



# EXPLORATION DES PRATIQUES CULTURELLES DÉMATÉRIALISÉES DES TRÈS JEUNES CONSOMMATEURS



# SOMMAIRE

**1/ INTRODUCTION:  
CONTEXTE, OBJECTIFS ET  
MÉTHODOLOGIE DE L'ÉTUDE**

**2/ PRÉAMBULE SUR LES 8-14  
ANS**

**3/ LES 8-14 ANS ET LA  
CULTURE**

**4/ FOCUS SUR LEUR  
RAPPORT À LA CULTURE  
NUMÉRIQUE**

**5/ PRATIQUES CULTURELLES  
DÉMATÉRIALISÉES ET  
LOGIQUES D'ARBITRAGES**

**6/ CONCLUSIONS**



# 1. INTRODUCTION



# CONTEXTE: L'ÉMERGENCE D'UNE GÉNÉRATION DE « *SMARTPHONE NATIVES* »

- Les 8-14 ans forment la première génération à avoir toujours connu l'Internet mobile accessible sur *smartphone* et tablette. Nés entre 2003 et 2009, ils sont la génération de l'Internet des GAFA (Google, Apple, Facebook, Amazon), puisque Google est apparu en 1998, YouTube qui en dépend en 2005 et Facebook en 2004.
- Mais surtout, le *Web* mobile prenait son essor quand les plus âgés avaient seulement 4 ans, le premier iPhone d'Apple apparaissant en 2007 suivi de l'iPad en 2010 – les plus âgés avaient alors 7 ans. Le *smartphone* est leur compagnon quotidien : 85% des 12-17 ans en étant équipés (Baromètre du numérique 2016, CGE – Arcep – Agence du Numérique), on peut raisonnablement penser qu'une majorité des 8-14 ans, voire des 8-10 ans encore à l'école primaire, en possèdent un. A défaut, ils auront accès à ceux de leurs parents, lors de temps de pause ou récréatifs.
- Ils sont donc la première génération « *smartphone native* », une génération en rupture avec les « *digital natives* » identifiés par l'auteur Marc Prensky (2001), tant les terminaux mobiles, les écrans tactiles et l'univers des applications ont fait évoluer le rapport à Internet et à ses services, par rapport au *Web* des années 2000.



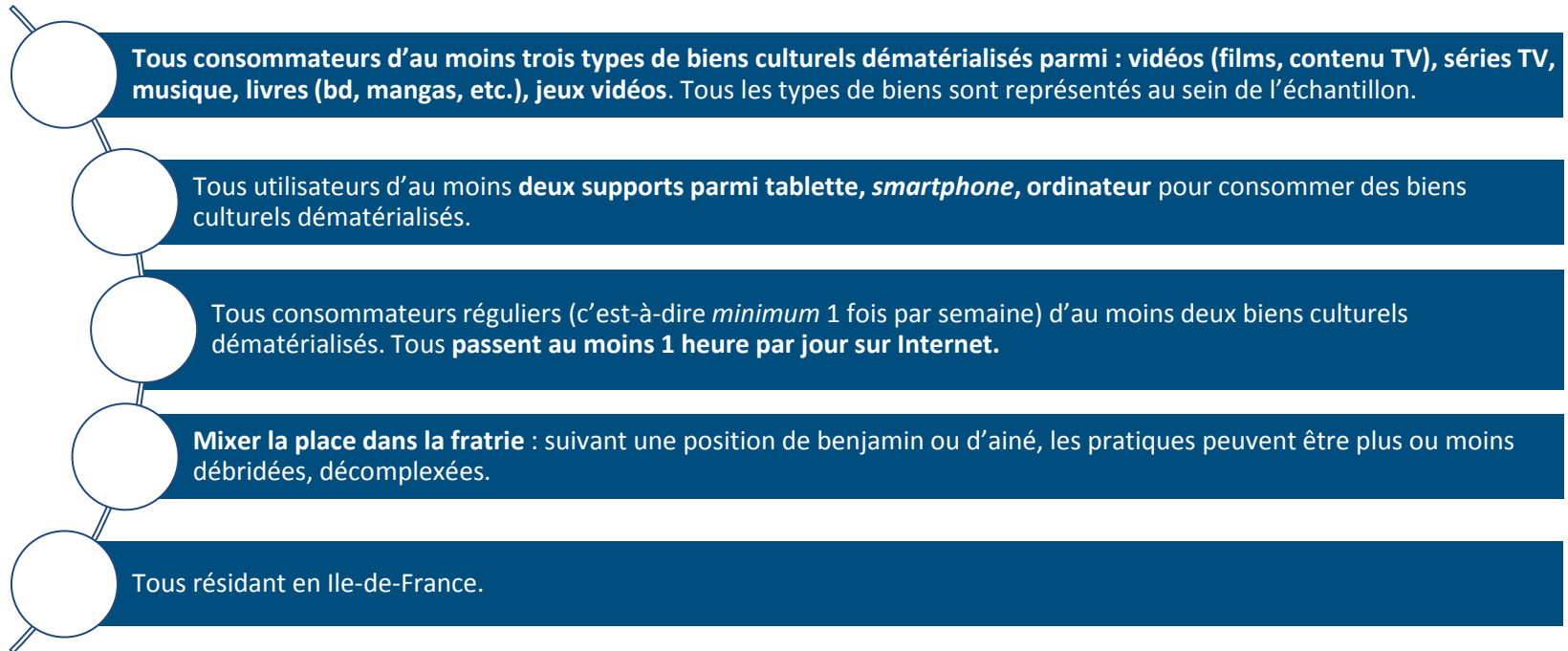
# OBJECTIFS

- Dans le cadre de sa mission légale d'observation et de façon à mieux adapter ses actions de sensibilisation aux enjeux du numérique et de la création auprès des jeunes publics, l'Hadopi a souhaité **explorer les pratiques culturelles dématérialisées de cette nouvelle génération** et a fait appel pour conduire cette étude qualitative à l'institut June Marketing - MSM.
- Dans le détail, l'étude répond aux **objectifs suivants** :
  - explorer en profondeur les pratiques culturelles dématérialisées licites et illicites des 8-14 ans (œuvres consommées, sur quels terminaux, dans quel contexte...) et les différences de perception avec les biens dématérialisés ;
  - comprendre les logiques individuelles et les logiques de prescription dans le choix d'œuvres, de sites d'accès aux œuvres, de supports utilisés ;
  - Evaluer leur niveau de connaissance en matières de pratiques illicites et leur sensibilité par rapport à la problématique du droit d'auteur.



# MÉTHODOLOGIE

- **Vingt-huit entretiens sous forme de paires ou de triades d'amis** de 2h, dont environ 30 minutes de pratiques en ligne dans leur environnement, **auprès d'enfants de 8 à 14 ans**.
- En amont, chaque enfant était invité à raconter dans des **cahiers de consommation quotidiens** sur une semaine sa consommation de biens culturels (type de bien, moment et support utilisé).
- De plus, il a été veillé à respecter les critères suivants pour la constitution de l'échantillon :





# DIMENSION DE L'ÉTUDE

**L'échantillon a été établi selon trois critères :  
le niveau scolaire, le genre et la catégorie socio-professionnelle**

Niveau scolaire (âge)	Filles	Garçons	TOTAL
CE1 (7-8 ans)	2 paires - 1 CSP- - 1 CSP moyen+	2 paires - 1 CSP- - 1 CSP moyen+	4 paires
CE2 (8-9 ans)	2 paires - 1 CSP- - 1 CSP moyen+	2 paires - 1 CSP- - 1 CSP moyen+	4 paires
CM1 (9-10 ans)	1 paire - CSP moyen/+	1 paire - CSP moyen/+	2 paires
CM2 (10-11 ans)	2 paires - 1 CSP- - 1 CSP moyen+	2 paires - 1 CSP- - 1 CSP moyen+	4 paires
6 <sup>e</sup> (11-12 ans)	2 paires - 1 CSP- - 1 CSP moyen+	2 paires - 1 CSP- - 1 CSP moyen+	4 paires
5 <sup>e</sup> (12-13 ans)	1 paire - CSP moyen/+	1 paire - CSP moyen/+	2 paires
4 <sup>e</sup> (13-14 ans)	1 triade – 1 paire - 1 CSP- - 1 CSP moyen+	2 triades - 1 CSP- - 1 CSP moyen+	3 triades et 1 paire
3 <sup>e</sup> (14-15 ans)	2 triades - 1 CSP- - 1 CSP moyen+	2 triades - 1 CSP- - 1 CSP moyen+	4 triades



## 2. PRÉAMBULE SUR LES 8-14 ANS



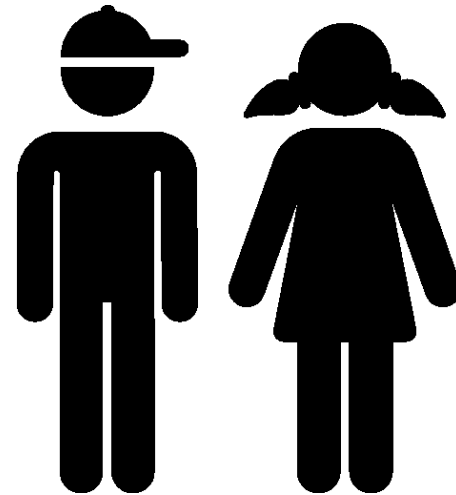


# LES « 8-14 ANS » UNE TRANCHE D'ÂGE LARGE QUI RECOUVRE DIFFÉRENTS STADES DE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT

**En particulier, au cours de cette étude, deux grands stades de développement bien distincts de l'enfant se sont avérés significatifs dans l'évolution des pratiques en ligne et la perception de l'illicite :**



La « latence »  
de 7 à 12 ans\*



L'adolescence  
de 13 à 14 ans

\*En référence à Jean Piaget, psychologue.



# La latence



**De 7 à 12 ans (CE1 à la 5<sup>e</sup>), des enfants réceptifs, qui...**

...intègrent les règles  
établies de vie  
sociale et morale,  
notamment par les  
parents, l'école, les  
institutions



...valorisent le bien,  
la bonne conduite

- « Je ne vais pas sur des sites dangereux, mes parents me l'ont interdit. » F, CE2, CSP+
- « Les sites interdits? Je n'y vais pas, je ne suis pas un criminel. » G, CM1, CSP-
- « Je ne regarde pas de films qui sont violents, mes parents me l'ont interdit. » F, CM2, CSP-
- « Les parents se sont des adultes, nous on est des enfants, c'est normal qu'on ne puisse pas regarder ou faire les mêmes choses. » F, CM2, CSP+

Un âge propice à l'apprentissage du respect des  
normes, des règles et des valeurs



# L'adolescence



## A partir de 13 ans (5<sup>e</sup>), des enfants à la recherche d'indépendance

### Une distance qui commence à s'installer entre les parents et eux

- Une distance psychologique et sociale – l'influence des pairs (amis et proches du même âge) se renforce, faisant émerger de nouvelles valeurs/modèles, qui peuvent parfois conduire à relativiser celles transmises par le cercle familial.
- Une distance physique – des enfants qui s'isolent davantage dans leur chambre, préfèrent regarder leur propre contenu dans leur chambre que le film en famille sur la télévision.

