Usages problématiques d'Internet : un état des lieux de la fracture numérique de troisième niveau en France

Joeffrey Drouard, Séverine Erhel, Florence Jacob, Marianne Lumeau, Raphaël Suire

▶ **To cite this version:**

Joeffrey Drouard, Séverine Erhel, Florence Jacob, Marianne Lumeau, Raphaël Suire. Usages problématiques d'Internet : un état des lieux de la fracture numérique de troisième niveau en France. 2021. hal-03378044

HAL Id: hal-03378044
https://hal.science/hal-03378044

Preprint submitted on 14 Oct 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Usages problématiques d'Internet : un état des lieux de la fracture numérique de troisième niveau en France[1]

Joeffrey Drouard (Université de Rennes 1, CREM - CNRS)
Severine Erhel (Université de Rennes 2, LP3C, M@rsouin)
Florence Jacob (Université de Nantes, LEMNA)
Marianne Lumeau (Université d'Angers, GRANEM, Labex ICCA, M@rsouin)
Raphaël Suire (Université de Nantes, LEMNA & M@rsouin)

Mai 2021

Résumé : La politique publique d'accompagnement aux usages numériques s'est implicitement fondée sur la réduction des fractures numériques de premier et de deuxième niveau. D'abord en facilitant l'accès (équipement et infrastructure) puis en se préoccupant des usages ou des non-usages. Même si l'illectronisme reste important en France, l'éducation aux usages est aujourd'hui un axe privilégié par les autorités publiques. Nous testons l'existence d'une nouvelle fracture numérique, que nous qualifions de troisième niveau, et qui concerne les usages problématiques de l'Internet observés sur un échantillon représentatif de la population française en 2020. 10 à 14% de notre échantillon est concerné et cela révèle une intrication forte entre un usager et des usages mais aussi des effets ambivalents sur la santé mentale, la vie sociale et professionnelle. Cette troisième fracture appellerait à repenser une politique publique d'accompagnement garantissant un usage sobre et modéré et le développement de modèle économique du numérique plus vertueux et orienté « well-being by design ».

Introduction

Alors que le début des années 2000 s'est accompagné d'une pénétration rapide des technologies de l'information et de la communication au sein de la société, une question de *fracture numérique* s'est rapidement posée aux décideurs publics. Le numérique, mais avant tout l'accès à l'Internet, étant porteur de promesses (sociales, économiques, d'apprentissages, etc.), le non-accès a été vite perçu comme un facteur limitant, voire renforçant des inégalités (Plantard *et al*, 2011). Cette *fracture numérique de premier niveau* (Hargittai, 2002) ou ce non-accès se fonde sur des barrières géographiques et/ou économiques. Une absence ou une mauvaise qualité d'infrastructure permettant un accès à internet satisfaisant éloigne certains individus des promesses associées aux nouvelles technologies. Par ailleurs, certains peuvent rencontrer des difficultés économiques, freinant des achats de matériels permettant la connexion (à cette époque principalement un ordinateur fixe). Aussi, conjointement aux dynamiques de marchés qui tendanciellement ont réduit les coûts d'accès (abonnement et équipement), des politiques publiques ont été mises en œuvre afin de résorber ces inégalités. Majoritairement, elles ont pris la forme de subventions d'accès ou de dotations d'équipement. La mise en place de règles favorisant une saine compétition entre les offreurs a facilité une baisse de prix et à ce titre, l'ARCEP a joué et joue encore un rôle prépondérant.

Par la suite, la question des usages est apparue tout aussi prioritaire (Goldfarb et Prince, 2008). S'intéresser aux usages, c'est s'intéresser à ce que font ou ne font pas les individus une fois l'accès acquis. Ici, apparaît alors une autre forme de fracture numérique, dite de second niveau. Autrement dit, être doté en équipement ou avoir accès à une connexion de qualité suffisante ne permet aucunement de

[1] Ce projet de recherche a bénéficié du soutien financier du GIS M@rsouin.

garantir un usage efficace. Si les déterminants de la fracture numérique de premier niveau étaient principalement d'ordre géographique et économique, la fracture numérique de second niveau se fonde surtout sur des questions de compétences et d'encastrement social de l'usage (Leguel et al, 2005). Les actions publiques ont alors changé de nature en cherchant à former et éduquer aux usages afin de tirer pleinement parti des opportunités offertes par l'accès à internet. Ces recommandations sont apparues progressivement prioritaires dans les discours publics même si elles ont souvent été laissées en gestion aux territoires. La période plus récente, à travers les travaux de la Mission Société Numérique a pointé combien l'illectronisme et les questions de décrochage qui s'y associent étaient un phénomène social dont il fallait désormais prendre la pleine mesure (Numérique en Commun, 2018).

Même si ces deux niveaux de fracture n'ont pas totalement disparu, bon nombre de Français ont aujourd'hui accès à internet et en font régulièrement usage. Selon le dernier baromètre du numérique, réalisé conjointement par l'ARCEP, le CGE et l'Agence du numérique (2019), 88% des Français se connectent régulièrement à internet, dont 78% tous les jours. Par ailleurs, le smartphone, possédé par 77% des Français, est aujourd'hui davantage utilisé que l'ordinateur pour se connecter, y compris à domicile. Cet accès, possible partout et tout le temps, ne va pas non plus sans nouveaux questionnements. Et le confinement survenu en mars 2020 n'aura sans doute fait qu'accentuer des problématiques naissantes. L'hyper-connectivité tant pour des usages personnels que professionnels, pouvant conduire à des effets pervers de surcharge informationnelle voire de *burn out* (Stora et Ulpat, 2017). Le législateur français s'est d'ailleurs saisi de cette question, offrant depuis 2017 un droit à la déconnexion aux salariés[2]. Comme le note Jauréguiberry (2014) dans l'introduction d'un numéro spécial de *Réseaux* dédié à ce thème, *« la déconnexion relève […] d'une volonté de ne pas se laisser aspirer par un tourbillon non maîtrisé d'informations et de communications. […] La déconnexion n'est jamais irréversible, mais toujours ponctuelle, partielle et située dans des contextes de saturation ou de débordement. Il ne s'agit pas de renoncer aux TIC, mais d'essayer d'en maîtriser l'usage en instaurant des coupures, des sas temporels, des mises à distance.* » La déconnexion relèverait donc d'une volonté de faire une pause dans des usages numériques devenus trop envahissants. Certains sont même prêt à payer pour s'offrir cette déconnexion, comme par exemple dans le cadre de *digital detox* (Armand et Riccio, 2019). A moindre coût, l'internaute peut également chercher à autoréguler sa consommation en activant certaines options de son smartphone. Pour autant, on peut raisonnablement penser que les usagers ne sont pas tous égaux tant du point de vue de la maitrise de leurs usages que des pathologies qui peuvent être associées à une hyper-connexion.

