath 4. Kahoot! 5. Quizlet 11 3 6 14 9	2023 App Temps d'écran (mins) 1. Duolingo 2. Kahoot! 3. Brainly 4. Photomath 5. Quizlet 9 10 2 4 9
	2019 App Temps d'écran (mins) 1. Duolingo 2. Photomath 3. Kahoot! 4. Smartick 5. Quizlet 10 7 11 17 11	2020 App Temps d'écran (mins) 1. Duolingo 2. Photomath 3. Kahoot! 4. WordReference Dictionary 5. Smartick 11 9 14 2 8	2021 App Temps d'écran (mins) 1. Photomath 2. Kahoot! 3. Duolingo 4. WordReference Dictionary 5. Smartick 8 16 11 3 26	2022 App Temps d'écran (mins) 1. Duolingo 2. Photomath 3. Kahoot! 4. WordReference Dictionary 5. Smartick 10 6 13 3 29	2023 App Temps d'écran (mins) 1. Duolingo 2. Photomath 3. Kahoot! 4. WordReference Dictionary 5. Brainly 8 5 11 3 3
	2019 App Temps d'écran (mins) Aucune donnée	2020 App Temps d'écran (mins) 1. Duolingo 2. Kahoot! 3. TED 4. Photomath 5. IXL 10 19 2 6 94	2021 App Temps d'écran (mins) 1. Duolingo 2. Kahoot! 3. TED 4. Photomath 5. WordReference Dictionary 7 12 2 11 2	2022 App Temps d'écran (mins) 1. Duolingo 2. Kahoot! 3. Photomath 4. TED 5. Quizlet 12 12 6 2 11	2023 App Temps d'écran (mins) 1. Duolingo 2. Minecraft: Education Edition 3. Kahoot! 4. Mathletics Students 5. Reading Eggs 10 11 7 18 18

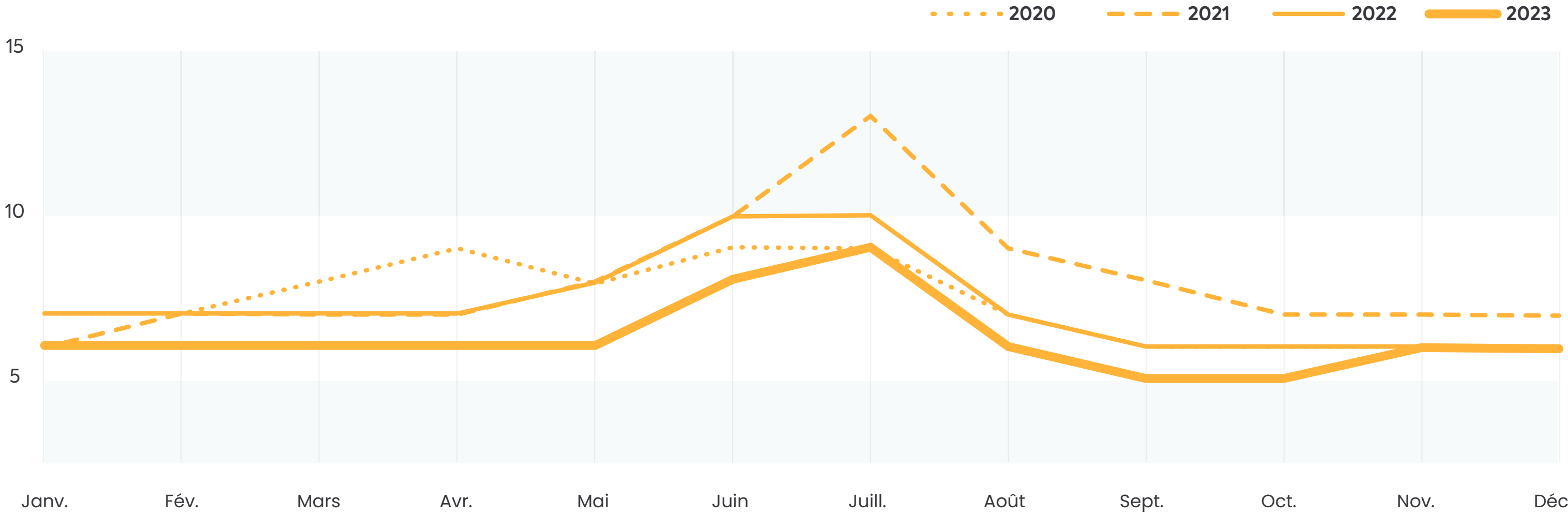
Apprentissage Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	6	6	6	6	6	7	8	7	6	6	6	6	6
2022	8	8	7	7	7	8	9	8	6	6	6	6	7
2021	7	8	8	8	8	9	11	9	8	8	7	7	8
2020	7	7	10	11	11	10	9	8	6	7	7	7	8



