

Variables de l'Enquête Annuelle ELIPSS

Les panélistes ELIPSS sont invités tous les ans à répondre à l'Enquête Annuelle (EA). Elle a pour objectif de collecter des informations variées et utiles pour la recherche en sciences humaines et sociales. Les jeux de données de l'EA font l'objet d'une diffusion à la communauté scientifique au même titre que les autres enquêtes ELIPSS. Aussi, une part réduite de ces données sont systématiquement appariées à chaque jeu de données d'enquête.

Appariement aux jeux de données ELIPSS

Cet appariement s'effectue avec imputation, c'est-à-dire, pour chaque variable, la réponse du panéliste provient de la dernière édition de l'enquête où la variable a été collectée et à laquelle le panéliste a effectivement répondu. Ainsi, les utilisateurs bénéficient d'informations sur les caractéristiques des panélistes les plus complètes possible (attention, en cas d'une non-réponse intentionnelle ou bien au cas où le répondant était considéré comme non-concerné, codes '9999' ou '6666', ceux-ci ne sont pas remplacés par d'autres réponses provenant d'éditions précédentes). Toutefois, il est à noter qu'il peut y avoir des répondants à l'enquête n'ayant répondu à aucune vague d'EA où la variable en question a été collectée. Ceux-ci auront la valeur '9996' dans la colonne correspondant à cette variable. Les variables appariées sont munies d'un préfixe 'eayy_' contrairement à celles qui sont propres à l'enquête ou relatives à la pondération ; la variable 'eayy_VAGUE' indique la dernière édition de l'EA à laquelle le panéliste a répondu.

Versions des variables de l'EA appariées

L'EA et ses variables évoluent afin de mieux s'adapter aux réalités de la population d'adultes français. Puisque celles-ci ont un potentiel important d'exploitation longitudinale, l'équipe ELIPSS cherche toujours à trouver un compromis entre la stabilité et les évolutions nécessaires des variables collectées dans le cadre de l'EA. En effet, l'utilisateur peut constater la présence de variables très similaires dans le jeu de données d'enquête (par exemple, 'eayy_B1' et 'eayy_B1_REV'). Dans la plupart des cas, il s'agit essentiellement de versions d'une même variable dont les modalités ou la question correspondante ont évolué. Dans ce cas, une version précédente de la variable peut être considérée comme « ancienne ». Elle est conservée dans le jeu de données afin de rendre disponible l'information relative aux non-répondants aux éditions de l'EA où la « nouvelle » version de la variable a été incluse. Nous laissons à l'utilisateur des données le choix d'une des versions ou bien d'un recodage permettant de les fusionner.