

Méthodologie de l'index de temps d'écran 2021

Table des matières

Introduction

Objectif

Sélection des critères

- Groupe de données 1 : Temps d'écran consacré au loisir

Choix des pays

Facteurs d'influence, définitions et sources

Domaine d'investigation 1 : Temps d'écran consacré au loisir

TV

Streaming

Jeux vidéo

Réseaux sociaux

Smartphone

% total d'écart à la médiane

Calcul

Introduction

Chez Mister Spex, la santé oculaire est au centre de notre activité. Nous réfléchissons donc constamment à la meilleure manière de protéger vos yeux. L'épidémie de COVID-19 a forcé beaucoup de personnes dans le monde à travailler, étudier et se divertir à domicile. [Le temps passé devant un écran](#) a inévitablement augmenté puisque de plus en plus de réunions, cours et événements sont assurés en ligne. De nombreuses études, y compris notre [rapport](#) de tendance, en collaboration avec l'institut allemand de recherche sur les tendances et l'avenir de 2018, ont examiné les possibles effets négatifs d'un temps plus long passé devant un écran sur l'état de santé général de nos yeux. Bien que les effets à long terme du temps passé devant un écran ne peuvent pas encore être entièrement évalués, il est reconnu [que le temps passé devant un écran impacte directement la santé oculaire](#) et peut engendrer une fatigue, une sécheresse et une irritation des yeux voire même endommager la rétine.

Objectif

L'objectif global de cette analyse de données est de sensibiliser sur le temps d'écran passé devant un écran dans la vie de tous les jours. Nous avons comparé les habitudes d'utilisation des écrans de personnes dans le monde entier selon plusieurs facteurs.

Sélection des critères

La sélection des facteurs pour chaque groupe s'est basée sur les conditions reconnues comme ayant un impact sur la santé oculaire. L'étude s'intéresse aux habitudes relatives au temps passé devant un écran et à leurs différences selon les pays

Les groupes de données et les facteurs sont décomposés ci-dessous. Une explication détaillée et une présentation approfondie des sources par facteur sont fournies ci-dessous dans la section « Facteur d'influence, définitions et sources ».

- **Groupe de données 1 : Temps d'écran consacré au loisir**
 - **TV** : mesuré par la moyenne de minutes quotidiennes passées à regarder la télévision « traditionnelle ».
 - **Streaming** : mesuré par la moyenne de minutes quotidiennes passées à regarder les services de streaming.
 - **Jeux vidéo** : mesuré par la moyenne de minutes quotidiennes passées à jouer aux jeux vidéo.
 - **Réseaux sociaux** : la moyenne des minutes quotidiennes passées sur les réseaux sociaux.
 - **Smartphone** : la moyenne des minutes quotidiennes passées sur les smartphones.
 - **% total d'écart à la médiane** : le pourcentage d'écart à la médiane de la consommation accumulée de médias, à l'exception du temps d'écran passé sur les smartphones. Ce facteur n'a pas été inclus dans le classement final pour éviter les doublons.

Choix des pays

L'index de temps d'écran calcule les différences concernant la quantité de temps passé à regarder un écran dans 25 pays de l'OCDE. Tous les états membres de l'[Organisation de coopération et de développement économiques](#) (OCDE) ont vu leur comportement en matière de temps d'écran analysé. Les pays ont été analysés pour une sélection de facteurs dans les domaines « Temps d'écran consacré au loisir » et « Santé et bien-être ».

Les États membres de l'OCDE que sont le Chili, l'Estonie, la Grèce, la Hongrie, l'Islande, le Japon, la Lettonie, la Lituanie, le Luxembourg, la République tchèque, la Slovaquie et la Slovénie n'ont pas pu être inclus dans l'analyse en raison d'un manque de données.

Les données ont été recueillies le 15/10/2020.

Facteurs d'influence, définitions et sources

Domaine d'investigation 1 : Temps d'écran consacré au loisir

TV

Le nombre moyen de minutes quotidiennes passées à regarder la TV « traditionnelle » avec un programme de diffusion fixe, parfois appelé « TV linéaire » provient de « [Digital vs Traditional Media Consumption, Trend Report, 2019](#) » publié par Global Web Index, p. 21-39 et « [Audience Trends Television 2020, Media Intelligence Service July 2020](#) » publié par l'Union européenne de Radio-Télévision.

Pour Israël et la Norvège, des sources supplémentaires ont été utilisées afin d'établir une comparaison équitable. Les sources d'informations utilisées dans cette recherche sont :

Pays	Source
Israël	Annual Report: The Israeli in 2014 the Agenda, Usage and Trends.
Norvège	TV viewing the average day 1991-2019, Medianorway, Facts and Figures on Norwegian Media.

Streaming

Le nombre moyen de minutes quotidiennes passées à regarder des services de streaming, parfois appelés « TV en ligne » provient de « [Digital vs Traditional Media Consumption, Trend Report, 2019](#) » publié par Global Web Index, p21-27.