### Une envie de faire ses propres expériences et découvertes, de façonner sa personnalité

- Une envie qui peut conduire à une possible transgression des règles.
- Ils valorisent par ailleurs le fait de découvrir des choses par eux-mêmes (nouveaux artistes, nouveaux jeux, etc.).

*« Les soirées, je les passe dans ma chambre, j'ai ma console, ma musique, ça me suffit. » G, 3<sup>e</sup>, CSP-*

*« Au moins dans ma chambre je suis tranquille sur mon lit, il n'y a personne qui m'embête. » G, 5<sup>e</sup>, CSP+*

*« J'ai vu un reportage à la télé sur les sites interdits de streaming, mais j'y vais quand même, on ne risque rien. » G, 3<sup>e</sup>, CSP+*

Les débuts de l'adolescence, un moment charnière où plusieurs influences et valeurs peuvent se mélanger (parents/institutions d'un côté, pairs de l'autre)



### 3. LES 8-14 ANS ET LA CULTURE



# LES PRATIQUES CULTURELLES DES 8-14 ANS INFLUENCÉES PAR DES CRITÈRES SOCIODÉMOGRAPHIQUES

**Au sein de notre échantillon qualitatif non représentatif, 3 variables semblent discriminantes\* :**



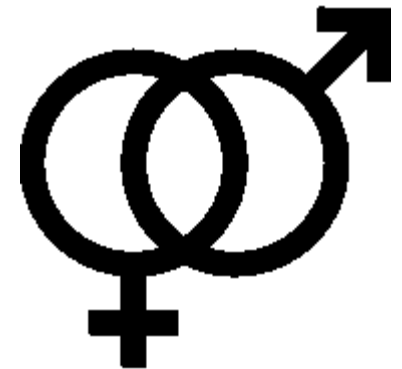
## L'ÂGE

- Des pratiques qui se dématérialisent et se complexifient avec l'âge.



## LA CSP

- Un mode d'accès aux biens plus ou moins étendu, diversifié et gratuit.



## LE GENRE

- Des pratiques différenciées en termes de contenus et de biens consommés.

\* L'âge, la catégorie socio-professionnelle (CSP) et le genre sont traditionnellement des variables discriminantes dans les études sociologiques menées sur les pratiques culturelles. Pour une analyse quantitative approfondie de ces pratiques, voir notamment « Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique », Olivier Donnat (2008).



# L'ÂGE



**À partir de 10 ans, au sein de notre échantillon, on note une évolution des pratiques culturelles tant sur le support que sur le contenu :**

## Entre 7 et 9 ans

- **Une consommation de biens « matérialisés » encore présente :**
  - Ils jouent à des jeux de plateaux, à la poupée/figurines,
  - Écoutent encore quelques CD,
  - Visionnent des DVD,
  - Regardent la télévision en direct (chaînes pour enfants de type Disney Channel, Gulli, Nickel Odéon, etc.)
- **Des contenus destinés en priorité aux enfants :**
  - Des films d'animation, des séries TV comme Chica Vampiro pour les filles ou Zig et Sharko pour les garçons,
  - Des artistes musicaux pour enfants (Louane, Justin Bieber, Kids United, Kendji Girac, etc.),
  - Des jeux et livres simples : Fruit Ninja, Clash Royal, Akinator, jeux sur la Wii2, jeux sur console individuelle comme Mario, la bd LOU ou Titeuf.

« Avec mon frère, on joue de temps en temps à la poupée. » G, CE2, CSP-

« Je joue à la Barbie avec ma sœur. » F, CE2, CSP+



## À partir de 10 ans

- **Un abandon des biens culturels matérialisés :**
  - Ne jouent plus à des jeux de plateaux/ poupées, etc.
  - N'écoutent plus de CD, ni ne regardent de DVD.
- **Des contenus qui petit à petit deviennent plus proches de ceux consommés par les adultes :**
  - Pour les films/ séries : des comédies familiales de types Brice de Nice, Camping, des *Youtubeurs* qui gagnent en importance malgré un contenu parfois inapproprié, et à partir de 13 ans, arrivée des films d'horreurs,
  - Arrivée d'artistes aux textes plus complexes ou plus transgressifs (Adele, Booba, JUL, PNL),
  - Des jeux et livres qui se complexifient (MSP chez les filles de 10 à 12 ans, *Minecraft*, GTA, etc.).

« Je regarde des vidéos de Youtubeurs, parfois il y a des choses que je devrais pas voir mais bon! Ils disent des gros mots, ils parlent de choses qui sont pas pour les enfants. » G, CM2, CSP+

Des différences de pratiques qu'on peut relier aux différents stades de développement de l'enfant : avant 8 ans, l'enfant est dans un stade où les raisonnements abstraits ne sont pas encore acquis et les supports concrets sont plus faciles à manipuler



# La CSP



## Une présence des biens culturels qui a paru multiple et étendue au sein des foyers CSP+ interviewés dans le cadre de cette étude qualitative

Présence de biens matérialisés diversifiés au sein du foyer

- Des enfants qui ont accès à des bibliothèques de livres, de CD et de DVD dès leur plus jeune âge

Accès à des abonnements payants de biens culturels dématérialisés

- Netflix, Deezer, Spotify, OCS, Apple Music, Canal Plus, VOD
- Des abonnements familiaux

Promotion de la consommation de ces biens culturels valorisés

- Des parents qui encouragent leurs enfants à consommer ces biens culturels, notamment pour la lecture

*« Nous avons souscrit un abonnement Qobuz pour toute la famille que nous diffusons via Sonos dans la maison. On a aussi un abonnement OCS et Canal Plus pour toute la famille via la Livebox Orange. » Mère F, CM2, CSP+*



# La CSP



## Au sein des foyers CSP- rencontrés, un accès aux biens dématérialisés le plus souvent de manière gratuite

Une possession de biens culturels ou d'abonnements limitée au sein de notre échantillon non représentatif

- Des biens culturels matériels très peu présents, que ce soit pour les parents ou les enfants.
- De rares abonnements payants sont souscrits pour la famille.



Ainsi, une consommation de biens culturels essentiellement gratuite

- Des parents qui ont la volonté d'offrir un accès à la culture à leurs enfants.
- Des foyers qui privilégient les accès gratuits.
- Par exemple, les enfants, et notamment les filles, avides de lecture, trouvent leur bonheur dans les bibliothèques plutôt que dans l'achat de livres.





# Le genre



**Le genre semble également avoir une influence sur les types de biens et contenus consommés au sein de notre échantillon**

## Les filles

- Types de biens : des romans, des films
- Contenu : formats plus longs, contenu moins violent

## Les garçons

- Types de biens : BD/Mangas, jeux sur consoles
- Contenu : formats plus courts, contenu plus violent



# Le genre



## Des pratiques souvent plus complexes chez les filles rencontrées pour cette étude

C'est auprès de cette cible que nous trouvons le plus de lectrices de romans

- Des romans d'apprentissage, d'aventures, de suspense plus que des classiques.

Une cible capable de regarder / lire une œuvre plus longue jusqu'au bout

- Ex: Pretty Little Liars, Vampire Diaries, Twilight, le Labyrinthe.

Une consommation de biens culturels moins violents, une transgression qui arrive plus tard (vers l'âge de 12 ans)

- Films ou série d'horreurs (the Walking Dead).

Films sur  
Netflix: Charlie  
et la cholestérolie

« Samedi soir, j'ai regardé  
Lolita Malgré moi. » F,  
4ème, CSP-

« Moi j'ai adoré lire le  
Petit Prince. » F, CM2,  
CSP+

« J'ai regardé The  
Walking Dead, après  
l'école. » F, 6ème, CSP+



# Le genre



## Des garçons qui privilégient des contenus plus immédiats et sensationnels au sein de notre échantillon

Les BD et les mangas, formats de lecture courts, sont plus souvent lus chez les jeunes garçons

- *Dragon Ball Z, Naruto, One piece.*

Les jeux vidéos sur consoles et les applications sont omniprésents, notamment dans les chambres de garçons à partir de 12 ans

- *Dragon Ball Z Dokkan Battle, FIFA, 2K, MineCraft.*
- De nombreux garçons possédaient une ou plusieurs consoles de jeux, portables ou non, ainsi que de nombreuses applications sur leur tablette ou *smartphone*.

Avec, une consommation de jeux transgressifs, parfois dès l'âge de 10 ans

- Notamment via les jeux de guerre ou les jeux de monde ouvert, tels que *Call of Duty* ou *Grand Thief Auto*.

*« J'adore tout ce qui est Naruto et Dragon Ball Z. Avec mon cousin, on fait la collection. » G, 5<sup>e</sup>, CSP-*

*« Il y a écrit moins de 18, mais il suffit d'être mature dans sa tête pour pouvoir y jouer. » G, CM2, CSP-*



## A RETENIR...

**Les entretiens réalisés ont montré qu'avec l'âge, la consommation de biens se dématérialise et se complexifie.**

**Une présence plus soutenue de biens culturels chez les CSP+ au sein de notre échantillon qualitatif, qui passe davantage par un accès payant (achats de livres, abonnements à des services de *streaming* de vidéos ou de musique).**