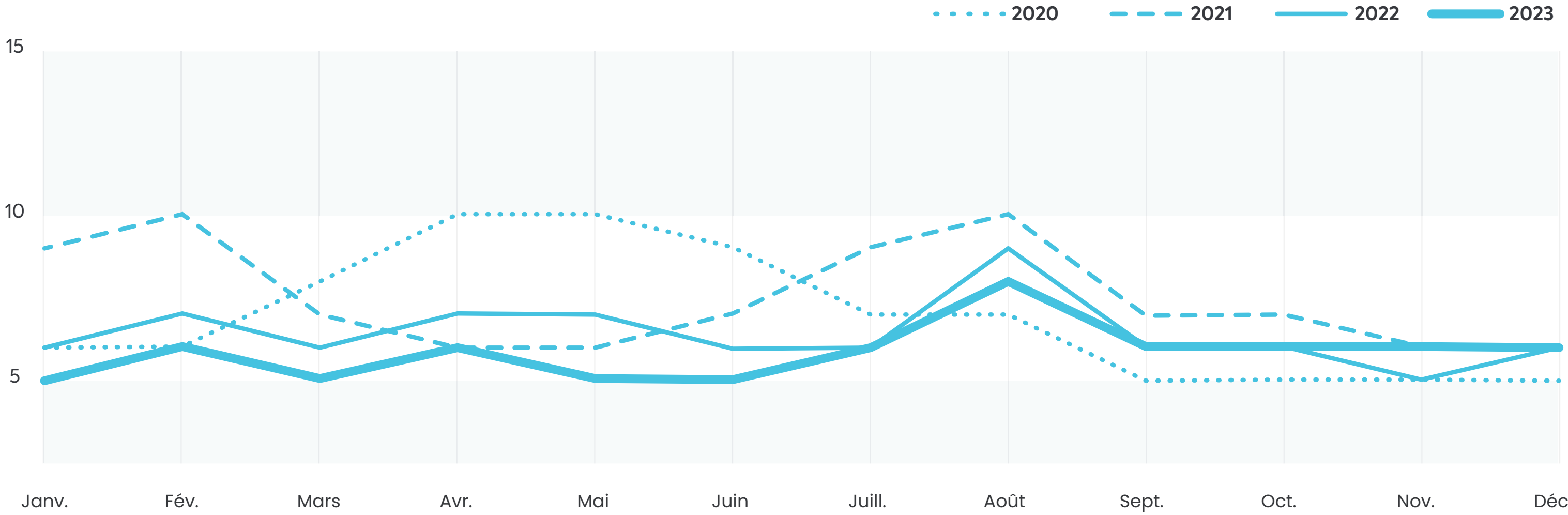
Apprentissage Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	6	6	6	6	6	8	9	6	5	5	6	6	6
2022	7	7	7	7	8	10	10	7	6	6	6	6	7
2021	6	7	7	7	8	10	13	9	8	7	7	7	8
2020	7	7	8	9	8	9	9	7	6	6	6	6	7



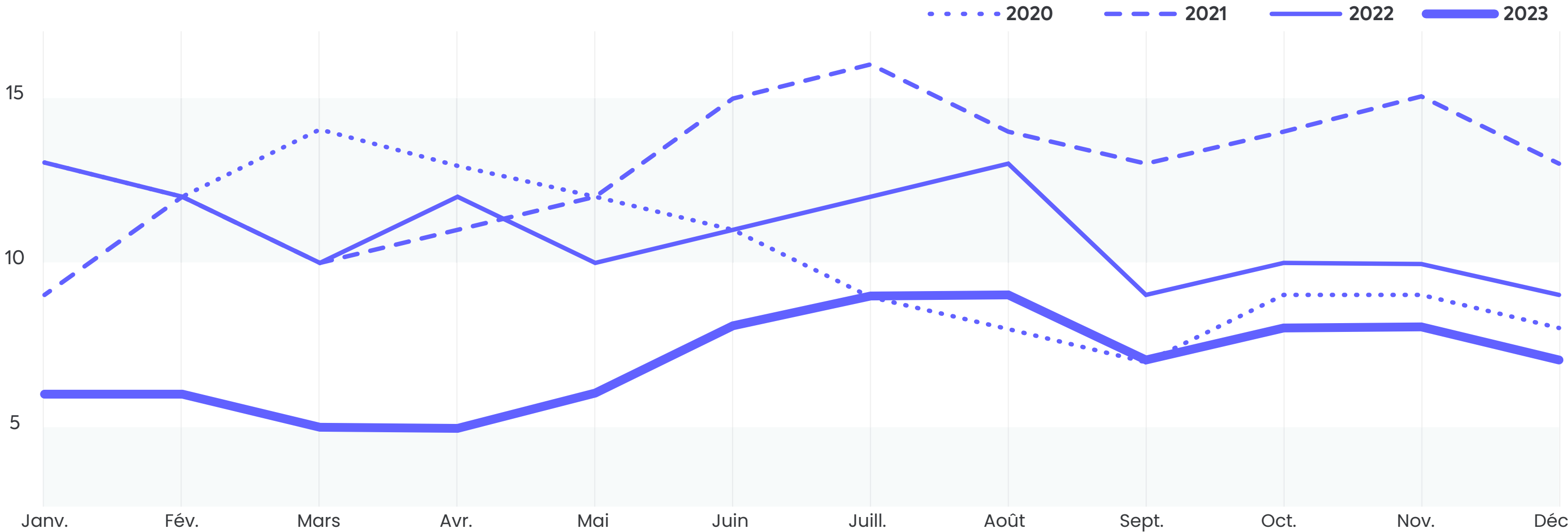
Apprentissage Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	5	6	5	6	5	5	6	8	6	6	6	6	6
2022	6	7	6	7	7	6	6	9	6	6	5	6	6
2021	9	10	7	6	6	7	9	10	7	7	6	6	8
2020	6	6	8	10	10	9	7	7	5	5	5	5	7



