



Q: 81% des adolescents trouvent que les médias sociaux améliorent leur vie.

R: Vrai

Source: Brandwatch
42



Q: Plus de 60% des consommateurs déclarent suivre l'avis des influenceurs pour leurs achats.

R: Faux
Ils sont 49%

Source: Oberlo
15



Débat

Croyez-vous que les médias sociaux aident les jeunes à se sentir mieux dans leur peau?

44



Question de groupe

Quel pourcentage des 13-17 ans a déjà été harcelé sur les réseaux sociaux ?

- A. 46%
- B. 28%
- C. 13%

Source: commonsense
43



Débat

Pensez-vous que les rencontres faites via les médias sociaux soient moins enrichissantes que les rencontres en face-à-face ?

41



Débat

Croyez-vous qu'il soit plus facile de s'exprimer via les médias sociaux ?

37



Débat

Les médias sociaux encouragent-ils la "clanification" ?
(Clanification : fait de créer des clans, des divisions en groupes.)

33



Débat

Croyez-vous que les jeunes utilisent les médias sociaux pour se construire une identité idéale ?

29



Agora



Agora



Agora



Agora



Agora



Agora



Agora



Agora



Q: Les personnes de nature extravertie ont plus tendance à être addict aux réseaux sociaux.

R: Vrai

Source: DigitalWellBeing
38



Q: 8 personnes sur 10 estiment qu'il est facile de tromper les autres sur sa vie via les réseaux sociaux.

R: Vrai

Source: Huffington Post
25



Débat

Selon vous, les relations amicales durables sont-elles aujourd'hui plus faciles à bâtir grâce aux médias sociaux ou était-ce plus simple avant ?

11



Question de groupe

En moyenne, combien de temps passent les adolescents sur les médias sociaux ?

- A. 1h11
- B. 2h32
- C. 3h48

Source: commonsense
39



Question de groupe

.... des interrogés trouvent que la personne qu'ils sont en ligne est différente de la vie réelle ?

- A. le tiers
- B. la moitié
- C. le quart

Source: Sondage Agora
35



Débat

Pensez-vous que le cyberharcèlement soit plus un danger que le harcèlement physique ?

22



Débat

Les médias sociaux ont-ils plus d'impact sur la construction identitaire des jeunes hommes que des jeunes femmes ?

14



Question de groupe

A partir de quelle classe plus de 50% des élèves utilisent un réseau social ?

- A. CE1
- B. Troisième
- C. Sixième

Source: ADN
32





Q: Les adolescents postent plus sur leurs avis politique que leurs réussites personnelles.

R: Faux
C'est l'inverse.

Source: PewInternet
34



Q: Les 15-17 ans sont plus nombreux à poster sur leur vie sentimentale que les 13-14 ans.

R: Vrai
26% des 15-17 ans contre 16% des 13-14 ans.

Source: PewInternet
31



Q: Près de 40% des interrogés s'intéressent aux influenceurs.

R: Faux
Près de 60% des interrogés s'y intéressent.

Source: Sondage Agora

27



Question de groupe

.... considèrent les médias sociaux comme une source d'information fiable ?

- A. 5 adolescents sur 10
- B. 3 adolescents sur 10
- C. 8 adolescents sur 10

Source: PewInternet
26



Q: 1 adolescent sur 2 déclare ne poster que rarement voire jamais de selfies sur les réseaux sociaux.

R: Vrai

Source: PewInternet
28



Q: Moins de 10% des adolescents postent des contenus qu'ils espèrent voir devenir viraux.

R: Faux
Il s'agit de 29% des adolescents.

Source: PewInternet
30



Q: Les adolescents ont plus tendance à se désabonner d'un compte pour des raisons de divergence politique que parce qu'il poste trop de contenu.

R: Faux
C'est l'inverse.
Source: PewInternet
18



Q: La première motivation citée pour partager du contenu sur les réseaux sociaux est de donner une image plus précise de sa personnalité.

R: Faux
C'est de renforcer ses relations.
Source: Buffer
24



Q: Plus de 60% des personnes se sentent mieux après des réactions positives sur leurs posts.

R: Vrai

Plus exactement: 62%.

Source: Buffer
23



Q: Sur Instagram, les photos montrant des visages ont 5% plus de likes que les autres photos.

R: Faux

38% plus de likes pour un visage.