**Un accès à ces biens qui passe surtout par la gratuité chez les CSP- rencontrés.**

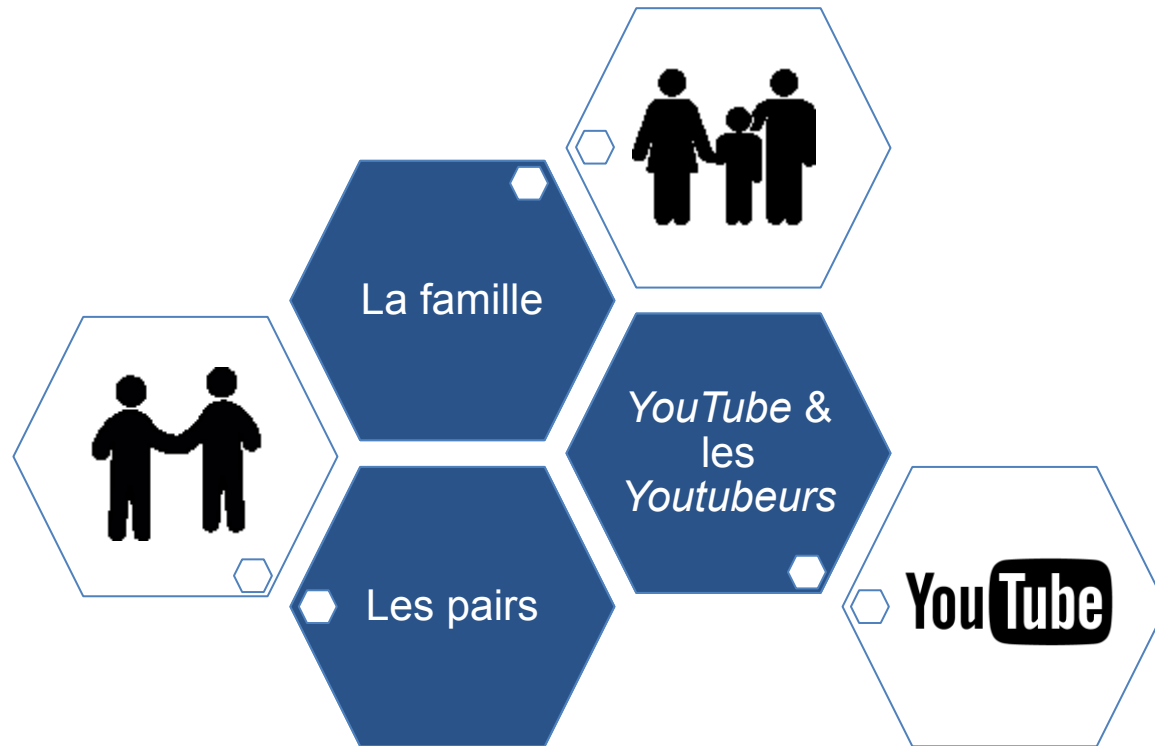
**Selon le genre, des pratiques légèrement différenciées ont pu être identifiées lors des entretiens menés : des filles qui vont vers des contenus plus complexes, des garçons qui privilégient des contenus plus riches en sensation, et se montrent aussi transgressifs plus tôt.**



### 3. FOCUS SUR LEUR RAPPORT À LA CULTURE NUMÉRIQUE



# UNE RELATION À LA CULTURE NUMÉRIQUE ET DES PRATIQUES INFLUENCÉES PAR TROIS GRANDS PÔLES





# La famille



## Le cercle familial leur donne accès aux nouvelles technologies et à ses codes, dès le plus jeune âge

### Un accès précoce aux différents supports

- *Smartphone*, tablette, ordinateur, télévision connectée et autres consoles que les proches laissent à disposition dès leur plus jeune âge
- Voire pour certains, une possession de supports connectés qui s'établit très jeune (dès 8 ans, nombreux sont les enfants qui ont une tablette. Le téléphone arrive plutôt à l'entrée en 6<sup>ème</sup>).

« J'ai ma tablette depuis des années mais elle ne marche pas très bien, du coup j'utilise l'iPad de mon père. » F, 6<sup>e</sup>, CSP+



### Une utilisation qui s'appréhende dans un premier temps accompagné, puis très vite seul

- Par les parents, et la famille élargie
- Dans un souci de protection de l'enfant et pour éviter toute détérioration du matériel, les proches accompagnent leurs premiers pas et les conseillent dans ce monde technologique.
- Une démarche qui devient très vite intuitive pour ces enfants et qu'ils continuent seuls ensuite.
- Certains enfants vont jusqu'à savoir maîtriser des logiciels de montage vidéo.

« J'ai mis une vidéo de ma chambre sur Youtube, juste en appuyant sur la caméra dans l'application. » F, CE1, CSP-



### Un vocabulaire associé maîtrisé qu'ils utilisent quotidiennement

- Virus, *hack*, *freeze*, *deepweb*, chaînes Youtube, *streaming*, *bug*, *tuto*, *tutoriel*, *cracker* ...

« Quand je vais sur ce site, il y a des mini-freeze. » G, 5<sup>e</sup>, CSP+  
« Quand j'ai vu la pub, des chiffres verts sont apparus, j'ai tout de suite éteint mon ordinateur, j'avais peur de me faire hacker. » G, 6<sup>e</sup>, CSP-

Un monde dans lequel ils évoluent sans difficulté, dont ils maîtrisent très vite les codes et le vocabulaire grâce à une transmission descendante (des parents vers les enfants)



# YouTube & les Youtubeurs



## YouTube favorise des pratiques quotidiennes, massives et diversifiées

- **Une source de divertissement**
  - Dessins animés, mini-séries, vidéos, chaînes (ex: Juste pour Rire)
- **Une source de savoir via les 'tutos'**
  - Poster une vidéo sur Youtube, réparation de son téléphone, recette de cuisine, astuces pour les jeux vidéos, comment regarder des films en *streaming* gratuitement, comment télécharger des musiques sur son téléphone.
- **Une source d'inspiration avec les YouTubeurs comme modèle de réussite**
  - Norman, Cyprien, Natoo, Swann et Neo, Squeezie.
- Des enfants qui connaissent et utilisent cette plateforme (sur tous les supports) **avant même de savoir lire ou écrire en utilisant la reconnaissance vocale.**
- Un premier pas dans les réseaux sociaux, certains enfants (>CM1) possèdent leur propre chaîne et y partagent leurs vidéos
  - de leurs sessions de jeux, vidéos de leur chambre, de leurs produits de beauté.

ordinateur youtube

Je suis allé sur internet avec la tablette youtube, pour écouter de la musique

YouTube "Pierre Croca"

YouTube "EnjoyPhoenix" Mapping

YouTube → ordinateur

youtube.com portable

« Zig et Sharko sur Youtube » G, CE1, CSP-

vidéo de Squeezie

J'ai écouté quelques musiques sur youtube.

YouTube; sur mon ipod, sur la télé YouTube

Sur youtube sur PC

Vidéos sur Youtube → Cyprien "La Cartouche" → Norman "R'aumivobaire"

Dessin animé sur youtube à partir de mon ordinateur

Sur internet (youtube) sur mon téléphone

youtube

Sur la télé avec youtube.

... j'ai joué à friv et j'ai regardé youtube

« Quand j'ai posté ma vidéo, j'ai regardé un tuto sur Youtube pour savoir comment on faisait. » F, CE1, CSP-

Film sur Youtube. Vidéo: Youtube Sur Mon ordinateur

Sur youtube

youtube / 20 h / 29h

youtube ipad

youtube

vidéo ytb

-Écouter de la musique sur sportify et youtube

YouTube, au fondement de leurs pratiques et de leur rapport aux biens dématérialisés





## Une influence importante sur la perception d'un bien culturel



*« J'ai des amis, ils font des concerts et ils postent leurs vidéos sur YouTube, ce qui compte pour eux c'est le nombre de vues, pas combien ils vont gagner » F, 3<sup>e</sup>, CSP-*

*« Les artistes perçoivent de l'argent au bout de 1000 vues je crois » G, 3<sup>e</sup>, CSP-*

Un changement radical dans le rapport à l'œuvre: pourquoi payer pour une œuvre, si ce qui compte pour l'artiste c'est le nombre de vues !



# Les pairs



**Les amis, cousins du même âge : une source qui complète et enrichit fortement les contenus et les pratiques**

## Sur le contenu

Des dessins animés, de la musique, les applications / jeux

Par exemple: JUL, *Talking Angela*, *GTA*, *Minecraft*

*« J'ai découvert Minecraft chez Anthony, c'est lui qui me l'a montré sur sa console. » G, CE2, CSP+*

## Sur les pratiques

Echanges d'astuces, de bons plans, de « bons » sites de *streaming* principalement

Notamment chez les plus âgés (12 ans et plus)

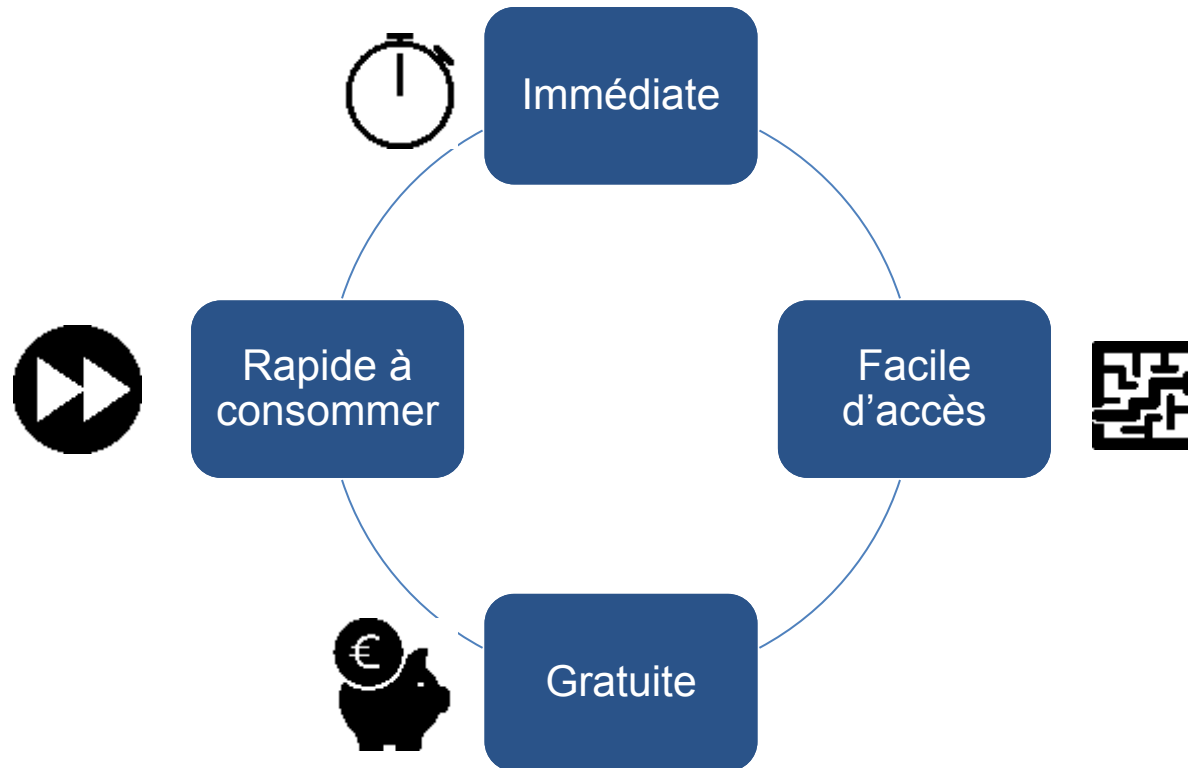
*« Un copain m'avait dit que Gum-Gum Streaming ça marchait bien, alors j'ai commencé à l'utiliser. » G, 5<sup>e</sup>, CSP+*

Des échanges qui jouent un rôle important dans la construction du lien social



# DES BIENS CULTURELS POUR LA PLUPART DÉVALORISÉS

**En transversal à toutes les cibles, la consommation de biens culturels numériques doit aujourd'hui être :**



L'ère de la « *Fast-Culture* »



# L'immédiateté



## Des enfants qui cherchent à s'affranchir des contraintes de temps lors de leur consommation de biens culturels

Ils ne veulent plus attendre le passage de leur dessin animé favori à la télévision pour le visionner