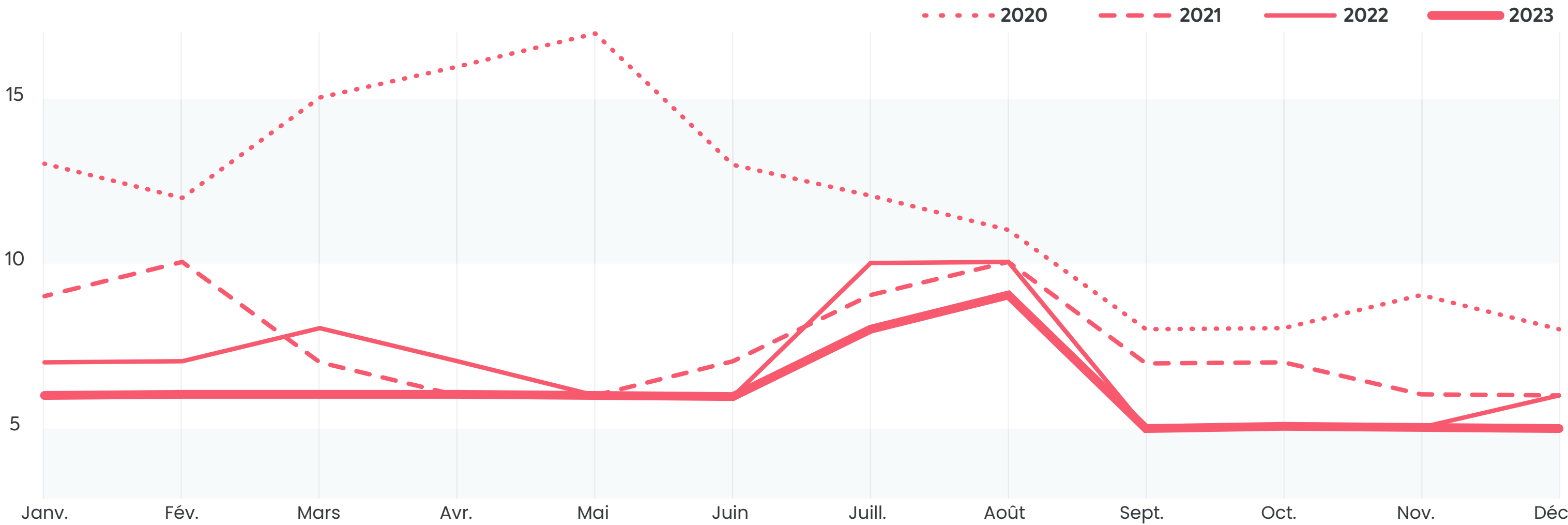
Apprentissage Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	6	6	5	5	6	8	9	9	7	8	8	7	7
2022	13	12	10	12	10	11	12	13	9	10	10	9	11
2021	9	12	10	11	12	15	16	14	13	14	15	13	13
2020	13	12	14	13	12	11	9	8	7	9	9	8	11



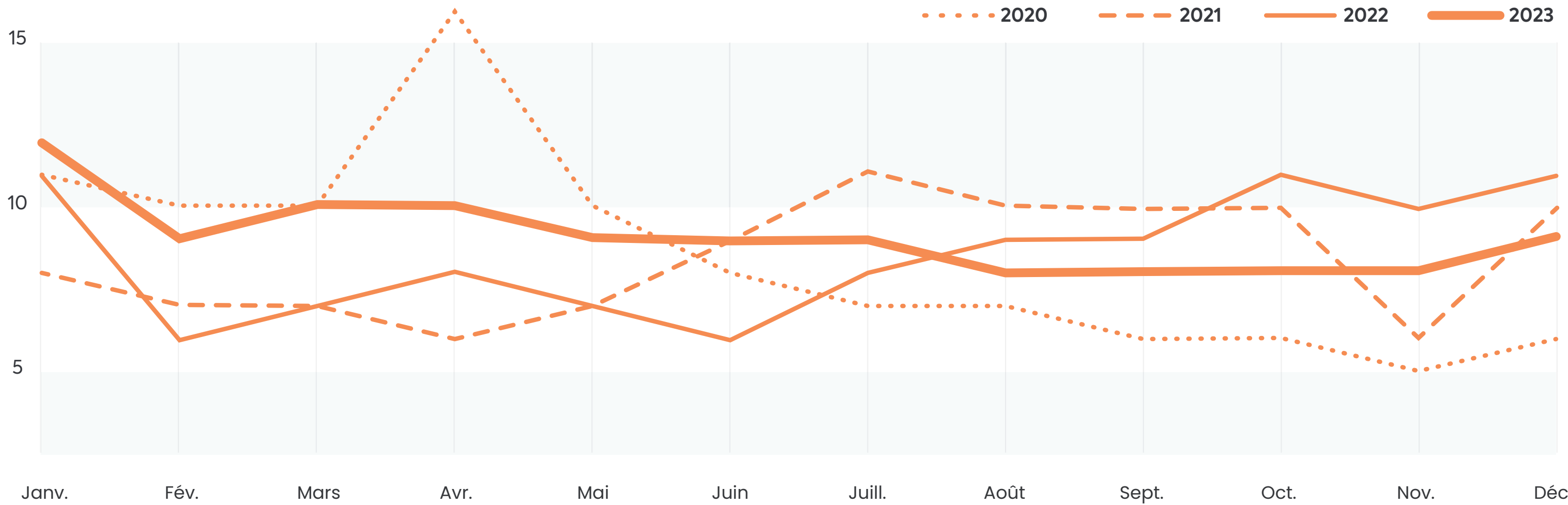
Apprentissage Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	6	6	6	6	6	6	8	9	5	5	5	5	6
2022	7	7	8	7	6	6	10	10	5	5	5	6	6
2021	9	10	7	6	6	7	9	10	7	7	6	6	9
2020	13	12	15	16	17	13	12	11	8	8	9	8	12