Dans ce contexte, l'objet de cet article est d'explorer un nouveau type d'inégalités associé à la diffusion et la massification des usages du numérique. Nous supposons l'existence d'une autre forme de fracture numérique, une fracture de *troisième niveau*. Elle révèle une dépendance excessive et non maitrisée au numérique conduisant le plus souvent à des usages problématiques. Contrairement aux deux premiers niveaux de la fracture numérique, ce troisième niveau de fracture ne relèverait donc plus d'une question de distance entre un objet technique (un « *device* », un écran, un accès, un service, etc.) et un usager mais d'un excès de proximité entre un usager, un objet technique et un contenu, ainsi que de la difficulté d'en modérer des effets néfastes. Cette dépendance pouvant conduire à des externalités négatives tant au niveau individuel qu'au niveau collectif (perte de productivité, de lien social, troubles psychologiques, etc.). Pire, ces troubles peuvent prolonger ou amplifier des inégalités sociales, géographiques ou économiques déjà supportées. Étudier les victimes de cette fracture numérique de troisième niveau s'avère donc un préalable afin de comprendre les possibles limites du *« tout numérique pour tous »* et proposer des solutions adéquates et ciblées d'accompagnement et/ou de prévention.

[2] Voté dans le cadre de la « loi relative au travail, à la modernisation du dialogue social et à la sécurisation des parcours professionnels », dite « loi du travail » ou « loi El Khomri », cette disposition est stipulée dans le nouvel article L2242-8 du Code du travail. Elle permet aux salariés de ne pas être connectés aux outils numériques liés au cadre professionnel en dehors des horaires de travail.

En juillet 2020, nous avons mis en place une enquête par questionnaire diffusée en ligne auprès d'un échantillon représentatif de 1573 Français. Outre des questions socioéconomiques, les répondants ont été amenés à reporter leur temps en ligne, le type d'appareil utilisé pour accéder à internet ou encore la qualité de leur accès internet. Pour mesurer s'ils sont victimes d'une dépendance excessive au numérique et s'ils rencontrent des difficultés à s'en détacher, nous avons eu recours à une mesure développée par les psychologues permettant de rendre compte des *usages problématiques d'internet* (UPI). L'UPI traduit un trouble comportemental reposant sur un usage compulsif et excessif d'internet venant impacter les acticités hors ligne de l'internaute. Si un individu est effectivement atteint de ce trouble alors il ne sera pas en mesure de réguler le volume de ses différentes activités numériques. En croisant cette variable psycho-cognitive de dépendance avec des variables sociodémographiques et économiques, notre étude vient documenter et micro-fonder une fracture numérique de troisième niveau. Nous soulevons alors de nouvelles questions en matière de politique publique d'accompagnement à un usage sobre et raisonné du numérique.

La suite de l'article est organisée comme suit. Nous présentons d'abord une revue de la littérature permettant d'élaborer quelques hypothèses. Après avoir présenté la méthodologie mise en œuvre pour déterminer dans quelle mesure les Français souffrent d'usages problématiques d'internet et qui en sont les victimes, nous montrons que les plus jeunes et les usagers de smartphone sont les plus touchés. Enfin, nous discutons des perspectives pour les chercheurs, les décideurs publics et ce que cela peut induire en terme de modèle d'affaire numérique plus sobre et vertueux pour les usagers.

1- La dépendance au numérique : état des lieux

Le développement d'infrastructures numériques favorisant le haut débit ou le très haut débit (fibre optique, 4G/5G, etc.) et d'appareils (smartphone, tablette, montres, IoT, etc.) qui permettent à l'individu d'être connecté partout et tout le temps peut s'accompagner d'effets néfastes de dépendance. Couramment appelée addiction au numérique ou cyber-dépendance, l'usage de ce terme fait toutefois débat dans la communauté des psychologues qui préfèrent la référence aux « Usages Problématiques d'Internet » (Panova and Carbonell, 2018). En effet, selon Starkevics, il est difficile d'affirmer que l'usage dérégulé du numérique est une addiction comparable à celle des substances chimiques (alcool, drogues, médicaments) même si elle en partage plusieurs caractéristiques. Dans l'addiction comportementale au numérique, les comportements addictifs ne sont pas initiés par une substance étrangère au corps. Ces comportements sont directement imputables à notre fonctionnement biochimique endogène, c'est-à-dire qu'ils reposent uniquement sur des substances addictives produites par notre corps et en particulier la dopamine. Pour cette raison, nous garderons le terme l'usage problématique d'internet (UPI) et nous limiterons l'usage du terme addiction. Pour Caplan (2007), l'usage problématique d'internet (UPI) fait référence à un trouble comportemental reposant sur un usage compulsif et excessif d'internet qui interfère avec les activités de la vie quotidienne des internautes. Ceux atteints de ce trouble ne seraient plus en mesure de réguler le volume de leurs activités sur internet. Pour Kuss et Griffith (2017), ce trouble s'accompagne des symptômes suivants : (1) une *saillance* des activités sur internet qui deviennent prépondérantes pour l'individu, (2) une *modification de l'humeur* suite à la réalisation d'activité sur internet, (3) un accroissement de la *tolérance* qui pousse à avoir de plus en plus d'activités sur internet pour atteindre les mêmes sentiments ou le même état d'esprit, (4) la présence d'un *manque* psychologique, voire physiologique, qui intervient lorsque l'individu est privé de l'usage du réseau, (5) la *réinstallation* rapide du comportement problématique, (6) la présence de *conflits* par rapport aux comportements d'usages problématiques au niveau individuel (perte de contrôle, perte de l'estime de soi) ou dans l'environnement social (scolaire, professionnel, familial).

La littérature en psychologie indique que la prévalence des UPI n'est pas uniforme au sein de la population mondiale. Une méta analyse de Cheng et Li (2014) intégrant les données de 31 pays avec plus de 89 000 individus montre que 6% de cet échantillon représentatif de la population mondiale présente un usage problématique d'internet : 2,6 % de la population en Europe du Nord, 7,1 % de la population asiatique, jusqu'à 8 % en Amérique du Nord et 10,6 % dans les pays l'Asie mineure (Liban,

Turquie, Israël, Iran). Une étude de Banyai et al. (2017) menée sur près de 6 000 adolescents hongrois montre que 4,5 % d'entre eux aurait un usage problématique d'internet. Une autre étude réalisée en France auprès d'étudiants montre qu'ils sont près de 6,5 % à présenter un usage problématique (Lopez-Fernandez et al., 2013).