*« C'est plus pratique de regarder sur la tablette que d'attendre devant la télé que ça passe. » F, CM2, CSP+*

Ils ne veulent pas se sentir 'prisonniers' du bien culturel et veulent pouvoir le quitter et y revenir quand ils veulent facilement

*« Un film de 2h30 je ne tiens pas, trop long. » G, 6<sup>e</sup>, CSP-*

Par ailleurs, ils privilégient les programmes courts (des séries de 35-40 minutes plutôt que des films de 2h par exemple) aux programmes longs (bien que moins présents chez les filles), dans cette optique de recherche d'intensité immédiate: ils sont impatients de connaître le dénouement

Ainsi, les solutions qu'ils trouvent sur Internet répondent parfaitement à leurs attentes



# La gratuité



**Lors de consommation de biens culturels, les enfants se posent rarement la question de l'achat de l'œuvre : une consommation qui leur semble le plus souvent gratuite que ce soit via...**

## YouTube et le *streaming* gratuit

- Un accès dès le plus jeune âge à une source intarissable de vidéos gratuites ôte aux biens culturels toute notion de valeur monétaire

*« Pourquoi je le paierais si je peux le voir gratuitement ? » G, 5<sup>e</sup>, CSP-*

## Les abonnements des parents

- Grâce à ces abonnements, les enfants n'ont pas l'impression de payer pour consommer les biens

*« Je ne paye pas pour écouter de la musique, avec Apple Music c'est gratuit. » G, 6<sup>e</sup>, CSP+*

Consommer des biens culturels dans une large mesure gratuitement est aujourd'hui devenu la norme des « 8-14 ans »

Au final, la valeur ne réside plus tant dans l'œuvre et sa création que dans le service, la mise à disposition, et la praticité de la consommation



## La facilité d'accès



### Une consommation 'à domicile', au bout des doigts

Des enfants qui réussissent à accéder aux œuvres de manière très rapide et simple via des moteurs de recherche (Google, YouTube, Appstore)

En conservant le confort de leur chambre

Avec des supports qui rendent possible cette accessibilité: tablette, smartphone, ordinateur (pour les plus âgés)

*« Si on veut se prendre un jeu sur téléphone ou tablette, ça prend 5 minutes et on peut y jouer. » G, 3<sup>e</sup>, CSP-*



## La rapidité de consommation



### Une consommation des biens culturels à la chaîne et morcelée

Des œuvres qui ne sont pas consommées dans leur 'ensemble'

- On privilégie les morceaux aux albums par exemple

*« Là je tape le nom de l'artiste puis je peux télécharger les morceaux qui m'intéressent de lui. » G, 4<sup>e</sup>, CSP-*

Plusieurs œuvres consommées en même temps

- Des vidéos qui sont regardées tout en jouant à une application
- Des jeux vidéos auxquels on joue tout en écoutant une musique en fond sonore

*« J'utilise mon ordi pour regarder des vidéos et en même temps j'affronte un copain sur Clash Royal avec ma tablette. » G, 3<sup>e</sup>, CSP+*

Une implication totale dans une œuvre complète qui se raréfie



# EN CONSÉQUENCE, UN DÉSENGAGEMENT MAJEUR VIS-À-VIS DES BIENS PHYSIQUES

## Une disparition nette des DVD et CD de leurs pratiques

### Les CD : les « oubliés »

- Une consommation qui s'arrête autour de 10 ans avec l'arrivée du premier *smartphone*
- En comparaison à ces supports mobiles, les CD sont perçus comme peu pratiques – beaucoup de manipulations, fragiles, on n'aime pas tous les morceaux, on peut les perdre
- Une minorité parle spontanément des CD comme un moyen d'écouter de la musique, mais dans tous les cas cette consommation reste anecdotique (ex : trajet en voiture)
- Un mot qui a d'ailleurs presque disparu de leur vocabulaire...!

« Un CD, ah oui on en avait avant, ma mère garde les films dans le placard. » G, CE2, CSP-  
« C'est quoi ça? ça existe encore?! » F, 3<sup>e</sup>, CSP+

### Les DVD : les « déclassés »

- Un support connu de tous mais en perte de valeur : à partir du moment où ces enfants découvrent le caractère immédiat, gratuit et facile d'accès des vidéos sur Internet, notamment via YouTube, le *replay*, les DVD perdent toute valeur à leurs yeux. Ils sont alors mis de côté, oubliés, voire jetés
- Le fait d'accéder à des bonus, différentes versions du film n'est même pas évoqué comme un atout de ce bien

« J'en regarde en ce moment car le site sur lequel mon frère téléchargeait les films et séries a fermé. » F, 4<sup>e</sup>, CSP+  
« Je ne vais pas acheter un DVD car je sais qu'au bout d'un moment je vais m'en lasser et que je ne le regarderai plus. » G, 3<sup>e</sup>, CSP+  
« Ma mère les a donnés, on ne les regardait plus. » G, CM2, CSP+  
« Quand je veux regarder un film, je regarde mes DVD pour me donner des idées et après je le regarde en streaming ou en replay. » F, CM1, CSP+

Les supports digitaux ont donc détrônés les CD et DVD, répondant mieux aux exigences d'immédiateté, de facilité d'accès et de gratuité





# SEULES EXCEPTIONS À CES RÈGLES ...

**...les biens qui délivrent une expérience irremplaçable**



Cinéma, concerts, livres papiers et jeux sur console: les seuls biens pour lesquels ils acceptent d'attendre, de payer, d'y passer du temps

Au final, seuls les biens culturels physiques porteurs d'expériences particulières sont réellement valorisés : des biens capables de créer du lien social, des souvenirs ou de renforcer la satisfaction personnelle à travers le sentiment d'accomplissement (terminer un jeu, un livre)



## Les films au cinéma ou, dans une moindre mesure, à la télévision le dimanche soir : la force de l'expérience collective

### Une expérience sociale

- En famille pour les plus petits: famille nucléaire pour le film du dimanche soir à la maison, famille plus élargie pour le cinéma
- Entre amis pour les 13-14 ans (cinéma uniquement)  
→ Dans tous les cas, un moment où des liens se créent, se renforcent à travers le partage d'émotions communes

*« Mon argent de poche je le garde pour aller au cinéma avec les potes. » G, 3<sup>e</sup>, CSP+*

*« Quand on va au cinéma c'est avec les cousins, on est plus. » F, CM2, CSP-*

*« Le cinéma c'est avec toute la bande, on y va à plusieurs. » F, 3<sup>e</sup>, CSP-*

### Un moment ritualisé

- On l'anticipe, le prépare : on éteint les lumières dans le salon, on s'installe confortablement
- On a plaisir à retrouver les mêmes gestes, rituels (achat de pop-corn, glace, soda)

*« On fait la queue, quand il y a du monde on se dit que le film est bien. » F, CM2, CSP-*

*« Quand on se pose devant la TV le dimanche, on se prépare le pop-corn, on le regarde tous ensemble. » F, 3<sup>e</sup>, CSP+*

Ce qui est valorisé c'est la manière dont le film est 'consommé', le cérémonial, plutôt que le film en lui-même



## Les concerts: le plaisir de partager une passion commune à plusieurs

Un moment  
d'exception où on a  
l'occasion de voir  
l'artiste en vrai...

...et où des émotions et  
une passion commune  
sont partagées avec  
des centaines de  
personnes

*« Les concerts, c'est pas pareil que d'acheter un CD, on voit le chanteur.  
On est dans une grande salle avec plein de personnes. » F, CM2, CSP+*

Dans ce cadre-là, on accepte la durée  
(temps relativement long par rapport à leur  
consommation habituelle de musique), le  
fait qu'on ne va pas aimer tous les  
morceaux, ou bien encore l'accès payant !



## Les livres papiers : la force de l'expérience sensorielle et personnelle

### Une consommation 'dans sa bulle'

Des biens culturels qui transportent le lecteur dans un monde déconnecté, calme pour un moment de détente recherché et offrent un réel confort de lecture

Un moment que l'on ne souhaite pas voir interrompu par l'apparition de messages ou notifications comme cela peut arriver sur un support digital

*« C'est pas pareil que la tablette, on est dans sa chambre, on peut le lire dans toutes les positions, la tablette elle te tombe dessus. » G, CM2, CSP+*

### Pour une expérience sensorielle riche

L'odeur, le contact avec le papier sont des éléments que les enfants apprécient et qu'ils expriment clairement

Un objet qui a de la valeur à leurs yeux

À nouveau, des sensations que l'on ne ressent pas sur un support digital

*« Quand je lis un livre, j'adore le sentir, tourner les pages. » F, CM2, CSP+*

### Mais qui reste anecdotique

Cependant, seule une minorité d'enfants lisent de leur plein gré (ce sont majoritairement des filles)

Les autres se disent contraints soit par l'école, soit par les parents

*« J'ai revendu tous mes Titeuf pour me faire de l'argent de poche. » G, 3e, CSP+*

Un moment d'intimité et stimulant pour l'enfant et en grande partie lié à la forme matérialisée du bien



## Les jeux de consoles, une expérience collective d'accomplissement personnel

« Quand je joue à la console, je dois avoir du temps devant moi. » F, 4<sup>e</sup> CSP+

Un univers très riche, qui nécessite d'être concentré, d'avoir du temps devant soi, qui fixe des objectifs à atteindre, à dépasser

Une source de partage, et d'échange : ils peuvent y jouer ensemble mais aussi se les échanger, partager des astuces

« Je joue à la Wii quand il y a du monde. » F, 3<sup>e</sup> CSP-

Un engouement qui est par ailleurs stimulé par les *YouTubeurs* et leurs vidéos de session de jeux

Dans ce contexte, le support CD reste un support très utilisé par cette cible

- on ne risque pas de perdre le contenu si on veut y revenir
- un achat rapide en boutique vs. téléchargement perçu comme très lent

Ici, le contenu comme le contenant contribuent à l'expérience



## À RETENIR...

### **Trois sources d'influences majeures dans le rapport à la culture numérique de notre échantillon de 8-14 ans :**

- **Les parents, qui initient aux codes d'Internet et permettent à cette génération une entrée précoce dans cet univers**
- **YouTube et les *YouTubers* autour desquels se construisent leurs pratiques, leurs habitudes, leurs références et leur rapport à la gratuité d'une œuvre**
- **Les pairs, qui complètent et enrichissent cette approche : échange d'astuces, découverte de nouveaux artistes, etc.**