Apprentissage Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	12	9	10	10	9	9	9	8	8	8	8	9	9
2022	11	6	7	8	7	6	8	9	9	11	11	11	9
2021	8	7	7	6	7	9	11	10	10	10	10	10	9
2020	11	10	10	16	10	8	7	7	6	6	6	6	9



Communication Applications de communication les plus populaires : top 5 selon le temps d'écran associé (min/jour)

Mondial	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	1. Snapchat	41%	29	1. WhatsApp	32%	32	1. WhatsApp	34%	37	1. WhatsApp	37%	30	1. WhatsApp	37%	23
	2. WhatsApp	30%	20	2. Snapchat	28%	39	2. Snapchat	33%	71	2. Snapchat	36%	72	2. Snapchat	35%	74
	3. Messages	21%	N/A	3. Zoom	26%	50	3. Zoom	31%	63	3. Discord	32%	28	3. Discord	31%	27
	4. Discord	13%	25	4. Discord	25%	32	4. Discord	31%	35	4. Messages	28%	12	4. Messages	28%	11
	5. Skype	12%	17	5. Skype	20%	18	5. Skype	27%	16	5. Skype	25%	10	5. Skype	21%	8
États-Unis	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	1. Snapchat	41%	37	1. Zoom	29%	46	1. Snapchat	35%	84	1. Snapchat	36%	90	1. Discord	33%	31
	2. Messages	21%	10	2. Snapchat	28%	47	2. Discord	32%	38	2. Discord	34%	8	2. Snapchat	32%	88
	3. Discord	16%	28	3. Discord	27%	35	3. Zoom	32%	55	3. Skype	26%	17	3. Messages	25%	15
	4. Skype	13%	19	4. Messages	20%	17	4. Skype	27%	13	4. Messages	25%	46	4. Skype	23%	6
	5. Google Duo	11%	12	5. Skype	16%	19	5. Messages	21%	24	5. Zoom	23%	25	5. Google Duo	14%	24
Royaume-Uni	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	1. Messages	23%	4	1. WhatsApp	58%	25	1. WhatsApp	56%	29	1. WhatsApp	58%	21	1. WhatsApp	60%	20
	2. Snapchat	19%	25	2. Snapchat	33%	39	2. Snapchat	40%	71	2. Snapchat	46%	91	2. Snapchat	47%	95
	3. Skype	14%	16	3. Skype	25%	16	3. Skype	34%	16	3. Skype	32%	8	3. Messages	28%	5
	4. Discord	10%	21	4. Messages	24%	8	4. Discord	28%	32	4. Discord	29%	27	4. Discord	28%	28
	5. Google Duo	6%	5	5. Discord	19%	32	5. Messages	27%	9	5. Messages	29%	6	5. Skype	28%	8

Communication

Applications de communication les plus populaires : top 5 selon le temps d'écran associé (min/jour)

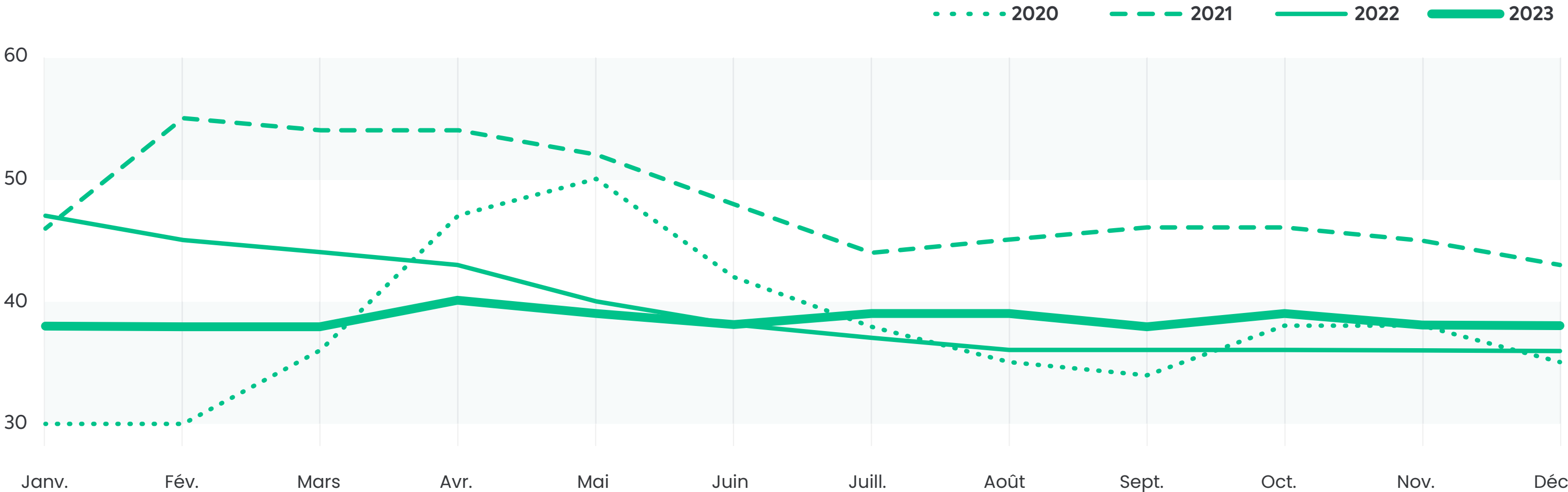
France	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	Temps d'écran (mins)		App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	Aucune donnée		1. WhatsApp	45%	18	1. WhatsApp	50%	20	1. WhatsApp	50%	15	1. WhatsApp	56%	14	
			2. Snapchat	41%	30	2. Snapchat	47%	59	2. Snapchat	50%	56	2. Snapchat	53%	63	
			3. Messages	28%	10	3. Messages	33%	9	3. Messages	33%	9	3. Messages	35%	8	
			4. Discord	25%	25	4. Discord	25%	22	4. Discord	25%	22	4. Discord	28%	22	
		5. Skype	19%	16	5. Skype	16%	9	5. Skype	16%	9	5. Google Duo	15%	7		