Au-delà de différences culturelles, des facteurs socio-démographiques semblent intervenir dans les usages problématiques de l'Internet. Les hommes seraient plus enclins à développer des usages problématiques que les femmes (Müller *et al*., 2016 ; Anderson *et al*., 2017, Kuss *et al*., 2014, Lachmann, 2016). Pour Mei *et al*., (2016), ce risque accru viendrait des activités que les hommes pratiqueraient en ligne, certaines pouvaient être plus addictives que d'autres comme le cybersexe ou encore les jeux d'argent. En se référant aux usages problématiques des smartphones, Gentina et Rowe (2020) montrent également que le type d'activités réalisées selon le genre de l'internaute influe. Ainsi, sur une population d'adolescents, les auteurs montrent que les femmes utilisant les réseaux sociaux sont plus dépendantes au smartphone (voir également Kuss et Griffith, 2017), ce qui n'est pas le cas des hommes. Au-delà du genre, l'âge semble aussi jouer un rôle dans l'apparition des UPI, les plus à risque étant les 18-25 ans (Kuss et al. 2014). S'agissant de l'addiction au smartphone, les travaux indiquent que les plus jeunes semblent davantage touchés que les autres classes d'âge (voir par exemple Yu et Sussman, 2020). Concernant le niveau de diplôme, ceux ayant un niveau académique faible sont plus à risque de développer des UPI que ceux qui ont un niveau académique élevé (Anderson *et al*., 2017). Le niveau de revenu semble aussi corrélé à l'apparition des UPI, même si le sens de la corrélation ne fait pas consensus. D'un côté, Kuss *et al*. (2014) montrent que les addictions à internet sont associées à un niveau de revenu plus élevé. D'un autre côté, Mei *et al*., (2016) montrent que le fait d'avoir des revenus élevés est un facteur protecteur, tout comme Choo *et al*. (2015) ou Schneider, King et Delfabbro (2017). La réalité des UPI est contrastée mais elle laisse à penser que tant le genre, que le niveau d'éducation, le niveau de revenu et le type d'usage sont des prédicteurs d'une pratique que l'on pourrait qualifier de non maitrisée. Nous proposons dans la partie suivante de mesurer ces UPI sur une population représentative de la population française.

2- Méthodologie

Pour étudier les usages problématiques d'internet en France, une enquête originale par questionnaire a été réalisée. Elle a été diffusée en ligne par un institut de sondage du 9 au 16 juillet 2020. L'échantillon se compose de 1573 répondants représentatifs de la population française en termes d'âge, de genre, de catégories socio-professionnelle et de régions d'habitation (méthode des quotas). Le tableau 1 présente les caractéristiques sociodémographiques de cet échantillon.

La diffusion en ligne semble a priori adaptée à notre question de recherche. D'une part, elle permet d'accéder à une population d'internautes qui, contrairement aux non usagers, peuvent être victimes d'une fracture numérique de troisième niveau. D'autre part, ce mode de diffusion permet, en comparaison d'une administration du questionnaire par un enquêteur (par téléphone ou en physique), de se prémunir des biais déclaratifs de désirabilité sociale pouvant exister lorsque des questions portent sur des sujets sensibles, comme par exemple les addictions (voir par exemple Berthier, 2010).

Au-delà de leurs caractéristiques sociodémographiques, les répondants ont été interrogés sur leurs usages problématiques. Pour mesurer les UPI, il existe une multitude d'échelles. Pour les besoins de cette étude et pour limiter la longueur du questionnaire, nous avons choisi d'avoir recourt à une échelle proposant une version courte en cinq affirmations (ou items)[3] . Les items de cette échelle sont : i) "*Je trouve difficile d'arrêter d'utiliser internet pendant que je suis en ligne*", ii) "*Les autres (ex : partenaire, enfants, parents) me disent que je devrais moins utiliser internet"*, iii) "*Je suis en manque de sommeil à cause d'internet"*, iv) "*Je néglige mes obligations quotidiennes (travail, école, ou vie familiale) parce que je préfère aller sur internet"*, v) "*Je suis sur internet quand j'ai une baisse de moral"*. Les enquêtés

[3] Nous avons opté pour une traduction ayant fait l'objet d'une validation psychométrique, celle de Khazaal et al. (2012).

étaient invité à évalués chacune de ces affirmations à l'aide d'échelle de Likert en 5 points: "Jamais", "Rarement", "Parfois", "Souvent", "Très souvent".

Tableau 1 – Caractéristiques sociodémographiques de l'échantillon

	n	%
Homme	771	0,49
Femme	802	0,51
15-24 ans	238	0,15
25-34 ans	244	0,15
35-44 ans	268	0,17
45-54 ans	263	0,17
50-64 ans	261	0,17
65 ans et +	299	0,19
Niveau de diplôme < au Bac	359	0,23
Bac	417	0,26
Bac +2	328	0,21
Supérieur à Bac+2	470	0,30
Revenu < à 1500 €	316	0,20
Entre 1501 et 2500 €	378	0,24
Entre 2501 et 3500 €	421	0,37
> à 3500 €	459	0,29
Agglomération < à 2000 hab.	280	0,18
Entre 2000 et 20 000 hab.	263	0,17
Entre 20 000 et 100 000 hab.	237	0,15
>100 000 hab.	528	0,33
Paris et sa région	265	0,17
Total	1573	1

Une série de questions de cette enquête porte sur la nature des équipements en matériels permettant de se connecter (ordinateur fixe, portable, smartphone, tablette, console de jeu) et la qualité de la connexion internet des répondants, ainsi que leur temps passé en ligne. Pour déterminer la qualité de leur connexion internet, les individus devaient indiquer d'une part s'ils disposent d'un abonnement à un service internet à leur domicile et d'un abonnement ou d'une carte permettant de se connecter à internet mobile. D'autre part, ils devaient indiquer si leurs connexions fixe et mobile étaient de bonne qualité ou non.

Enfin, nous avons interrogé cette population sur les usages personnels et professionnels qu'elle faisait de l'Internet.

3- Résultats

Équipement, connexion et temps en ligne

Le tableau 2 présente la part des individus disposant d'une connexion internet - fixe et mobile - en fonction de la qualité de celles-ci. Il indique que moins de 1% (0.006) de l'échantillon ne dispose ni d'une connexion fixe ni d'une connexion mobile, sachant que les individus non-connectés à un réseau fixe sont moins nombreux que les non-connectés à un réseau mobile. A l'opposé, 77,6% (0.460 + 0.316) de Français disposent d'une bonne à très bonne connexion internet fixe et 74,2% (0.465 + 0.277) d'une bonne à très bonne connexion internet mobile. Au total, 62,4% (0.297 + 0.057 + 0.082 + 0.188) de l'échantillon dispose d'une bonne à très bonne connexion mobile et fixe.

Tableau 2 – Connexion à internet

	Qualité de la connexion mobile				
	Pas d'accès	Mauvaise ou moyenne	Bonne	Très bonne	
Qualité de la Connexion Fixe					Total
Pas d'accès	0.006	0.005	0.015	0.009	0.035
Mauvaise ou moyenne	0.021	0.073	0.070	0.023	0.188
Bonne	0.060	0.047	0.297	0.057	0.460
Très bonne	0.034	0.012	0.082	0.188	0.316
Total	0.121	0.137	0.465	0.277	

Le tableau 3 présente les équipements dont disposent les foyers. Pour chaque appareil permettant une connexion internet, le répondant devait indiquer si son foyer en est équipé. Les équipements les plus souvent disponibles au sein des foyers sont le smartphone et l'ordinateur portable. En effet, 91,8% des répondants disposent d'un smartphone et 82,3% d'un ordinateur portable. 59,3% et 52,9% des répondants ont indiqué que leur foyer est équipé d'une tablette et d'un ordinateur fixe. Enfin, près d'un foyer sur deux dispose d'une console de jeu.