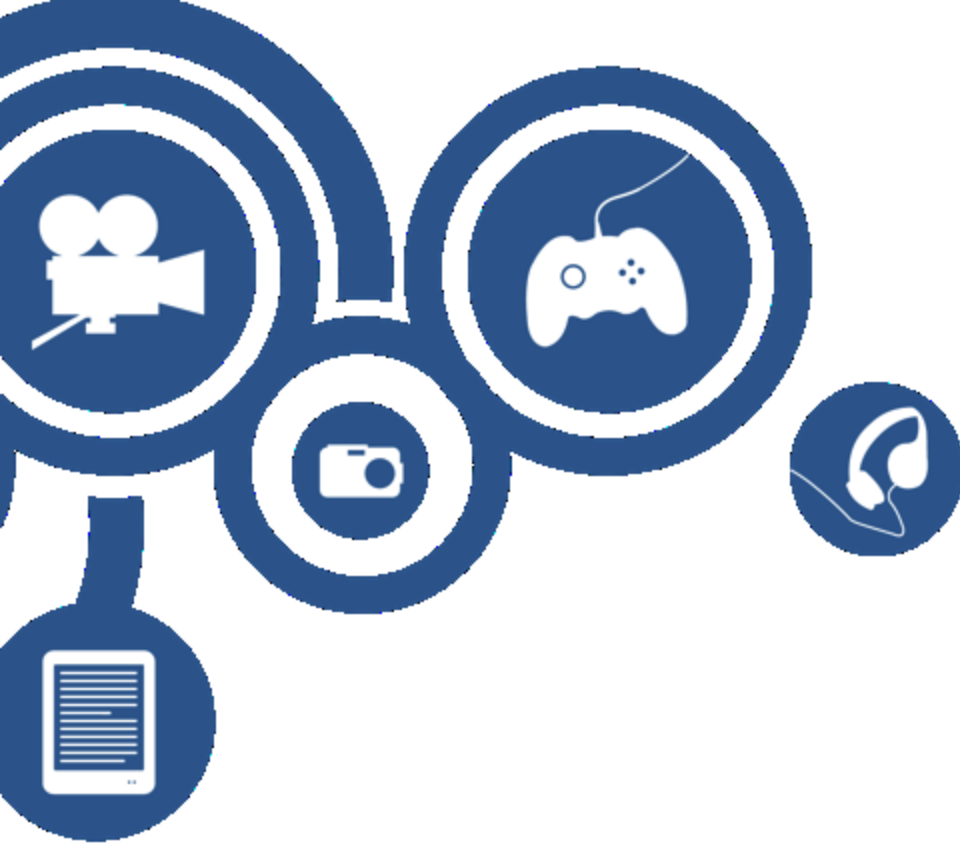
**Un rapport à la culture numérique dominé par 4 règles : l'immédiateté, la gratuité, la facilité d'accès et la rapidité à consommer.**

**Cela conduit à une dévalorisation d'une grande partie des biens culturels : une consommation banalisée, automatisée.**

**Néanmoins, une dévalorisation à laquelle quelques biens échappent : les biens culturels matérialisés porteurs de bénéfices émotionnels et relationnels forts.**



## 5. PRATIQUES CULTURELLES DÉMATÉRIALISÉES ET LOGIQUES D'ARBITRAGES



## 4.A. ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX SUR LES PRATIQUES CULTURELLES DÉMATÉRIALISÉES





# QUELQUES ENSEIGNEMENTS MARQUANTS...

Une présence  
massive et  
quotidienne des  
biens culturels  
dématérialisés

Une perception  
indifférenciée des  
pratiques licites  
/illicites

L'explosion du  
*streaming*

Limitation des  
pratiques de  
téléchargement

Le pair-à-pair,  
absent des  
perceptions mais  
pratiqué dans les  
faits



# Une présence massive et quotidienne des biens culturels dématérialisés

## Une journée type que l'on retrouve en transversal

Sur le trajet de l'école (dès 10-11 ans)

- Musique téléchargée sur le *smartphone*

Le matin dès le lever, avant d'aller à l'école

- Musique sur une chaîne TV musicale, sur le *smartphone* ou la tablette
- Dessin animé en direct

*Déjeuner | le matin | sur l'ordinateur*

*J'ai regardé la télé, en me préparant pour l'école.* | *- matin avant l'école - Gulli.*



Le midi à la maison :

- Jeux sur la tablette, mini-vidéos, formats courts
- Musique sur tablette ou *smartphone*

*« Entre midi et deux, je regarde Death Note parce que c'est court »*  
F, 3è, CSP+

*- pokémon go, clash royal, clash of clans, etc. - en rentrant de l'école*

Le soir :

- Petites vidéos YouTube sur la tablette
- Jeux vidéos sur tablette ou console
- Lecture d'une BD/livre dans le lit avant de se coucher (CSP+)
- pour les plus âgés : des films

*soirée 4,5 | soir | ordinateur, tablette*

*j'ai lu un livre dans mon lit.* | *le soir avant de dormir il était tard.* | *un livre en papier.*

*« PS4, en rentrant de l'école, de 12h à 13h et de 15h30 à 17h. »* G 4e, CSP-

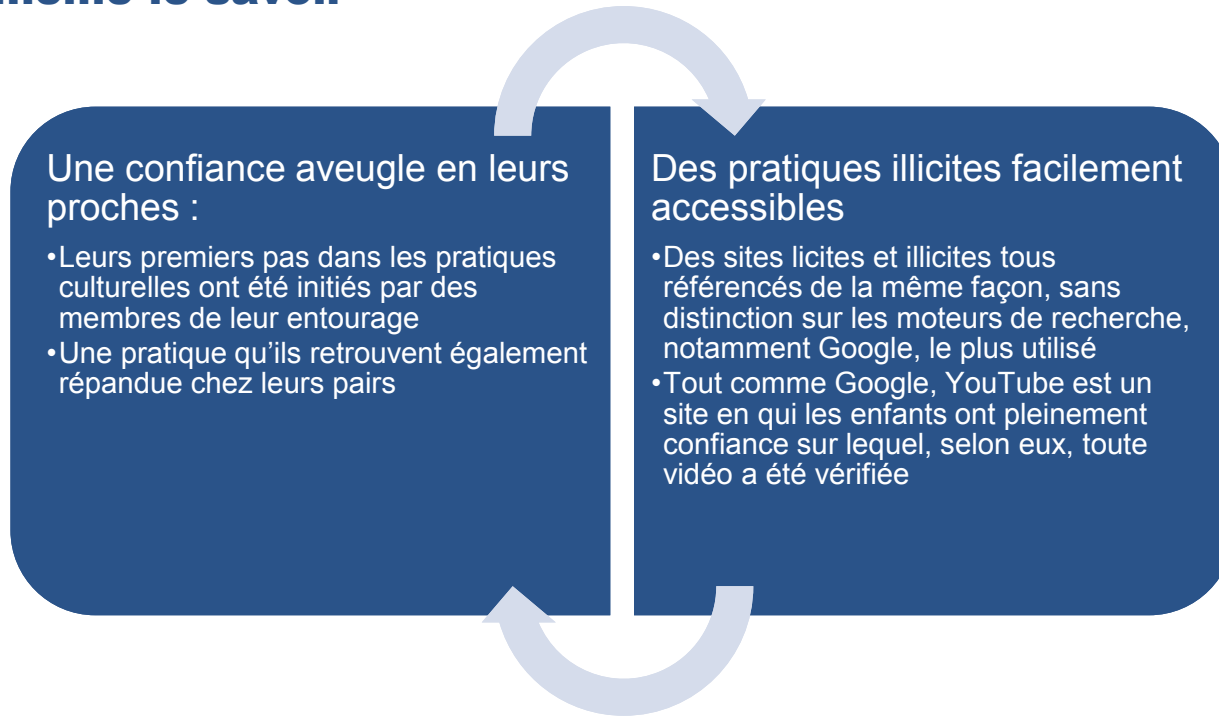
Dans l'après midi, pendant les temps d'attente en dehors de l'école : des jeux sur *smartphone* ou jeux vidéos sur console pour les *gamers* chez eux

*« Quand je vais chez le dentiste, je joue à Pokemon Go sur le téléphone de maman »* G CM2, CSP+



## Une perception indifférenciée des pratiques licites /illicites

### Une très grande majorité des enfants ont des pratiques illicites sans même le savoir



Ainsi, pour cette cible, la question de l'illicite n'est jamais soulevée et rien ne leur permet de faire une distinction claire entre une pratique licite et une pratique illicite...Une non question pour eux



## Et une notion de droit d'auteur quasi absente

**Pour une grande majorité, une notion qu'ils ne connaissent pas et qui étymologiquement les induit en erreur**

Spontanément  
le droit  
d'auteur n'est  
jamais cité

- Une notion qu'ils disent n'avoir jamais étudiée, ni appris à l'école, ou dont ils n'ont jamais discuté avec les parents

Le terme 'droit'  
est  
partiellement  
décodé

- 'Droit' ne délivre chez eux que la partie morale du droit d'auteur et non les droits patrimoniaux qui en découlent
- Ainsi, cela indique pour eux qu'un auteur peut disposer comme il l'entend de son œuvre
- Un droit qui par ailleurs, selon eux, s'arrête au moment du décès de l'auteur

*«C'est le droit qu'a l'auteur à faire ce qu'il veut de son œuvre.» G, CM2, CSP+*

Le droit d'auteur un concept lointain chez cette tranche d'âge



## Une minorité d'entre eux, quel que soit l'âge, a cependant déjà entendu cette notion, notamment sur YouTube



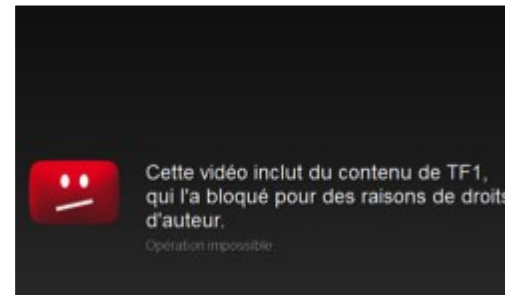
### Via les YouTubeurs eux-mêmes

- Qui se plaignent de voir leurs vidéos supprimées pour cause de droit d'auteur non respecté
- Cependant cela n'offre pas d'explication quant au rôle du droit d'auteur

*«J'en avais déjà entendu parler sur Youtube, certaines vidéos de jeux avaient été supprimées car ils utilisaient une musique qu'ils n'avaient pas payée.»  
G, 3e, CSP+*

### Via les contenus supprimés sur YouTube

- Il arrive que les enfants se retrouvent face à des vidéos supprimées pour raisons de droits d'auteur
- Des vidéos qu'ils avaient parfois déjà visionnées avant
- Ce qui ne fait que renforcer leur incompréhension



Néanmoins, cette connaissance du droit d'auteur reste partielle et ne change pas leurs perceptions ni leurs pratiques : les arbitrages dans les pratiques culturelles chez les 8-14 ans sont pragmatiques, avant tout orientés vers l'obtention de l'œuvre.