Espagne	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	1. WhatsApp	60%	33	1. WhatsApp	59%	38	1. WhatsApp	60%	41	1. WhatsApp	63%	32	1. WhatsApp	67%	27
	2. Snapchat	25%	7	2. Skype	28%	17	2. Messages	32%	2	2. Snapchat	35%	21	2. Messages	34%	1
	3. Messages	20%	1	3. Snapchat	27%	14	3. Discord	29%	21	3. Messages	34%	1	3. Snapchat	33%	23
	4. Hangouts	18%	7	4. Hangouts	25%	17	4. Snapchat	29%	24	4. Discord	30%	19	4. Discord	26%	17
5. Skype	10%	16	5. Messages	25%	2	5. Skype	27%	15	5. Skype	27%	6	5. Skype	20%	8	

Australie	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	Temps d'écran (mins)		App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)	App	% d'enfants	Temps d'écran (mins)
	Aucune donnée		1. Discord	24%	27	1. Discord	31%	28	1. Snapchat	36%	84	1. Snapchat	35%	88	
			2. Snapchat	24%	38	2. Snapchat	31%	64	2. Discord	34%	26	2. Discord	34%	24	
			3. Zoom	22%	45	3. Zoom	27%	41	3. Skype	26%	12	3. Skype	25%	8	
			4. WhatsApp	21%	16	4. Skype	25%	15	4. WhatsApp	25%	14	4. WhatsApp	25%	11	
		5. Skype	17%	19	5. WhatsApp	24%	16	5. Messages	24%	8	5. Messages	24%	7		

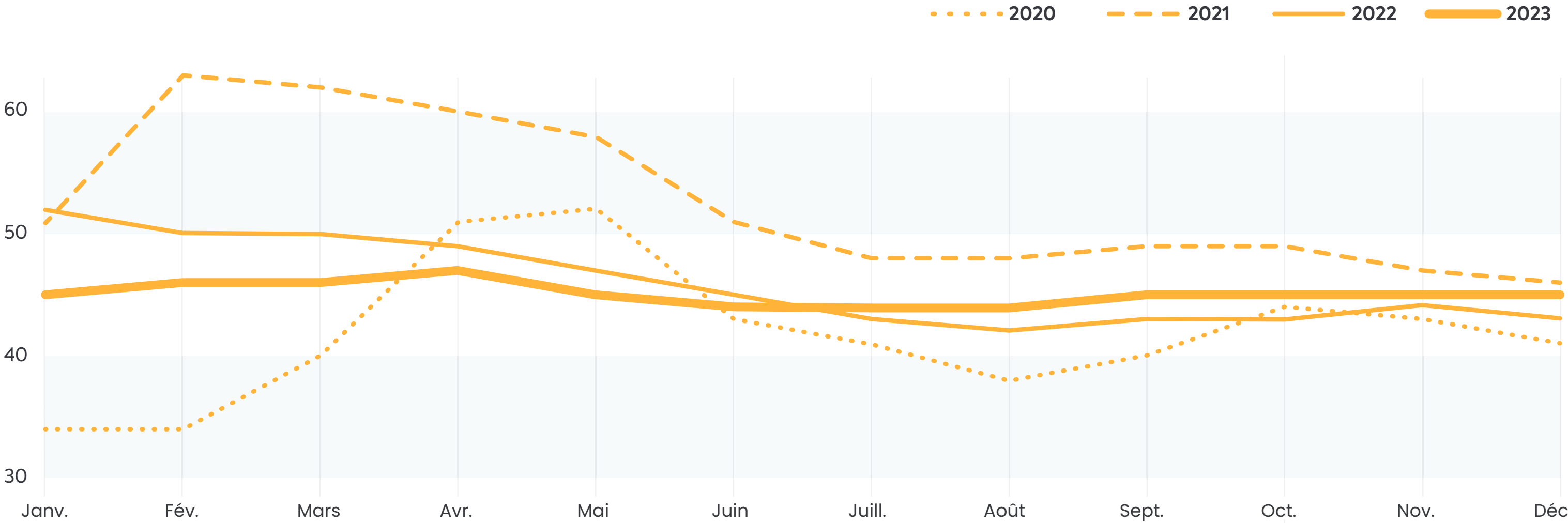
Communication Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	38	38	38	40	39	38	39	39	38	39	38	38	39
2022	47	45	44	43	40	38	37	36	36	36	36	36	39
2021	46	55	54	54	52	48	44	45	46	46	45	43	48
2020	30	30	36	47	50	42	38	35	34	38	38	35	38