Tableau 3 – Équipement des foyers

Smartphone	Tablette	Ordinateur		Console de jeu
		Fixe	Portable	
0,918	0,593	0,529	0,823	0,481

Tableau 4 – Fréquence et intensité de connexion par support

	Fréquence d'utilisation par semaine			
	1 jour ou moins	2 à 4 jours	5 à 6 jours	Tous les jours
Smartphone	0.135	0.131	0.052	0.682
Tablette	0.321	0.216	0.069	0.394
Ordinateur Fixe	0.174	0.162	0.087	0.577
Ordinateur Portable	0.155	0.148	0.091	0.606
Console de jeu	0.452	0.234	0.077	0.237

	Temps moyen par jour			
	moins de 1 heure	1 à 3 heures	4 à 5 heures	6 heures et plus
Smartphone	0.334	0.414	0.125	0.126
Tablette	0.497	0.346	0.094	0.062
Ordinateur Fixe	0.260	0.442	0.164	0.134
Ordinateur Portable	0.230	0.461	0.177	0.132
Console de jeu	0.488	0.353	0.098	0.062

Pour ces différents équipements, les individus ont également été interrogés sur leur usage personnel d'internet (hors travail, étude, etc.). Ils ont ainsi renseigné le nombre de jours par semaine où il se sont

connecté et la durée quotidienne moyenne d'utilisation d'internet via chacun des appareils. Le tableau 4 présente la fréquence et l'intensité des usages personnels d'internet. Le smartphone est très clairement un moyen d'accès récurrent à des contenus numériques puisqu'ils sont 68% des possédant à l'utiliser chaque jour mais surtout 12% d'entre eux l'utilisent plus de 6h par jour. Immédiatement derrière vient l'ordinateur portable qui, là aussi, est utilisé chaque jour par 60% des possédants et par 13% plus de 6h par jour. Autrement dit, l'hyper-connexion ou une connexion continue à des contenus, sans présumer de ce qu'ils sont à cette étape, est aujourd'hui une réalité pour de nombreux usagers.

Usages problématiques d'internet

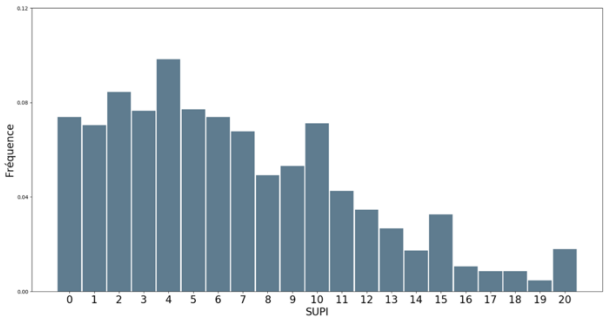
Le tableau 5 présente la répartition des réponses pour les affirmations concernant les UPI. On constate que 32,8 % (0.21 + 0.118) des répondants ont souvent ou très souvent des difficultés pour arrêter d'utiliser internet pendant qu'ils sont en ligne. Pour 18 % (0.117 + 0.063) d'entre eux, leur entourage leur dit souvent ou très souvent qu'ils devraient moins utiliser internet. 13,9 % (0.084 + 0.055) des répondants ont souvent ou très souvent des manques de sommeil à cause d'internet. 11,6 % (0.072 + 0.044) des répondants négligent souvent ou très souvent leurs obligations quotidiennes parce qu'ils préfèrent aller sur internet. Enfin, 25,3 % (0.174 + 0.079) des répondants vont souvent ou très souvent sur internet quand ils ont une baisse de moral.

Tableau 5 – Distributions des UPI

	Jamais	Rarement	Parfois	Souvent	Très souvent
Je trouve difficile d'arrêter d'utiliser internet pendant que je suis en ligne	0.148	0.215	0.309	0.21	0.118
Les autres me disent que je devrais moins utiliser internet	0.42	0.201	0.199	0.117	0.063
Je suis en manque de sommeil à cause d'internet	0.512	0.205	0.144	0.084	0.055
Je néglige mes obligations quotidiennes parce que je préfère aller sur internet	0.525	0.197	0.162	0.072	0.044
Je suis sur internet quand j'ai une baisse de moral	0.26	0.197	0.289	0.174	0.079

A partir de ces réponses, nous avons construit pour chaque répondant son score individuel d'usages problématiques d'internet (*SUPI*). Ce score correspond à la somme des réponses aux cinq affirmations précédentes, en considérant 0 point pour "Jamais", 1 point pour "Rarement", 2 points pour "Parfois", 3 points pour "Souvent", 4 points pour "Très souvent". Ce score est donc compris entre 0 et 20. Ainsi un individu ayant répondu "Jamais" à toutes les affirmations aura le score le plus faible égal à 0, alors qu'à l'opposé, un individu ayant répondu "Très souvent" à toutes les affirmations aura le score le plus élevé, égal à 20. Le graphique 1 présente la distribution de ce score.

Graphique 1 – Distribution de SUPI



Les usages d'internet étant néanmoins considérés comme problématique lorsque le *SUPI* dépasse un certain seuil, nous avons cherché à capturer des effets de seuils en construisant deux indicateurs : *Score14* et *Score3*. *Score14* est une variable binaire qui est égale à 1 si le *SUPI* est supérieur ou égal à 14 et 0 sinon. En suivant Cheng et Li (2014), si cette variable prend la valeur 1, elle indique que les individus sont en situation d'UPI. De manière similaire, la variable *Score3* est égale à 1 si l'individu a

répondu “souvent” ou “très souvent” à au moins 3 des 5 affirmations présentées dans le tableau 5. Le tableau 6 présente les statistiques descriptives de ces trois variables. Dans les deux cas, ces seuils déterminent des situations individuelles à partir desquelles l’on peut considérer que les individus font face à des situations d’usage non maitrisées.

Tableau 6 – Statistiques descriptives sur les indicateurs des usages problématiques d’internet

Indicateur	Moyenne	Ecart-type	min	max
SUPI	6.632	4.836	0	20
Score14	0.1	0.3	0	1
Score3	0.142	0.349	0	1

Le tableau 6 indique qu’en moyenne le SUPI est égale à 6,632, ce qui laisse à penser, qu’en moyenne, notre échantillon représentatif ne semble pas souffrir d’usage problématique d’internet. Score14 et Score3 indiquent toutefois qu’entre 10 et 14,2% de l’échantillon semble confronter à des UPI. Ces derniers constitueraient donc les victimes de la fracture numérique de troisième niveau. Dans la mesure où notre échantillon est représentatif de la population française, ces résultats suggèrent donc qu’entre 10 et 14% de la population serait en UPI, victimes d’une fracture numérique de troisième niveau. Autrement dit, cette population, loin d’être négligeable, est en sur-usage du numérique et en subit des conséquences (sanitaires et sociales) qui sont négatives pour elle et possiblement pour son entourage.