## Seuls les plus âgés (de 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>) peuvent évoquer le caractère illicite de leurs pratiques

### Une notion qu'ils découvrent de manière fortuite et passive suite...

- À la réception d'un avertissement de l'Hadopi par les parents, qui préviennent alors leurs enfants
- À un reportage dans les médias sur les pratiques illicites, certains enfants font alors le lien avec leurs propres pratiques
- Aux conseils de précaution d'un proche, souvent le même qui initie aux pratiques illicites
- A des échanges pour certains avec leurs parents qui tentent de les sensibiliser à la notion de consommation illicite d'œuvres

«Ma mère a reçu une lettre et après elle m'a demandé d'arrêter d'aller sur Papystreaming. » G, 3e, CSP+

### Mais qui ne change pas leurs pratiques

- Car ils imaginent passer entre les mailles du filet
- Car ils estiment prendre assez de précautions, en limitant leurs pratiques illicites (un seul cas rencontré, et cela concernait ses pratiques de téléchargement)
- De plus, on ne leur explique pas le rôle du droit d'auteur ni les risques encourus (loi Hadopi, amende)

«On le fait quand même...Il y a tellement de gens qui le font qu'il y a peu de chance que ça tombe sur nous ! » F, 3e, CSP+

A noter que pour la plupart des 13-14ans, téléchargement et *streaming* sont considérés comme illicites au contraire des 15-24 ans pour qui est illicite surtout le téléchargement\*

«Je vais sur des sites de streaming mais je sais que c'est pas bien ! c'est mon père qui me l'a dit. » F, 4e, CSP+

Pour autant, cette prise de conscience du caractère illicite de certaines de leurs pratiques ne semble pas avoir d'impact sur leurs habitudes ni sur leur perception du bien culturel en soi : le bien ne devient pas plus ou moins valorisé et l'échelle de valeur reste la même

\*Etude HADOPI, « Digital natives (15-24) : perceptions et pratiques de consommation de biens culturels dématérialisés », 2013



## Pour ces 13-14 ans, les sites illicites peuvent être néanmoins identifiés selon les caractéristiques suivantes

### Mise à disposition de films récents

- Voir encore à l'affiche

«J'ai reçu une lettre de l'Hadopi parce que je regardais trop de films récents. » G, 3e, CSP+

### Présence de publicités

- Et ce d'autant plus lorsque ces communications ont un contenu inapproprié

«Sur Netflix il n'y a pas de publicités par exemple. » F, 3e, CSP+

### Qualité et fiabilité du contenu

- Films de mauvaise qualité ou incomplets (surtout sur les sites de *streaming*) ou ne correspondant pas au contenu demandé (surtout sur les sites de téléchargement)

«Une fois j'ai téléchargé sur Cpasbien et en fait c'était pas le film que j'avais demandé. » G, 3e, CSP+

### La dénomination des sites

- Les sites dont le nom contient le mot '*streaming*', sont plus facilement classés comme illicites (K-streaming, Streaming.fr, Gum Gum Streaming),
- De même des sites comme Cpasbien.com même s'ils ne sont pas connus, sont clairement identifiés comme des sites illicites

«Cpasbien je connais pas mais bon, ça dit bien que c'est pas un site légal ! » F, 4e, CSP+

Une distinction intuitive qui s'affine avec l'âge, la pratique (essais-erreurs) et l'information récoltée



## Une entrée précoce, progressive et intuitive dans les pratiques culturelles dématérialisés sans distinction entre le licite de l'illicite, avec des pratiques illicites qui s'intensifient avec l'âge

De 8 à 9 ans, des pratiques qui commencent sur YouTube ou Google via une recherche de films, de musique ou de dessins animés

- Ils tapent le nom du film + complet + VF, ou le nom du morceau, et parfois utilisent la reconnaissance vocale
- Ils s'arrêtent rapidement s'ils ne trouvent pas ce qu'ils cherchent (rarement le cas pour la musique)

Puis, à partir de 10 ans, les pratiques s'affinent, ils commencent à distinguer différentes qualités d'offres

- Pour les films :
  - Ils apprennent à repérer un contenu de qualité d'un contenu médiocre (ils regardent la durée de la vidéo avant de la lancer, les commentaires sur YouTube, la mise en page, etc.)
  - Ils comprennent comment fermer les pop-ups (Ex: Papystreaming)
  - Les types de contenu se diversifient : une recherche de films récents
- Pour la musique, ils commencent à utiliser des convertisseurs de MP3 pour écouter hors connexion sur leur téléphone lorsqu'ils en ont un

Enfin, à partir de 13 ans, les pratiques se complexifient et se diversifient

- De plus en plus de sites et services sont utilisés :
- Les adolescents découvrent des applications plus pratiques pour télécharger de la musique (iMusic, Amerigo, etc.)
- Davantage de sites et services (y compris illicites) de visionnage en *streaming* sont intégrés à leurs pratiques (PopCorn Time, Voir-films, etc.)

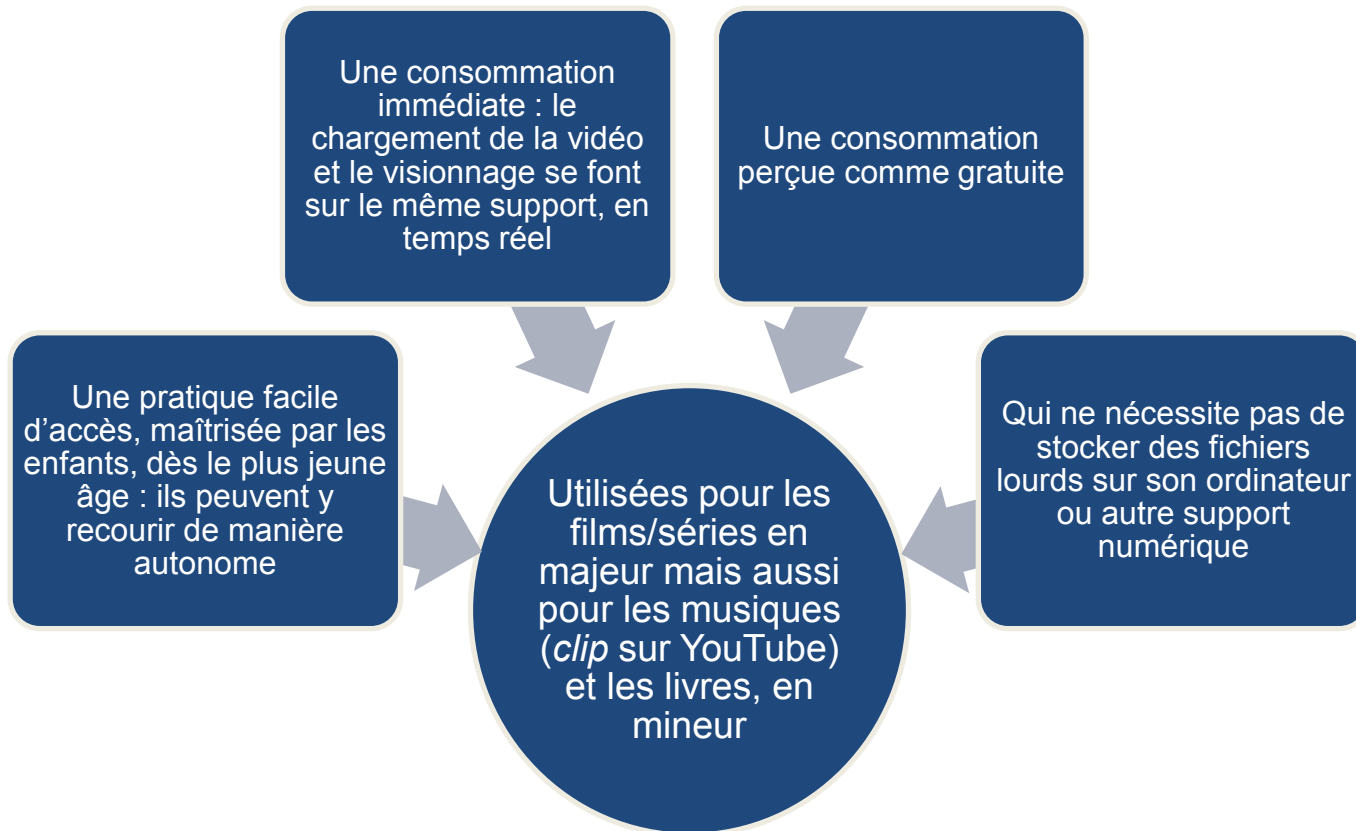
Des pratiques illicites qui se complexifient à mesure que l'ensemble de leurs pratiques s'affinent et se diversifient, qu'ils gagnent en aisance technique et que leurs besoins s'étendent





## L'explosion du *streaming*

**Le *streaming* : mode d'accès principal aux œuvres, qui répond à la majeure partie de leurs attentes**





## Limitation des pratiques de téléchargement

### Le téléchargement de fichiers volumineux ne répond pas à leurs attentes

#### Malgré deux avantages cités...

- La possibilité de regarder le film en voyage
- La qualité du contenu souvent meilleure que sur le *streaming*

#### 2 problèmes majeurs freinent les pratiques de téléchargement, notamment illicites

- **Difficulté d'accès**
  - Une pratique qui exige un niveau de maîtrise technique important et donc surtout réservée aux plus âgés (plus de 13 ans)
  - Des parents ou proches qui bloquent davantage l'accès illicite au téléchargement : ils ont tendance à le faire pour leurs enfants, pour les protéger de contenus inadaptés et parfois même pour justement les protéger de risques juridiques
  - On constate d'ailleurs une faible notoriété des sites illicites de téléchargement (Zone Téléchargement, Wawacity et Cpasbien) vs. les sites de *streaming*
- **Manque d'immédiateté**
  - Nécessité d'attendre que le fichier se charge

« Je ne télécharge pas de jeux, c'est vraiment trop compliqué, il y a beaucoup de manipulations à effectuer. » G, 3<sup>e</sup>, CSP+

« L'avantage du streaming c'est que tu peux regarder le film directement. Alors que le téléchargement tu dois attendre que ça soit sur ton ordi. » G, 3<sup>e</sup>, CSP+

« Je dis à mon frère le film que je veux regarder et il le télécharge. » F, 4<sup>e</sup>, CSP+

« Ma mère préfère que je ne sois pas à côté d'elle quand elle télécharge. » F, CM1, CSP+

Le téléchargement de fichiers lourds est marginal dans leurs pratiques concrètes, même s'ils en bénéficient grâce à leurs proches



## En revanche, des pratiques de téléchargement de titres de musique très présentes, via trois modes d'accès, faciles d'utilisation, immédiats et perçus comme gratuits

Convertisseur de vidéos en format MP3 : (Youtube mp3, Youtube 2 MP3 etc.)