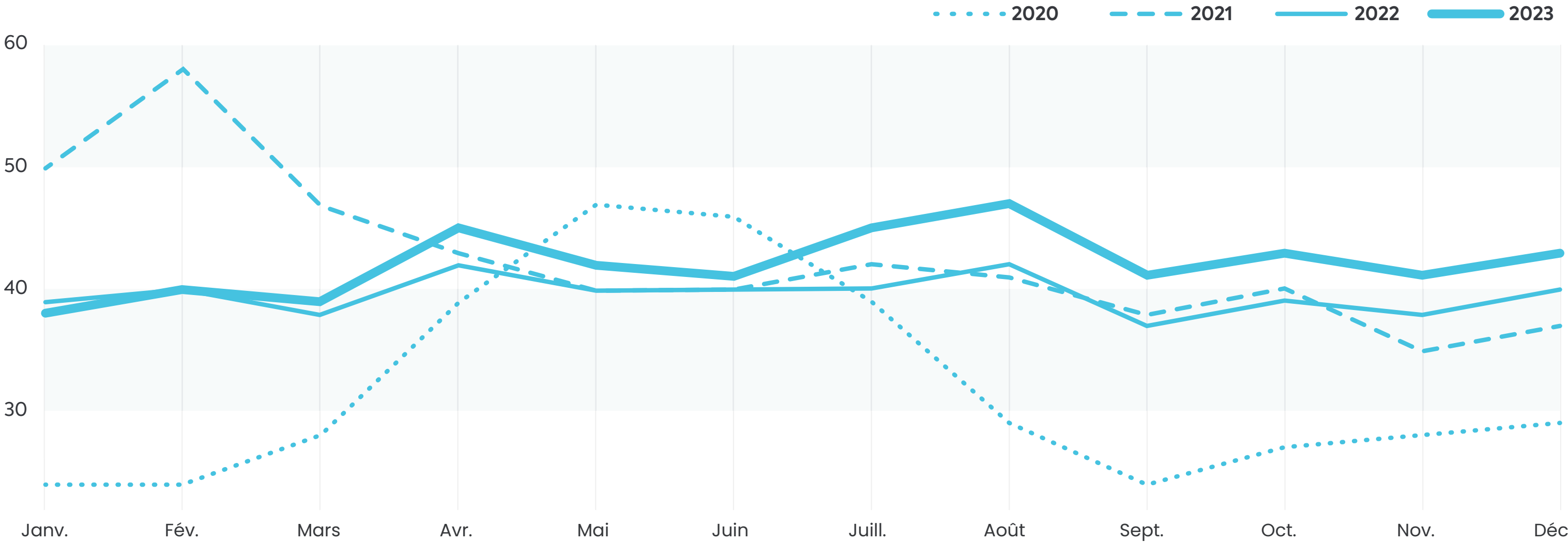
Communication Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	45	46	46	47	45	44	44	44	45	45	45	45	45
2022	52	50	50	49	47	45	43	42	43	43	44	43	46
2021	51	63	62	60	58	51	48	48	49	49	47	46	53
2020	34	34	40	51	52	43	41	38	40	44	43	41	42



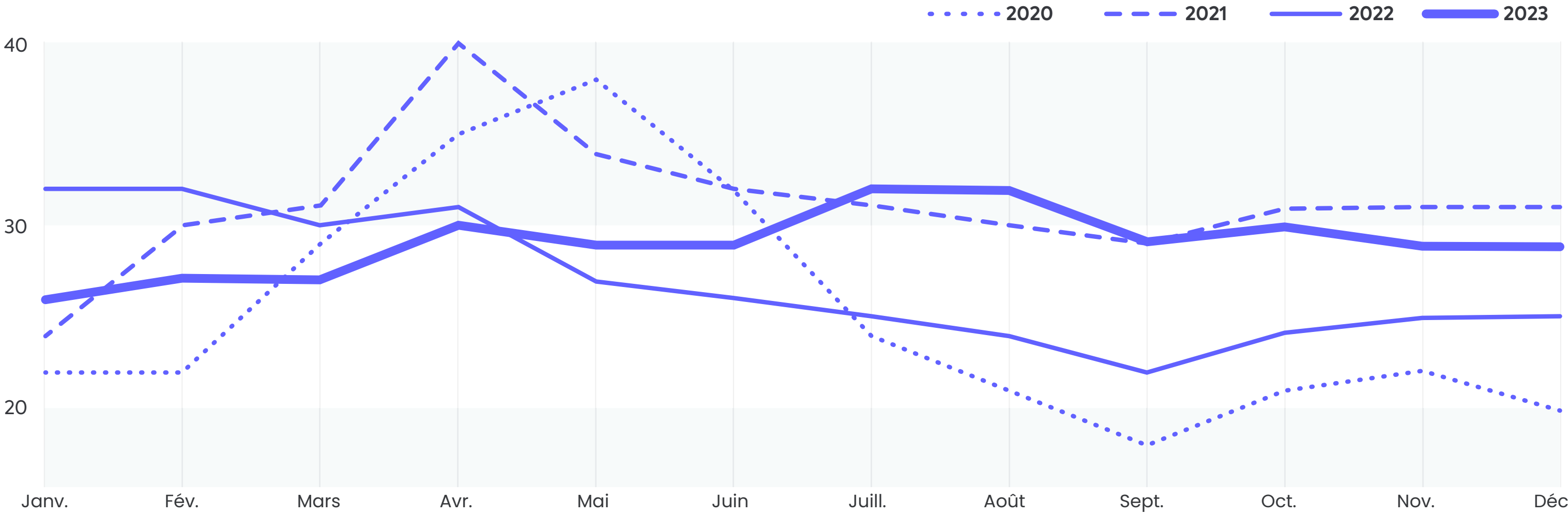
Communication Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	38	40	39	45	42	41	45	47	41	43	41	43	42
2022	39	40	38	42	40	40	40	42	37	39	38	40	40
2021	50	58	47	43	40	40	42	41	38	40	35	37	43
2020	24	24	28	39	47	46	39	29	24	27	28	29	31



