



L'OTM JUNIOR

Source: NLogic

Date: 04/22/2022

Environ 20 % de la population canadienne est âgée de moins de 18 ans. L'OTM Junior examine les dernières tendances technologiques et médiatiques qui façonnent le quotidien des enfants et adolescents âgés de 2 à 17 ans. Grâce à l'étude annuelle de l'OTM Junior, découvrez comment ils consomment et interagissent avec les médias et les différents types d'appareils qu'ils préfèrent. L'étude couvre un éventail de sujets, notamment:

1. Possession et utilisation des appareils
2. Jeux
3. Réseautage social
4. Vidéo et audio en ligne
5. Profil du ménage et technologie utilisée
6. Consommation

Le sondage de l'OTM Junior du printemps 2022 contient des informations sur la façon dont les Canadiens de 2-17 ans ont modifié leur utilisation de la technologie et de leurs modes de communication durant la COVID-19.

Faits saillants du sondage du printemps 2022

- Les trois quarts des enfants âgés de 7 à 17 ans ont visité un site de réseautage social au cours du dernier mois. Un tiers d'entre eux sont des « créateurs de contenu », ce qui signifie qu'ils publient des vidéos, des photos ou diffusent du contenu en direct sur les plateformes de réseaux sociaux.
- Les téléphones cellulaires sont un appareil populaire, avec un peu plus de deux enfants sur cinq possédant leur propre téléphone cellulaire. À l'instar des adultes canadiens de 18 ans et plus, Apple est la marque la plus populaire parmi les enfants qui possèdent un téléphone cellulaire, 64 % d'entre eux possédant un iPhone.
- L'utilisation de YouTube est élevée chez les enfants : 82 % des Canadiens âgés de 2 à 17 ans regardent du contenu sur la plateforme chaque semaine. Regarder YouTube, ainsi que les services de VSDA comme Netflix, est l'activité préférée des enfants lorsqu'ils passent du temps devant les écrans. Les adolescents (12 à 17 ans) disent aussi que YouTube offre les publicités qu'ils préfèrent.
- Quatre enfants canadiens sur cinq ont joué à un jeu vidéo au cours du dernier mois. Les joueurs

prennent également leur jeu au sérieux, 41 % des joueurs âgés de 7 à 17 ans possèdent un casque de jeu et 18 % utilisent un clavier de jeu.