- Une pratique répandue à toutes les cibles, qui explose avec l'arrivée du premier *smartphone*
- Une pratique enseignée par la famille ou les pairs et reproduite facilement

Des applications de sauvegarde de titres (MP3 Juices, Imusic, Mixerbox, Amerigo, Youzik), versions améliorées des convertisseurs vidéos classiques qui les remplacent de plus en plus chez les 13-14 ans

- Une astuce transmise par les pairs
- Un téléchargement facile depuis l'Appstore
- Des morceaux qui s'enregistrent directement dans le téléphone, sans avoir à les transférer depuis un ordinateur : une étape de moins dans la conversion
- Certaines fonctionnent comme des bibliothèques où sont stockés les titres (Amerigo, Youzik, ...) mais ces morceaux ne peuvent pas être mélangés à d'autres titres présents sur le support pour constituer une *playlist* par exemple

Plus rarement, des abonnements payants qui permettent de télécharger les morceaux et de les écouter hors connexion : Apple Music, Spotify ou Deezer

- Des abonnements qui présentent un désavantage majeur, surtout chez les adolescents : les parents peuvent voir ce que les enfants ont téléchargé
- Dans tous les cas, une pratique surtout réservée aux foyers CSP+

*«J'ai envoyé un message sur Snapchat pour savoir si quelqu'un connaissait une technique pour télécharger directement des vidéos dans mon téléphone et une amie m'a conseillé Amerigo » F, 3e, CSP-*

*«Je ne peux pas faire des playlists avec tous les morceaux qu'il y a dans mon téléphone» G, 5e, CSP-*

Le téléchargement de titres de musique: une pratique majeure à partir de 10 ans impulsée par l'envie d'une consommation nomade de musique



Le pair-à-pair, absent des perceptions mais pratiqué dans les faits

## Une pratique qui n'est jamais identifiée en ces termes

Tout d'abord, les expressions « pair à pair », « *peer to peer* » ou « torrent » ne font pas partie du vocabulaire des 8-14 ans : ils n'en parlent pas spontanément, et sur relances ne savent pas de quoi il s'agit

Un ou deux avaient entendu parler du mot « *torrent* »...qu'ils prononçaient à la française sans savoir de quoi il s'agissait

«Le pair à pair ? Qu'est-ce que c'est ? » F, CE2, CSP-

«Je n'en ai jamais entendu parler. » F, 4e, CSP-

\*Etude HADOPI, « Digital natives (15-24) : Perception et pratiques de consommation de biens culturels dématérialisés », 2013

En comparaison à des études passées\* (chez les 15-24 ans notamment), le pair-à-pair est un protocole en dehors de leurs champs d'évocation



## Néanmoins, le pair-à-pair est régulièrement pratiqué mais identifié comme :

### Des pratiques de *streaming*<sup>\*</sup>, sur des sites qu'ils utilisent eux-mêmes

- Des sites évoqués en spontanément, faisant partie intégrante de leurs pratiques : Pop Corn Time ou Papystreaming via Cacaoweb
- Des sites pour lesquels les enfants se montrent fidèles en comparaison aux sites de *streaming* classiques : une interface de qualité, un choix illimité d'œuvres, un accès immédiat et facile

\*via des sites qui permettent le visionnage en *streaming* en utilisant des protocoles pair-à-pair.

### Des pratiques de téléchargement, dont ils bénéficient par les proches, sans chercher à les maîtriser

- Des sites qu'ils connaissent moins bien et dont ils parlent peu spontanément
- Sur les 63 enfants rencontrés, un seul pratiquait seul le téléchargement en pair-à-pair, mais initié par ses proches, sur Cpasbien et sur Vuze

« Mon oncle m'a montré comment faire, m'a dit sur quels liens cliquer ou ne pas cliquer pour éviter les virus, comment faire pour éviter de se faire repérer. Il m'a dit aussi de ne pas télécharger plus de un ou deux films par mois sinon j'allais recevoir une amende. Et dès que je télécharge, je ferme toutes les autres fenêtres sur mon ordinateur pour ne pas utiliser trop le wifi et que ça aille vite, comme ça je passe le moins de temps possible sur le site. » G, 3<sup>e</sup>, CSP+

Le pair-à-pair, un protocole permettant différents modes de visionnage et qui se fonde dans d'autres pratiques telles que le *streaming*. De sorte qu'il ne semble pas avoir d'existence propre auprès de cette cible.



## À RETENIR ...

**Une prise de conscience tardive du caractère illicite de certaines de leurs pratiques (à partir de 13 ans), qui semble liée à deux phénomènes majeurs :**

- **À mesure que les pratiques se complexifient et s'étendent, elles deviennent aussi plus illicites, ce qui conduit à une prise de conscience progressive ;**
- **Une sensibilisation qui se complète de manière fortuite via les pairs, la famille, les médias, et plus rarement via l'école.**

**Une préférence marquée pour le *streaming*, mode d'accès répondant à toutes leurs attentes (immédiat, facile d'accès, gratuit). Les jeunes téléchargent eux-mêmes surtout de la musique pour leur usage nomade (rapide, facile, à écouter sans *wi-fi*). Le téléchargement de film est surtout assuré par la famille (pour protéger l'enfant – aussi bien contre les risques du type virus que légaux).**

**Le pair-à-pair est rarement identifié comme un protocole en soi, mais dans les faits, est partie intégrante des pratiques culturelles dématérialisées des 8-14 ans, surtout via les services de visionnage en *streaming* utilisant un protocole pair-à-pair, comme PopCorn Time.**



## 4.B. PRATIQUES SPÉCIFIQUES PAR TYPE DE BIEN DÉMATÉRIALISÉ



# DES MODES DE CONSOMMATION SPÉCIFIQUES À CHAQUE TYPE DE BIEN

## Musique

- Un bien omniprésent, qui fait partie intégrante de leur quotidien dans les moments intimes comme sociaux

## Films /Séries

- Une consommation qui se fait dans un moment de détente

## Emissions

- Un moment de détente seul, parfois plus léger (émissions de télé-réalité, dessins animés)

## Jeux

- Une consommation massive des jeux / applications sur *smartphone*, tablettes, à tout moment, pour tromper l'ennui et l'attente

On notera que le livre numérique en tant qu'œuvre éditée (vs. romans d'amateurs) est presque absent des pratiques culturelles dématérialisées de notre échantillon





## La musique : un bien omniprésent, qui accompagne tous les moments de leur quotidien, des plus intimes aux plus sociaux

Un bien consommé massivement et quotidiennement (semaine, week-end)

Ce qui implique...



**Un besoin d'avoir le bon mode d'accès**

Le téléchargement pour la musique en consommation nomade

Le *streaming* pour une écoute sédentaire

**Un besoin d'avoir une source d'inspiration, de renouvellement du contenu régulière**

Des sites de *streaming* qui propose des nouveaux artistes, des playlists pré-établies

• Deezer, Spotify et bien sûr Youtube

«Je ne peux pas vivre sans musique, je l'ai toujours avec moi, pour me préparer, faire ma toilette. » F, 3e, CSP+

«L'avantage de ces sites de streaming c'est qu'ils proposent des playlists en fonction de nos goûts. »

F, 4e, CSP+



Écoute de la musique de 11H A  
13H EST DE 16H30 A 18H

Un bien qui rythme leur journée, dont les 8-14 ans ne semblent pouvoir se passer



## Les films et séries TV : pour un moment de détente seul ou en groupe

### Une consommation circonscrite à des moments particuliers

Des biens au format plus long qui nécessitent du temps.

Des usages régulés par les parents ou par eux-mêmes. Ils préfèrent se coucher tôt en semaine et réservent ces contenus aux jours du *week-end* ou la veille de rentrée de classe plus tardive

Une histoire dans laquelle on préfère se plonger en entier (sans trop interrompre le visionnage), pour une expérience plus forte



### Ce qui implique...

Un usage à domicile en majeur, dans sa chambre pour les plus âgés ou le salon pour les plus petits.

Un visionnage sur des grands écrans (tablette, ordinateur portable, écran de télévision)

Une utilisation du *streaming* ou de films déjà téléchargés

Un bien culturel valorisé pour son contenu immersif



## Les émissions et séries en *replay*: un moment de détente sur un temps plus court et fractionné

Une consommation développée chez les plus jeunes (8-10 ans), qui regardent beaucoup leurs dessins animés ou séries en *replay* sur la télévision principale, avec une réelle fidélité aux chaînes comme aux contenus

(Disney Channel, M6 Replay, Gulli etc.)

Les plus âgés regardent de moins en moins la télévision en *replay*, seules quelques émissions de télé-réalités font exception mais elles sont toujours regardées sur un mode 'divertissement' sans réel engagement de leur part. (Koh Lanta, les reines du shopping, Top Chef, Les Experts etc.)

Et le plus souvent dans leur chambre (sur tablettes, *Smartphone*, ordinateur)

« Ce matin, j'ai regardé Chica Vampiro à la télévision. Ça ne passe pas à cette heure-ci d'habitude mais on peut rattraper » F, CM2,

CSP-

*J'ai regardé des petits dessins animés en replay. Et aussi un dessin animé normal "Rick et Morty".*

*Après la piscine, au moment du goûter.*

« Je sais que c'est un peu la honte mais ça me détend ! » F, 4e, CSP+

« Je ne regarde plus trop la télé, je préfère regarder mes émissions sur mon téléphone, tranquille sur mon lit ! » G, 5e, CSP-

« Dans ma chambre, je regarde sur mon téléphone Top Chef » F, 5e, CSP+

Un changement progressif vis à vis de ces contenus et du mode d'accès : de contenus enfants en mode d'accès collectif (dans le salon), vers du contenu plus adolescent, en mode d'accès individuel en retrait (dans sa chambre)



## Les jeux : une consommation massive des jeux sur applications, à tout moment, pour tromper l'ennui

Les jeux dématérialisés consommés sont essentiellement des jeux sur applications.