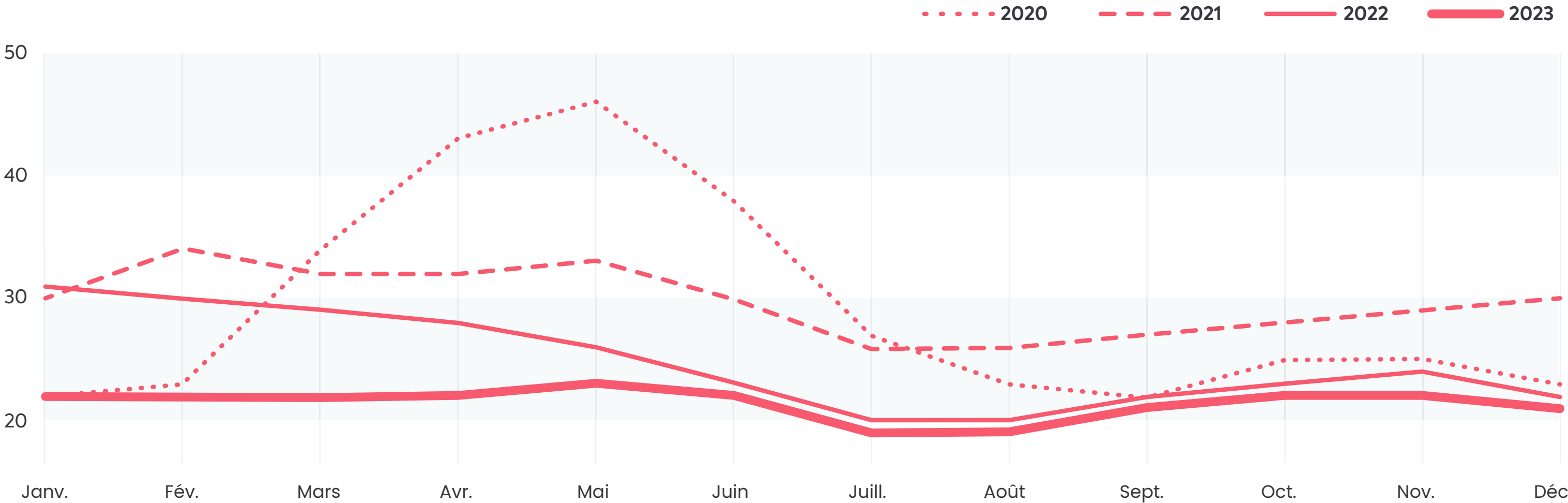
Communication Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	26	27	27	30	29	29	32	32	29	30	29	29	29
2022	32	32	30	31	27	26	25	24	22	24	25	25	27
2021	24	30	31	40	34	32	31	30	29	31	31	31	31
2020	22	22	29	35	38	32	24	21	18	21	22	20	25



Communication Temps d'écran (min/jour)