Pour la Finlande et la Norvège, des sources supplémentaires ont été utilisées afin d'établir une comparaison équitable. Les sources utilisées dans cette recherche sont les suivantes :

Pays	Source
Finlande	TV-VUOSITILAISUUS 2020, Finnpanel.
Norvège	Norsk Media barometer, 04495: Tid brukt til ulike medier en gjennomsnittsdag (minutter) 1991 - 2019, Statistisk Sentralbyrå

Jeux vidéo

Le nombre moyen de minutes quotidiennes passées à jouer aux jeux vidéo sur consoles provient de « [Digital 2020, Global Digital Overview, Essential Insights Into How People Around The World Use The Internet, Mobile devices, Social media, and Ecommerce, p64,](#) » publié par We Are Social.

Pour la Finlande et la Norvège, des sources supplémentaires ont été utilisées afin d'établir une comparaison équitable. Les sources utilisées dans cette recherche sont les suivantes :

Pays	Source
Finlande	Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland, 2007, Kallio, K. Kaipainen, K. Mäyrä, F.
Norvège	Norsk Media barometer, 04495: Tid brukt til ulike medier en gjennomsnittsdag (minutter) 1991 - 2019, Statistisk Sentralbyrå.

Réseaux sociaux

Le nombre moyen de minutes quotidiennes passées sur les réseaux sociaux provient de « [Digital 2020, Global Digital Overview, Essential Insights Into How People Around The World Use The Internet, Mobile devices, Social media, and Ecommerce, p76-99,](#) » publié par We Are Social.

Pour la Finlande et la Norvège, des sources supplémentaires ont été utilisées afin d'établir une comparaison équitable. Les sources utilisées dans cette recherche sont les suivantes :

Pays	Source
Finlande	Suomalaisen mediapäivä, 2018. Kantar.
Norvège	Medievaneundersøkelsen 2019, Deloitte Norge. Gullaksen, J. Finnevolden, E. P17

Smartphone

Le nombre moyen de minutes quotidiennes passées devant un écran de smartphone provient de « [Digital vs Traditional Media Consumption, Trend Report, 2019,](#) » publié par Global Web Index,

p. 21-27 et « [How The World Consumes Media - in Charts and Maps](#) » (See How the World Looks at Smartphones), publié par l'Atlantic.

Pour Israël, la Finlande et la Norvège, des sources supplémentaires ont été utilisées afin d'établir une comparaison équitable. Les sources utilisées dans cette recherche sont les suivantes :

Pays	Source
Israël	Cross-generational analysis of predictive factors of addictive behavior in smartphone usage. Zhitomirsky-Geffet, M. Blau. M.
Finlande	Tutkimus paljastaa hurjan muutoksen suomalaisten somen käytössä: neljä tuntia ja 43 minuuttia päivässä - "Se on ihan järkyttävä määrä", 2018. Kauppalehti.
Norvège	OPPSUMMERINGEN 2015, NRK Analyse. Tolonen, K. p16

% total d'écart à la médiane

Représente le pourcentage d'écart à la médiane de la consommation accumulée de médias, à l'exception du temps d'écran passé sur les smartphones. Cette valeur a été calculée manuellement de la manière suivante :

- Temps accumulé passé sur la TV linéaire, le streaming, les jeux vidéo et les réseaux sociaux : consommation totale de médias = minutes quotidiennes de TV + minutes quotidiennes de streaming + minutes quotidiennes de jeux vidéo + minutes quotidiennes de réseaux sociaux¹
- Le pourcentage d'écart à la médiane a été calculé de la manière suivante :

$$\text{Écart à la médiane}_{[\text{pays}]} = \frac{(\text{Total de temps d'écran}[\text{pays}] - \text{Médiane du total de temps d'écran})}{\text{Médiane du total de temps d'écran}}$$

Calcul

Afin de pouvoir comparer les résultats dans tous les pays examinés, les résultats ont été standardisés sur une échelle de 0 à 100. Le pays avec le score global le plus élevé pour les différents facteurs a reçu un score de 100. Le pays avec le score global le plus faible pour les différents facteurs a reçu un score de 0. Le score de tous les autres pays a été déterminé selon leurs résultats et se situe entre 0 et 100. Le résultat final relatif à un domaine est la somme des points de tous les facteurs dans le domaine donné.

¹ Le temps d'écran passé sur Smartphone a été *exclu* du calcul du pourcentage pour la raison suivante :

- Éviter les doublons pour les chiffres relatifs au temps d'écran de TV, streaming, jeux vidéo, et réseaux sociaux passé sur les smartphones.

Par exemple, le résultat d'évaluation du premier domaine est la somme des résultats des facteurs suivants : « TV », « Streaming », « Jeux vidéo », « Réseaux sociaux » et « Smartphone ».

Les résultats finaux sont la somme des scores des deux domaines, également standardisés sur une échelle de 0 à 100 pour calculer le classement final.

La formule de normalisation suivante a été utilisée pour la standardisation :

$$x_{new} = \frac{x - x_{min}}{x_{max} - x_{min}}$$