Déterminants des usages problématiques d'internet

Nous allons désormais étudier les déterminants individuels des usages problématiques d'internet en estimant les trois variables suivantes : SUPI, Score14 et Score3. Le modèle économétrique utilisé dépend de la nature de la variable à expliquer. S’agissant des variables explicatives, nous considérons des facteurs sociaux-démographiques tels que le genre, l'âge, le revenu, le diplôme, la taille de l'agglomération dans laquelle les répondants résident, la taille de leur foyer. Le revenu est pondéré par la taille du foyer et n’est pas observé pour 5,5 % de l’échantillon. Ensuite, nous contrôlons pour la qualité de leur connexion internet mobile et fixe. Enfin, nous considérons également le temps passé en ligne en fonction des différents supports. Les tableaux A1 et A2 en annexe décrivent ces variables.

Notons que nous avons restreint notre échantillon. Les individus dont le foyer ne dispose ni d'un accès internet fixe ni d'une connexion internet mobile ont été retirés de l'échantillon (ici 9 individus). Par ailleurs, nous avons retiré 4 individus pour lesquels nous n'observions pas le diplôme. Au final, notre échantillon comporte 1491 internautes qui ont tous un accès internet fixe ou mobile.

Le tableau 7 présente les résultats des estimations[4]. Concernant les SUPI : il apparaît que l’âge joue négativement sur le score ainsi que le revenu. Autrement dit, les plus jeunes et à plus faible revenus sont aussi ceux qui déclarent des niveaux individuels d’UPI les plus élevés. Il faut noter ici que l’enquête a été conduite à la sortie du confinement et que vraisemblablement, la population la plus jeune de notre échantillon a manqué d’activité de substitution au numérique pendant la période de confinement. D’ailleurs, l’on voit que la localisation dans une grande agglomération comme Paris influence positivement et significativement le niveau de SUPI, ce qui va dans le sens d’une explication qui pourrait être en partie liée au confinement. Par ailleurs, smartphone, tablette et consoles de jeux sont les moyens d’accès qui le plus influencent le niveau de SUPI. Il n’y a par contre aucune significativité du genre, ni de la qualité de la connexion ou du niveau d’éducation.

[4] Colonnes (1) et (2) présentent les effets marginaux des variables sur le *SUPI*. Colonnes (3) et (4) présentent les effets marginaux moyens des variables sur la probabilité d'avoir un *Score14* égale à 1. Colonnes (5) et (6) présentent les effets marginaux moyens des variables sur la probabilité d'avoir un *Score3* égale à 1. Pour les résultats présentés dans les colonnes (1)-(3)-(5), le revenu n’a pas été intégrée à l’ensemble des variables explicatives et l’intégralité de l’échantillon a été utilisé (1491 individus). Pour les résultats présentés dans les colonnes (2)-(4)-(6), un sous-échantillon de 1384 individus, pour lesquels on observe le revenu, a été utilisé. Les deux dernières lignes de ce tableau indiquent la valeur moyenne de la variable à expliquer et la taille des différents sous-échantillons utilisés pour estimer nos modèles.

Tableau 7 – Résultats économétriques

	SUPI		Score14		Score3	
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Homme	-0.1972	-0.1732	0.007	0.0096	-0.003	-0.0007
Age	-0.0655***	-0.0556***	-0.0013***	-0.0008*	-0.0026***	-0.002***
Foyer	0.0773	-0.0879	0.0001	-0.0057	-0.0017	-0.0078
Revenu		-0.6017***		-0.0256**		-0.0248*
Diplôme						
No_Bac	ref.	ref.	ref.	ref.	ref.	ref.
BAC	-0.0311	-0.154	0.0092	0.004	0.0068	0.0041
BAC2_4	-0.1091	-0.0192	-0.0063	-0.0026	-0.023	-0.0139
BAC5	-0.3237	-0.0079	0.0023	0.0173	-0.0103	0.0069
Agglomération						
Région parisienne	0.8747**	1.1155***	0.0463	0.0445	0.0767**	0.0702**
A200	0.5187	0.4486	0.027	0.0129	0.0478*	0.0303
A20_200	ref.	ref.	ref.	ref.	ref.	ref.
A2_20	-0.1578	-0.0963	0.0071	0.0006	0.007	-0.0052
Rural	0.3962	0.3289	0.0481*	0.0291	0.0809**	0.0565*
Qualité de la connexion mobile						
Pas d'accès	0.4002	0.1049	-0.0006	-0.0033	-0.0092	-0.0255
Mauvaise ou moyenne	0.5749	0.4238	-0.0025	-0.0085	0.0333	0.0237
Bonne	0.1183	0.0421	-0.0036	-0.0049	-0.0011	-0.0018
Très bonne	ref.	ref.	ref.	ref.	ref.	ref.
Qualité de la connexion fixe						
Pas d'accès	0.0097	-0.1296	-0.0088	-0.0041	-0.001	0.0121
Mauvaise ou moyenne	-0.292	-0.2174	-0.0077	-0.0066	-0.0187	-0.01
Bonne	-0.1873	-0.2475	-0.0236	-0.0245	-0.0244	-0.0278
Très bonne	ref.	ref.	ref.	ref.	ref.	ref.
Temps en ligne par support						
Smartphone	0.7633***	0.7321***	0.0175***	0.0157**	0.0253***	0.0234***
Tablette	0.5181***	0.5519***	0.0161***	0.018***	0.014**	0.0135*
Ordinateur portable	0.1486	0.0488	0.0083	0.0016	0.0047	-0.0009
Ordinateur fixe	0.1082	0.0284	0.0061	0.0013	0.0112*	0.0083
Console jeux video	0.6351***	0.7345***	0.0192***	0.0221***	0.0257***	0.0306***
Moyenne	6.63	6.48	0.100	0.092	0.142	0.133
Observations	1491	1384	1491	1384	1491	1384

Notes : Une constante a été intégrée à toutes les régressions. * $p < 0.05$, ** $p < 0.01$, *** $p < 0.001$.

Concernant le *score14* et le *score3*, soit les individus qui déclarent un niveau de SUPI posant problème. On retrouve le même profil d'usager à l'exception notable de sa localisation dans une très grande agglomération pour *score14*. Mais ici encore, le profil du fracturé de troisième niveau est plutôt jeune et à faible revenu se connectant plutôt à Internet via son smartphone, une tablette ou encore une console de jeu. Sur le modèle (3), il apparaît que la localisation rurale joue positivement et significativement sur le seuil *score14*. Autrement dit, une explication symétrique de la localisation urbaine pourrait être apporter concernant le manque d'activité de substitution pendant la période de confinement mais peut-être aussi avant cette période et après. Cet effet est plus marqué pour le seuil *score3* (soit 3 sur 5 UPI).