Source: agenceminimal
5



Q: Plus de 30% des 8-17 ont déjà été choqués par certains contenus sur les médias sociaux.

R: Vrai

36% ont déjà été choqués par des contenus à caractère sexuel, violent, raciste ou homophobe.

Source: ecs-digital
19



Question de groupe

.... des interrogés consulte un média social plusieurs fois par jour ?

- A. le quart
- B. la moitié
- C. le tiers

Source: Sondage Agora
20



Q: Moins de 25% des 13-17 ans préfèrent communiquer par message que voir leur interlocuteur en personne.

R: Faux

C'est 42% des 13-17 ans.

Source: siecledigital
17



Q: ¼ des jeunes trouvent que les réseaux sociaux les font se sentir moins seuls.

R: Vrai

Source: commonsensemedia
40



Q: Plus de 80% des jeunes se décrivant comme peu à l'aise dans leur peau donnent une importance majeure aux réseaux sociaux.

R: Faux

Ils sont 46% dans ce cas.
Source: commonsensemedia
13



Q: Moins de 20% des jeunes se sentent mal s'ils n'ont pas de réaction à leur contenus.

R: Faux

Ils sont 43% dans ce cas.

Source: commonsensemedia
36



Agora



Agora



Agora



Agora



Agora



Agora



Agora



Agora



Q: Moins de 30% des 13-17 ans trouvent que les médias sociaux leur permettent de montrer leur côté créatif.

R: Faux

Ils sont 71% à le penser.

Source: commonsensemedia
21



Q: En 2017, Instagram était la première source d'information pour plus de 20% des adolescents.

R: Vrai

Pour 24% d'entre eux.

Source: skilled.co
7



Question de groupe

.... des interrogés sont connectés aux médias sociaux presque en permanence ?

- A. 17%
- B. 30%
- C. 65%

Source: Sondage Agora
8



Bonjour et bienvenue dans
Agora !

Dans ce jeu, les règles sont intégrées au paquet, ne le mélangez donc pas avant de jouer.

1



Le but est d'obtenir un maximum de point en répondant à des questions. Il existe plusieurs mécaniques que nous allons découvrir.

Le jeu se concentre sur une population en développement personnel, de 10 à 25 ans environ, pensez-y en répondant aux questions.

2



Lorsqu'un joueur pioche une carte vrai/faux, il la lit à voix haute et laisse quelques instants aux autres pour choisir leur réponse. Les joueurs votent alors, pouce vers le haut pour vrai, vers le bas pour faux.

4



Les joueurs ayant bien répondu à la question avancent d'une case et la carte-question est ajoutée à la défausse.

Mettez les règles découvertes dans un tas différent, afin de pouvoir les relire si vous avez un doute.

6



C'est une carte "décision de groupe". Vous allez devoir débattre ensemble et choisir une réponse unanime à la question. Les réponses se trouvent carte 45. Si elle est juste, tous les joueurs avancent d'une case.

9





Réponses

Carte 32 : C

Carte 8 : B

Carte 43 : C

Carte 35 : A

Carte 20 : B

Carte 39 : A

Carte 26 : B

45



Voilà la dernière mécanique du jeu : les débats.

A la fin de celui-ci, les joueurs votent en désignant chacun une personne à qui ils souhaitent attribuer un point (soi-même exclu), en fonction de la pertinence des interventions de chacun.

12



Le plateau sert surtout à décompter les points. Vous n'êtes pas obligés ni de parvenir au bout de celui-ci, ni de vous arrêter à l'arrivée si vous l'atteignez. Il fait 35 cases, n'hésitez pas à reprendre au début si vous atteignez ce score.

16



Nous avons réalisé un sondage sur un panel de plus de 150 personnes constitué à 72,4% de femmes et 22,4% d'hommes. La majorité ont entre 19 et 24 ans (57,9%), 16,4% ont entre 25 et 34 ans et 14,5% ont entre 35 et 59 ans.

Ce sondage est référencé dans les sources par *Sondage Agora*.

3



Vous pouvez limiter la discussion à 2 minutes si vous le souhaitez.

Si vous reprenez le jeu en connaissant déjà les règles, il vous suffit de mélanger le paquet avant de jouer. Vous retirerez les cartes règles en tombant dessus lors du jeu.

10



Agora

Ceci est la dernière
carte du paquet,
retournez-le pour
commencer à jouer.