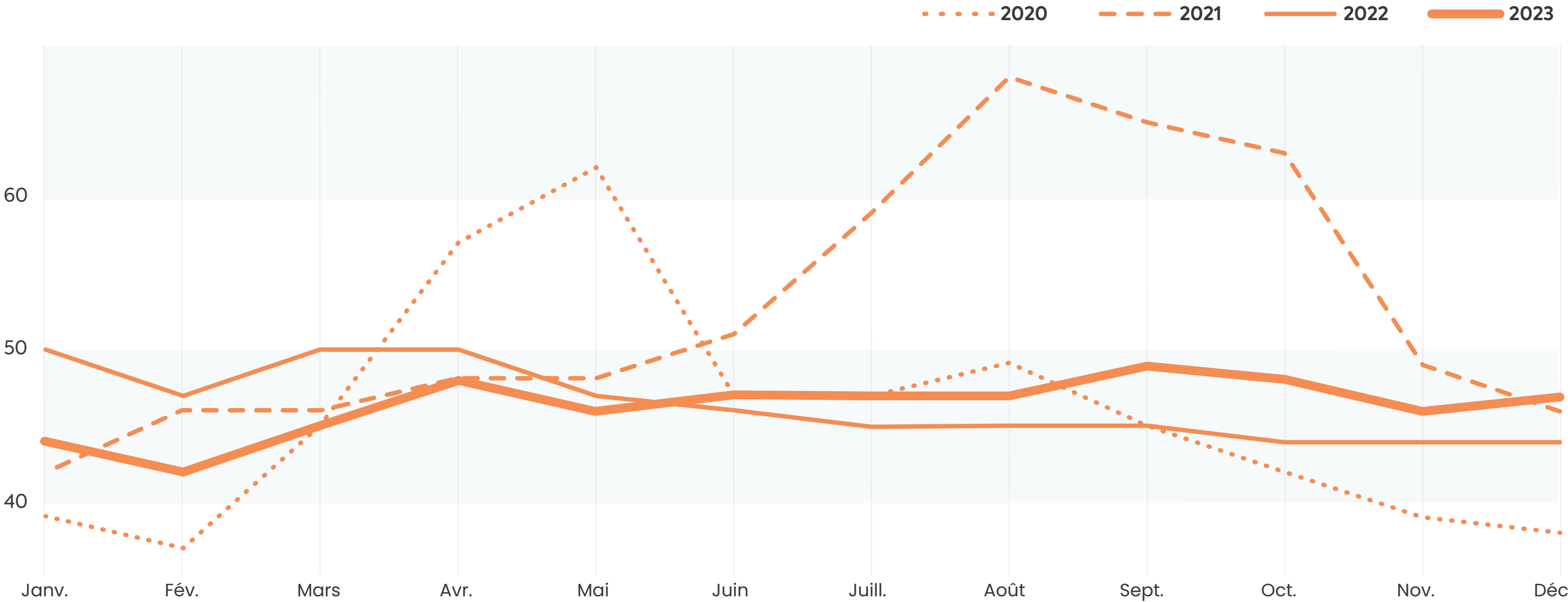
	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	22	22	22	22	23	22	19	19	21	22	22	21	21
2022	31	30	29	28	26	23	20	20	22	23	24	22	24
2021	30	34	32	32	33	30	26	26	27	28	29	30	30
2020	22	23	34	43	46	38	27	23	22	25	25	23	29



Communication

Temps d'écran (min/jour)

	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Moy.
2023	44	42	45	48	46	47	47	47	49	49	46	47	47
2022	50	47	50	50	47	46	45	45	45	45	44	44	46
2021	42	46	46	48	48	51	59	68	65	65	49	46	54
2020	39	37	45	57	62	47	47	49	45	45	39	37	46



Communication Applications de communication les plus bloquées : top 5 (% de parents)

Mondial	2019 1. WhatsApp 2. Snapchat 3. Skype 4. Hangouts 5. Discord	2020 1. Discord 2. WhatsApp 3. Snapchat 4. Messages 5. Zoom	2021 1. Discord 2. WhatsApp 3. Snapchat 4. Skype 5. Zoom	2022 1. Snapchat 2. Discord 3. WhatsApp 4. Skype 5. Messages	2023 1. Snapchat 2. Discord 3. WhatsApp 4. Skype 5. Messages
États-Unis	2019 1. Discord 2. Snapchat 3. Hangouts 4. Skype 5. Messenger	2020 1. Discord 2. Snapchat 3. Messages 4. Zoom 5. Google Duo	2021 1. Discord 2. Snapchat 3. Messages 4. Skype 5. Zoom	2022 1. Snapchat 2. Discord 3. Skype 4. Messages 5. Google Duo	2023 1. Snapchat 2. Discord 3. Skype 4. Messages 5. Google Duo
Royaume-Uni	2019 1. WhatsApp 2. Snapchat 3. Skype 4. Hangouts 5. Messenger	2020 1. WhatsApp 2. Snapchat 3. Messages 4. Discord 5. Skype	2021 1. WhatsApp 2. Discord 3. Snapchat 4. Skype 5. Messages	2022 1. Snapchat 2. WhatsApp 3. Discord 4. Skype 5. Messages	2023 1. Snapchat 2. Discord 3. WhatsApp 4. Skype 5. Messages

Communication Applications de communication les plus bloquées : top 5 (% de parents)

France	2019 Aucune donnée	2020 1. Snapchat 2. WhatsApp 3. Discord 4. Messages 5. Skype	2021 1. Snapchat 2. WhatsApp 3. Discord 4. Messages 5. Skype	2022 1. Snapchat 2. WhatsApp 3. Discord 4. Messages 5. Skype	2023 1. Snapchat 2. Discord 3. WhatsApp 4. Skype 5. Messages
Espagne	2019 1. WhatsApp 2. Hangouts 3. Skype 4. Google Duo 5. Discord	2020 1. WhatsApp 2. Hangouts 3. Snapchat 4. Discord 5. Messages	2021 1. WhatsApp 2. Discord 3. Hangouts 4. Snapchat 5. Skype	2022 1. WhatsApp 2. Snapchat 3. Discord 4. Skype 5. Messages	2023 1. WhatsApp 2. Snapchat 3. Discord 4. Skype 5. Messages
Australie	2019 Aucune donnée	2020 1. Discord 2. Snapchat 3. WhatsApp 4. Skype 5. Zoom	2021 1. Discord 2. Snapchat 3. WhatsApp 4. Zoom 5. Messages	2022 1. Snapchat 2. Discord 3. Skype 4. Messages 5. WhatsApp	2023 1. Snapchat 2. Discord 3. Skype 4. Messages 5. WhatsApp



Nous contacter

Les chercheurs et les parents qui ont des questions sur ce rapport peuvent nous contacter à :

hello@qustodio.com

Les journalistes peuvent envoyer un message à :

press@qustodio.com

Qustodio
by AURA