4- Discussion

La période de notre enquête a été marquée par la situation inédite de la pandémie et du confinement qui a suivi. Les usages du numériques se sont amplifiés, prolongeant pour les uns des comportements qui étaient déjà en vigueur avant le confinement et provoquant pour les autres des situations plus subies et notamment le télétravail, les enseignements en ligne, le divertissement en ligne, les achats en ligne, une plus forte recherche de sociabilité en ligne, les rencontres en ligne. Un article du Monde du 6 février 2021 pointait que les grandes plateformes du numérique étaient, évidemment, les grandes gagnantes de

l'année 2020 mais de façon plus inattendue, des sites comme Tinder et Match.com avaient vu leur revenu augmenter de 17% en 2020. Si les rencontres physiques n'étaient pas facilitées, le désir de sociabilité et d'échanges virtuels, lui, est resté bien réel. Le numérique, pour beaucoup, a été le palliatif à une situation individuelle, sociale, affective et professionnelle inédite mais surtout dégradée. La mise en évidence d'une fracture numérique de troisième niveau sur un échantillon représentatif de la population française est inédite à notre connaissance. Elle vient contraster et tempérer les politiques publiques qui, de façon systématique, ont cherché à rapprocher les français du numérique. Autrement dit, une distance a toujours été perçue comme un handicap et elle concerne principalement les plus éloignés, géographiquement, culturellement et économiquement. Plus récemment, le gouvernement a promu des *pass numérique* afin de permettre une lutte contre l'illectronisme. Évidemment, il ne s'agit aucunement de nier les opportunités liés à un accès au numérique et aux services offerts par l'Internet mais il s'agit ici de dire qu'une simple éducation aux usages ou à un usage ne saurait suffire puisqu'il apparaît bel et bien qu'un tel accès illimité est aussi porteur de pathologie et de souffrance individuelle. Cette souffrance a des conséquences individuelles puisqu'elle perturbe la vie sociale mais elle a également des conséquences professionnelles dès lors qu'elle peut affecter durablement la vigilance et la productivité. Les plus jeunes des urbains et des ruraux et les moins fortunés sont ceux qui semblent le plus souffrir d'UPI. Ce n'est donc pas un phénomène marqué par la géographie mais plutôt par l'âge et l'intensité d'usage. C'est aussi à cette population que s'impose le plus souvent des pratiques numériques massives et normatives. Les rencontres, le divertissement (musique, vidéo), la sociabilité (les réseaux sociaux), et pour certains d'entre eux, la formation qui désormais, au mieux, pourrait rester dans un format hybride, sont des usages qui se font prioritairement à travers une interface numérique. La recherche des causes et des conséquences sont des pistes de recherche qui s'ouvrent et qu'il faut creuser afin de dessiner les contours d'une politique publique beaucoup plus fine que la simple recherche de la réduction de l'illectronisme. Les ressorts de l'addiction sont complexes et ils renvoient à de multiples facteurs. Il est difficile d'établir un déterminisme lié simplement à l'usage du numérique quand il s'agit de cerner les usages problématiques de l'internet. Affirmer que c'est uniquement l'outil qui cause les usages problématiques est sans aucun doute réducteur tant d'autres facteurs peuvent aussi avoir leurs importances. Des facteurs socio-démographiques, ce que nous apercevons ici, mais aussi psychologiques. A ce propos, certaines dispositions psychologiques chez l'individu comme l'anxiété traité, l'impulsivité, la sensibilité à la récompense ou aux biais cognitifs peuvent aussi avoir une valeur explicative dans les usages dérégulés d'Internet. Avoir une meilleure connaissance de ces différents facteurs peut aider à proposer des politiques de prévention en santé mentale plus efficaces afin d'aider les individus à se prémunir d'effet indésirables liés à l'usage du numérique.

Ensuite, nous pouvons également pointer une forme de capitalisme prédateur de la part des grandes plateformes numériques (Zuboff, 2019). La gratuité d'accès s'est souvent accompagnée d'une captation de l'attention individuelle y compris en développant des stratégies agressives de développement d'interface nativement addictive (Shüll, 2014 ; Suire, 2015), voire des séquences de fonctionnalités (Dark Patterns) qui renforcent l'usage ou le sur-usage (Brignull et al, 2015 ; Hary, 2019). S'il était avéré que les plateformes et les offreurs de services numériques profitaient d'une position dominante pour développer des interfaces qui abusent les usagers alors une politique publique d'accompagnement aux usages raisonnés et sobres se mêleraient à une nouvelle forme de réglementation qui bien au-delà de la protection de la vie personnelle et de l'exploitation des données, chercherait aussi à protéger la santé mentale des plus fragiles.

5- Conclusion

Cette étude va dans le sens de l'existence d'une nouvelle fracture numérique, dite de troisième niveau. Elle est d'un nouveau type, en ce sens qu'il ne s'agit plus de constater une distance entre un usager et un objet technique mais bien au contraire de réfléchir aux conséquences d'un intime entrelacement, aux effets ambivalents. Les conditions de marchés sont devenues très favorables et les accès (équipement + abonnement) se sont démocratisés. La couverture réseau, même si imparfaite, permet d'accéder à des contenus à des qualités satisfaisantes en tout point du territoire. La gratuité de nombreux services accélère l'adoption et la diffusion des usages et il existe une forme d'injonction à ce que la société dans

son ensemble se transforme à l'aide du numérique. Toutefois, si des fractures numériques se sont résorbées (la première et dans une certaine mesure la seconde), pour autant, la fracture de troisième niveau révèle une relation plus complexe entre un usager et des usages numériques et en creux de nouvelles inégalités. Entre 10 et 14% de notre échantillon exprime des usages problématiques de l'Internet et ce sont les plus jeunes qui sont le plus marqués. Ceux-là même dont les activités, sociales, professionnelles ou encore amoureuses sont aussi très numériques. Mais ces UPI sont surtout des sources de nuisance individuelle (professionnelle, familiale et sociale).

La controverse, désormais installée, sur une forme de responsabilité des marchands numériques à mesure qu'ils développeraient en conscience des interfaces naturellement addictives implique de se poser de nouvelles questions, pour le chercheur, pour le monde des affaires numériques mais aussi pour la politique publique.

Pour le chercheur, il s'agit ici d'aller beaucoup plus loin que ce que nous proposons ici afin d'identifier les ressorts psycho-cognitifs de cette nouvelle fracture. En particulier, la façon dont les biais cognitifs peuvent être exploités par des concepteurs d'interface, ce qui se corréleraient au développement de patterns noires (dark patterns) induisant, en conscience, des niveaux de dépendance plus élevés. Cette stratégie est évidemment très liée au modèle de la gratuité qui cherche à enfermer les usagers et donc, à capturer leur attention au sein de plateformes écosystémiques.

Pour le développement d'affaires numériques, en creux, cela amène aussi à imaginer des développements plus vertueux pour la santé mentale, fondés sur du *« well-being by design »*. En ce sens, les équipes de conception ne doivent plus seulement mailler des gens du développement, de l'expérience utilisateur (UX) et du marketing digital / data analyst mais également des spécialistes de psychologie cognitive ou encore des médecins psychiatres (Vasan et Johansen, 2021).

Face à cette fracture, la politique publique d'accompagnement doit sans aucun doute se repenser car jusqu'à présent la question de la réglementation des plateformes s'est découplée de celle de l'accompagnement à l'usage. Or, il ne s'agit pas ici d'accompagner les personnes en souffrance ex-post même si cela peut être souhaitable (par le biais de digital detox, l'accompagnement à des usages raisonnés par exemple). D'ailleurs, dans cette perspective il s'agirait également de comprendre que la personne en souffrance est encastrée socialement et que ses usages sont très souvent corrélés à des effets de groupe qu'il faut savoir aussi envisager. Mais une politique publique ex-ante peut aussi se penser et elle se fonde sur la prévention du caractère nuisible d'interface et/ou la sanction des plateformes qui abusent d'une fragilité cognitive. De la même manière que l'on mène des campagnes anti-tabac ou de réduction de la consommation d'alcool, nous suggérons qu'un tel axe pourrait s'envisager afin de fonder une politique d'accompagnement aux usages numériques, sobres et mesurés.

Références

Anderson, E. L., Steen, E., & Stavropoulos, V. (2017). « Internet use and Problematic Internet Use: a systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood", *International Journal of Adolescence and Youth, 22*(4), 430-454.

ARCEP, CGE et Agence du numérique (2019). *Le baromètre du numérique*. Disponible en ligne : https://www.arcep.fr/cartes-et-donnees/nos-publications-chiffrees/numerique/le-barometre-du-numerique.html

Armand F et P.-M. Riccio (2019), « La déconnexion… C'est gratuit ? », *Sciences de la société*, 103, p. 18-27.

Bányai, F., Zsila, Á., Király, O., Maraz, A., Elekes, Z., Griffiths, M. D., et al. (2017). "Problematic social media use: Results from a large-scale nationally representative adolescent sample". *PLoS ONE, 12*(1).

Beuscart J-S., Flichy, 2018 “Les activités menées par les plateformes numériques (1) », *Réseaux*, 213

Brand, M., Young, K. S., Laier, C., Wölfling, K., & Potenza, M. N. (2016). “Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model”, *Neuroscience & Biobehavioral Reviews, 71*, 252-266.

Brignull, H., Miquel, M., Rosenberg, J., & Offer, J. (2015). “Dark Patterns – User Interfaces Designed to Trick People”. http://darkpatterns.org/

Caplan, S. E. (2007). “Relations among loneliness, social anxiety, and problematic Internet use”, *CyberPsychology & Behavior*, 10, 234-241.

Caplan, S. E. (2010). “Theory and measurement of generalized problematic internet use: A two-step approach”, *Computers in Human Behavior, 26*(5), 1089-1097.

Cheng, C., & Li, A. Y. (2014). “Internet addiction prevalence and quality of (real) life: a meta-analysis of 31 nations across seven world regions”, *Cyberpsychol Behav Soc Netw, 17*(12), 755-760.

Cialdini, R. B. (2008). Influence: Science and practice (5th ed.). New York, NY: Pearson Education

Citon P., (2014), *L’économie de l’attention : nouvel horizon du capitalisme?*, La découverte.

Dejean S, Pénard, T., Suire R., (2010), “La gratuité est-elle une fatalité sur les marchés numériques ? une étude sur le consentement à payer pour des contenus audiovisuels sur Internet », *Economie et Prévision*, 194, p15-32.

Dow-Schüll N., (2021), *Addiction by design : machine gambling in Las Vegas*, Princeton University Press.

Fogg, B. J. (2002). “Persuasive technology: using computers to change what we think and do”, *Ubiquity*, *2*(5), 1530-2180
Gentina, E., & Rowe, F. (2020), “Effects of materialism on problematic smartphone dependency among adolescents: The role of gender and gratifications”, *International Journal of Information Management*, *54*, 102-134.

Goldfarb, A., & Prince, J., (2008), Internet adoption and usage patterns are different: implications for the digital divide, *Information Economics and Policy, 1*, 2-15.

Hargittai, E. (2002), “Second-Level Digital Divide: Differences in People's Online Skills”, *First Monday*, *7* (4). Available from: http://firstmonday.org/issues/issue7_4/hargittai/index.html

Hary, E. (2019). “Dark patterns : quelle grille de lecture pour les réguler ? » https://linc.cnil.fr/fr/dark-patterns-quelle-grille-de-lecture-pour-les-reguler

Jauréquiberry F., (2014), « La déconnexion aux technologies de communication », *Réseaux*, 186, p15-49.

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). “Social Networking Sites and Addiction: Ten Lessons Learned”, *Int J Environ Res Public Health, 14*(3)

Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Karila, L., & Billieux, J. (2014). « Internet addiction: a systematic review of epidemiological research for the last decade”, *Current Pharmaceutical Design, 20*, 1873-4286.

Lachmann, B., Sariyska, R., Kannen, C., Cooper, A., & Montag, C. (2016), "Life satisfaction and problematic Internet use: Evidence for gender specific effects", *Psychiatry Research, 238*, 363-367.

Leguel, F., Pénard, T., & Suire, R., (2005). « Adoption et usage marchand de l'internet : une étude économétrique sur des données bretonnes », *Economie et Prévision, 1,* 67-84.

Billieux, J. (2019). "Cross-Cultural Validation of the Compulsive Internet Use Scale in Four Forms and Eight Languages", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 22*(7), 451-464.

Lopez-Fernandez, O., Freixa-Blanxart, M., & Honrubia-Serrano, M. L. (2013). « The Problematic Internet Entertainment Use Scale for Adolescents: prevalence of problem internet use in Spanish high school students", *CyberPsychology, Behavior, and social networking, 16*, 108-118.

M@rsouin (2019). *Les activités des internautes et des non internautes bretons*. 4 pages

Mei, S., Yau, Y. H. C., Chai, J., Guo, J., & Potenza, M. N. (2016). « Problematic Internet use, well-being, self-esteem and self-control: Data from a high-school survey in China", *Addictive Behaviors, 61*, 74-79.

Numérique en Commun, 2018, *Rencontres de la médiation numérique*, Nantes

Orji, R., & Moffatt, K. (2018). "Persuasive technology for health and wellness: State-of-the-art and emerging trends", *Health informatics journal*, *24*(1), 66-91.

Panova, T., & Carbonell, X. (2018), "Is smartphone addiction really an addiction?" , *Journal of behavioral addictions*, *7*(2), 252-259.

Plantard, P., Le Mentec, M. & Trainoir, M. (2011), *Pour en finir avec la fracture numérique*, FYP Ed.

Rangaswamy A, Nicole Moch, Claudio Felten, Gerrit van Bruggen, Jaap E. Wieringa, Jochen Wirtz, (2020), "The Role of Marketing in Digital Business Platforms*", Journal of Interactive Marketing*, 51, p72-90,

Roux, C. (2010). « Les nouveaux modèles économiques des sociétés de l'Internet. Les raisons de leur apparition », *Annales des Mines - Réalités industrielles*, novembre 2010(4), 42-47.

Starcevic V. (2016) Tolerance and withdrawal symptoms may not be helpful to enhance understanding of behavioural addictions: letter to the Editor. *Addiction*. 111(*7*):1307–8.

Schüll, D. (2014). *Addiction by design: machine gambling in Las Vegas*, Princeton University Press

Stora M., Ulpat A., (2017), *Hyper connexion*, Larousse Eds

Suire R. (2015). « La déconnexion volontaire : nouvelle fracture numérique », *INA Global*

Vasan N., Johansen S., (2021), « A psychiatrist's perspective on social media algorithms and mental health", Stanford University seminar, 12 mai.

Yu, S., & Sussman, S. (2020), "Does smartphone addiction fall on a continuum of addictive behaviors?", *International journal of environmental research and public health*, *17*(2), 422.

Zuboff S., (2019), *L'âge du capitalisme de surveillance*, Zulma eds

ANNEXES

Tableau A1 – Description des variables

	Description
Homme	= 1 si l'individu est un homme, 0 sinon
Age	= âge de l'individu
Foyer	= nombre de personnes dans le foyer
Revenu	= revenu pondéré par le nombre de personnes dans le foyer en milliers d'euros
Diplôme	
No_Bac	= 1 si l'individu n'a pas le Bac, 0 sinon
Bac	= 1 si le Bac est le diplôme le plus élevé de l'individu, 0 sinon
Bac2_4	= 1 si le diplôme le plus élevé de l'individu est Bac +2, Bac +3 ou Bac+4, 0 sinon
Bac5	= 1 si l'individu a un Bac +5 ou un doctorat, 0 sinon
Agglomération	
Région parisienne	= 1 si l'individu habite en agglomération parisienne, 0 sinon
A200	= 1 si l'individu habite dans une agglomération de plus de 200 000 habitants, 0 sinon
A20_200	= 1 si l'individu habite dans une agglomération de 20 000 à 200 000 habitants, 0 sinon
A2_20	= 1 si l'individu habite dans une agglomération de 2 000 à 20 000 habitants, 0 sinon
Rural	= 1 si l'individu habite en zone rural, 0 sinon
Qualité de la connexion mobile	
Pas d'accès	= 1 si l'individu n'a pas d'accès internet mobile, 0 sinon
Mauvaise ou moyenne	= 1 si l'individu a un accès internet mobile de mauvaise ou moyenne qualité, 0 sinon
Bonne	= 1 si l'individu a un accès internet mobile de bonne qualité, 0 sinon
Très bonne	= 1 si l'individu a un accès internet mobile de très bonne qualité, 0 sinon
Qualité de la connexion fixe	
Pas d'accès	= 1 si l'individu n'a pas d'accès internet fixe, 0 sinon
Mauvaise ou moyenne	= 1 si l'individu a un accès internet fixe de mauvaise ou moyenne qualité, 0 sinon
Bonne	= 1 si l'individu a un accès internet fixe de bonne qualité, 0 sinon
Très bonne	= 1 si l'individu a un accès internet fixe de très bonne qualité, 0 sinon
Temps en ligne par support	
Smartphone	= temps passé en ligne par jour sur un smartphone. 0 si l'individu n'a pas de smartphone, 1 si l'individu passe moins d'une heure par jour, 2 si l'individu passe entre 1 et 3 heures par jour, 3 si l'individu passe entre 4 et 5 heures par jour et 4 si l'individu passe 6 heures ou plus par jour
Tablette	= temps passé en ligne par jour sur une tablette. 0 si l'individu n'a pas de tablette, 1 si l'individu passe moins d'une heure par jour, 2 si l'individu passe entre 1 et 3 heures par jour, 3 si l'individu passe entre 4 et 5 heures par jour et 4 si l'individu passe 6 heures ou plus par jour
Ordinateur portable	= temps passé en ligne par jour sur un ordinateur portable. 0 si l'individu n'a pas d'ordinateur portable, 1 si l'individu passe moins d'une heure par jour, 2 si l'individu passe entre 1 et 3 heures par jour, 3 si l'individu passe entre 4 et 5 heures par jour et 4 si l'individu passe 6 heures ou plus par jour
Ordinateur fixe	= temps passé en ligne par jour sur un ordinateur fixe. 0 si l'individu n'a pas d'ordinateur fixe, 1 si l'individu passe moins d'une heure par jour, 2 si l'individu passe entre 1 et 3 heures par jour, 3 si l'individu passe entre 4 et 5 heures par jour et 4 si l'individu passe 6 heures ou plus par jour.
Console jeux vidéo	= temps passé en ligne par jour sur une console de jeux vidéo. 0 si l'individu n'a pas de console de jeux vidéo, 1 si l'individu passe moins d'une heure par jour, 2 si l'individu passe entre 1 et 3 heures par jour, 3 si l'individu passe entre 4 et 5 heures par jour et 4 si l'individu passe 6 heures ou plus par jour

Tableau A2 – Statistiques descriptives

	Moyenne	Ecart-type	min	max
Homme	0.5	0.5	0	1
Age	45.49	17.42	15	89
Foyer	2.62	1.41	1	12
Revenu	1.27	0.75	0.083	8.0
Diplôme				
No_Bac	0.23	0.42	0	1
BAC	0.27	0.44	0	1
BAC2_4	0.37	0.48	0	1
BAC5	0.13	0.34	0	1
Agglomération				
Région parisienne	0.16	0.37	0	1
A200	0.27	0.45	0	1
A20_200	0.21	0.41	0	1
A2_20	0.17	0.37	0	1
Rural	0.18	0.38	0	1
Qualité de la connexion mobile				
Pas d'accès	0.11	0.32	0	1
Mauvaise ou moyenne	0.14	0.35	0	1
Bonne	0.47	0.5	0	1
Très bonne	0.28	0.45	0	1
Qualité de la connexion fixe				
Pas d'accès	0.03	0.17	0	1
Mauvaise ou moyenne	0.19	0.39	0	1
Bonne	0.46	0.5	0	1
Très bonne	0.32	0.47	0	1
Temps en ligne par support				
Smartphone	1.88	1.09	0	4
Tablette	1.02	1.08	0	4
Ordinateur portable	1.83	1.2	0	4
Ordinateur fixe	1.15	1.29	0	4
Console jeux vidéo	0.84	1.05	0	4

Notes : Statistiques descriptives calculées sur l'échantillon de 1491 individus, sauf pour le revenu où nous disposons uniquement de 1384 observations.