- **Leurs grands atouts**
  - Ils peuvent être utilisés n'importe où, n'importe quand, pour combler un moment de vide à la maison ou à l'extérieur (dans la voiture, chez le médecin, etc.) : grâce à l'accès hors *wifi* sur *smartphone* ou tablette
  - Ils proposent une expérience de jeux ludique, au graphisme attirant
- **Le plus souvent, il s'agit néanmoins d'usages « kleenex »**
  - Ces jeux sont soumis à des effets de modes, et sont téléchargés et dé-téléchargés aussitôt pour faire place aux suivants (Clash Royal, Zombie Tsunami, Score!Hero, MSP et Musically - chez les filles - )
  - Seules exceptions à la règle, des jeux qui ont un univers plus riche et apportent une expérience forte tels que Pokemon Go ou Minecraft (en version payante sur *smartphone*)

On retrouve encore quelques pratiques de jeux sur ordinateur (des jeux en .io tels que Slither.io) mais ils sont de plus en plus délaissés :

- Peu pratiques : pas de possibilité de sauvegarde, nécessité de jouer sur un PC
- Proposant une expérience de jeu limitée : pas d'interaction
- Des jeux surtout pratiqués par les garçons, de profils plutôt *gamers*

*«Pour Minecraft, j'ai testé la version gratuite sur la tablette et comme je le trouvais vraiment bien j'ai demandé à mon père de payer la version payante, ça les vaut » G, CE2, CSP-*

Des contenus consommés massivement mais, à quelques exceptions près, sans réel attachement émotionnel



## Les livres/BD/mangas numériques : une consommation très confidentielle.

- **Seulement deux filles au sein de l'échantillon avaient adopté ces pratiques :**
  - Lecture de BD en *streaming* sur le *smartphone* de ses parents pour patienter ou lecture de livres sur la liseuse Kindle de sa bibliothèque municipale
  - Lecture de livre numérique sur tablette, après acquisition sur AppStore/Playstore

→ La consommation se fait sur un mode 'découverte' et 'ludique' : une consommation très occasionnelle, plus de l'ordre du test (tester un support qu'elles n'ont pas chez elles) que du réel intérêt
- **A noter, une jeune fille, grande lectrice, réfléchissait avec ses parents à l'acquisition d'une liseuse pour des raisons économiques**

*« Je lui met Garfield de temps en temps sur mon smartphone, elle trouve ça rigolo. »  
Mère, F, CM2, CSP+*

*« J'en achète de temps en temps sur Playstore mais c'est payant, donc il faut que je demande à ma mère. » F, CM2, CSP-*

Un bien dématérialisé qui pour la plupart ne semble pas remplacer le format papier



## Avec en parallèle un phénomène qui émerge chez les filles de 10-14 ans : les romans et les mangas d'amateurs

Un phénomène culturel qui peut rappeler celui des *Youtubeurs*

- Un contenu culturel produit par et pour les pairs
- Des auteurs amateurs qui partagent librement leurs œuvres

Des sites en phase avec leurs attentes et leur consommation

- Un accès gratuit et illimité à ces œuvres
- Une catégorisation intuitive des œuvres, source d'inspiration
- Des avertissements sur les contenus, permettant de savoir s'ils sont adaptés ou non

Un format numérique qui permet le partage, l'échange

- Possibilité de commenter les œuvres, de les noter, d'encourager les auteurs

« Ça raconte notre vie. » F, 3<sup>e</sup>, CSP+

« Sur Wattpad, les livres sont classés en fonction des genres. On peut voir ceux qui sont bien notés, on peut voir les commentaires avant de commencer à lire. » F, 3<sup>e</sup>, CSP-

« Il y a plusieurs catégories sur Mangadraft, moi je choisis Aventure ! » F, CM2, CSP-

Un principe de partage d'une œuvre sur les réseaux sociaux, qui peut être commentée, partagée, échangée, qui semble séduire cette tranche d'âge



## À RETENIR...

**Musiques, films et séries sont les biens consommés le plus souvent sous une forme dématérialisée. Pour ces types de biens, le format dématérialisé répond entièrement à leurs attentes de gratuité, d'immédiateté, de facilité d'accès...**

**S'ils ne sont pas consommés sur un mode « payant », ils restent valorisés, en particulier dans leurs usages :**

- **la musique rythme leur journée, un bien dont ils ne peuvent se passer, qui les caractérise en tant qu'individu (« dis-moi ce que tu écoutes, je te dirai qui tu es »);**
- **les films et séries apportent des moments de détente immersifs.**

**La consommation des programmes télévisés évolue avec l'âge : de collective elle devient personnelle.**

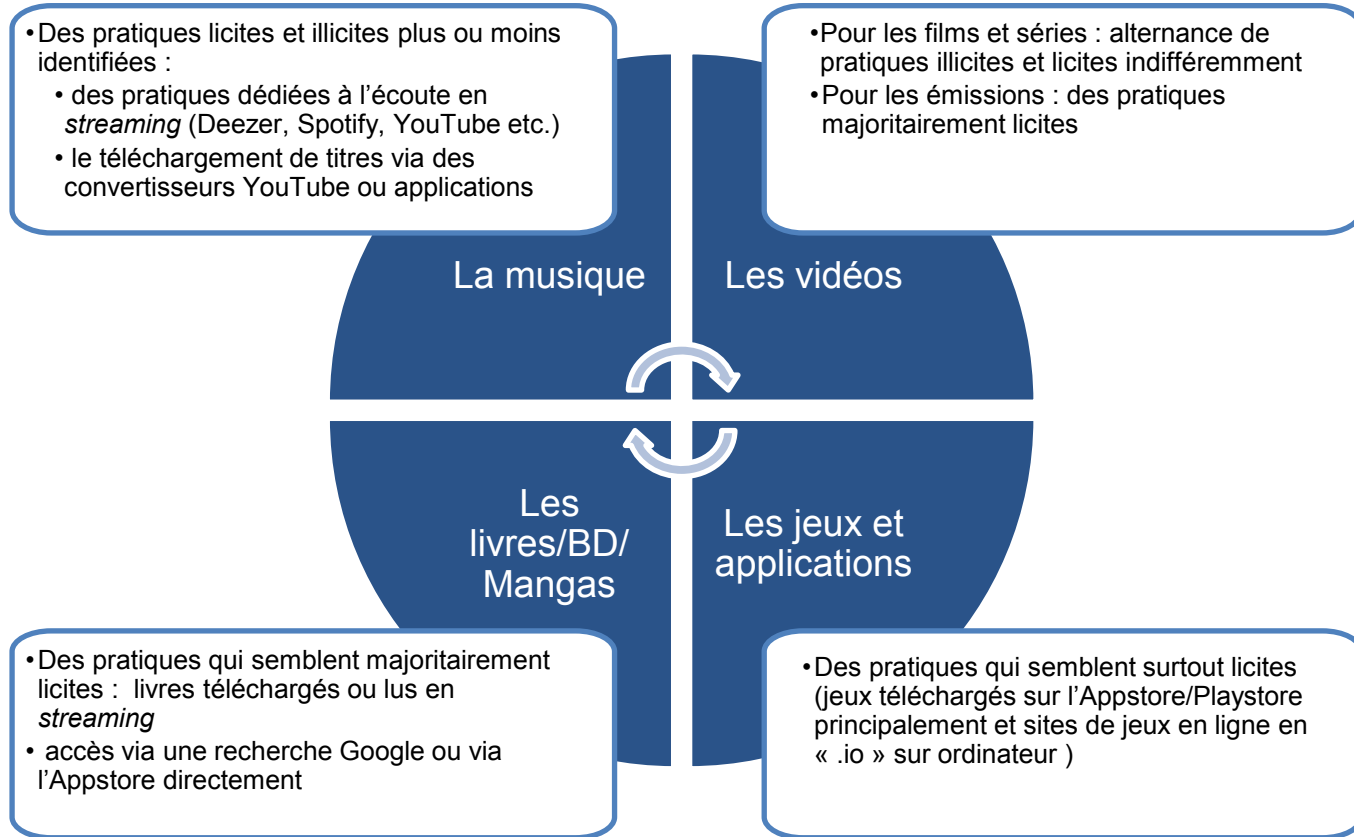
**Les jeux consommés sous une forme dématérialisée sont surtout des jeux sur tablette. Certains jouent encore à quelques jeux sur ordinateur (en *streaming* gratuit sur les sites en .io ou téléchargés), mais cette consommation semble plus anecdotique dans notre échantillon et sans doute réservée à des profils spécifiques.**

**Enfin, parmi les livres/BD/Mangas numériques, un phénomène semble émerger et s'inspirer du fonctionnement des réseaux sociaux : les œuvres amateurs, commentées, notées, alimentées, par les pairs (qu'ils aient produit une œuvre ou qu'ils l'aient juste lue).**



# FOCUS SUR LES PRATIQUES ILLICITES

## Consommation des biens dématérialisés en un clin d'œil







## Dans le détail, des pratiques licites/ illicites différenciées suivant les types de biens

### Musique

- Les pratiques ambiguës semblent surtout circonscrites au téléchargement de titres de musique, qui permet un usage nomade. Ils ne se posent pas la question de la licéité des pratiques de conversion, d'autant plus que ces applications passent par YouTube, site reconnu.

### Films, séries et émissions de télévision

- Des pratiques licites et illicites indifférenciées, guidées par le contenu : suivant le contenu recherché ils alternent entre un service licite (CanalPlus, M6, Netflix, OCS, etc.) et un site/service illicite.
- Sur ces biens, on constate une prise de conscience plus forte du caractère illicite de leurs pratiques, à partir de 13-14 ans

### Jeux vidéos

- Des pratiques dédiées en majeur à la consommation de jeux sur application, avec comme clé d'entrée l'AppStore et la gratuité du jeu. L'offre leur semble assez vaste et facile d'accès
- Une seule interviewée dans l'échantillon jouait à un jeu sur ordinateur qui avait été téléchargé par son frère (*a priori* de manière illicite)

### Livres/BD/Manga :

- Des pratiques guidées par le contenu et qui varient indifféremment entre licite et illicite.
- L'accès à du contenu gratuit peut sembler parfois compliqué surtout pour les plus petits (moins de 11 ans)

Des arbitrages et logiques de choix que nous allons détailler ci-après



## 4.C. LOGIQUES D'ARBITRAGES DANS L'ACCÈS AUX ŒUVRES NUMÉRIQUES



# LE CHOIX DE L'ŒUVRE : AU PRINCIPE DE LEURS ARBITRAGES

**Une logique de choix opportuniste, souvent guidée par la recherche d'un contenu identifié**

Si un site/service ne propose pas le contenu souhaité, il est délaissé au profit d'un autre site/service



Ce qui explique par exemple le fait que les abonnements Netflix, CanalPlus ou OCS soient quelque peu délaissés... alors même qu'ils sont reconnus pour proposer un contenu de meilleure qualité!

*« J'avais un abonnement Netflix avant mais ma mère l'a annulé car je le regardais jamais et maintenant je veux trop qu'elle le reprenne car il y a plein de séries nouvelles ! » G, 3<sup>e</sup>, CSP+*

*« Sur OCS, je regarde qu'une seule série car ils ont tous les épisodes. » F, 4<sup>e</sup>, CSP+*

*« Je n'ai trouvé le film que sur Youtube, mais il s'affichait dans une petite fenêtre... on l'a quand même regardé car on avait vraiment envie de le voir ! » G, CM2, CSP+*

*« Au début, je regardais Pretty Little Liars sur Netflix et comme ils n'avaient pas la dernière saison, je suis allée la regarder sur un autre site. » F, 3<sup>e</sup>, CSP+*

Au final, cette population privilégie un site proposant le contenu recherché, quitte à ce qu'il soit de mauvaise qualité



# AVEC 4 GRANDS MODES D'ACCÈS AUX ŒUVRES

## La méthode 'Google'

- Méthode universelle utilisée par tous à tout âge, pour tout type de biens
- « Nom de l'œuvre + streaming + gratuit » « Regarder + nom de l'œuvre + gratuit », « Ecouter + nom de l'artiste »

## La méthode 'YouTube'

- Méthode utilisée par les plus petits via la reconnaissance vocale pour des vidéos, des films ou de la musique
- Pour les films : « nom de l'œuvre + complet » // pour la musique : « nom de l'artiste »
- À partir de 12-13 ans, utilisation plus limitée de YouTube pour regarder des films (contenu jugé de très mauvaise qualité, incomplet)

## L'accès via l'AppStore ou Playstore

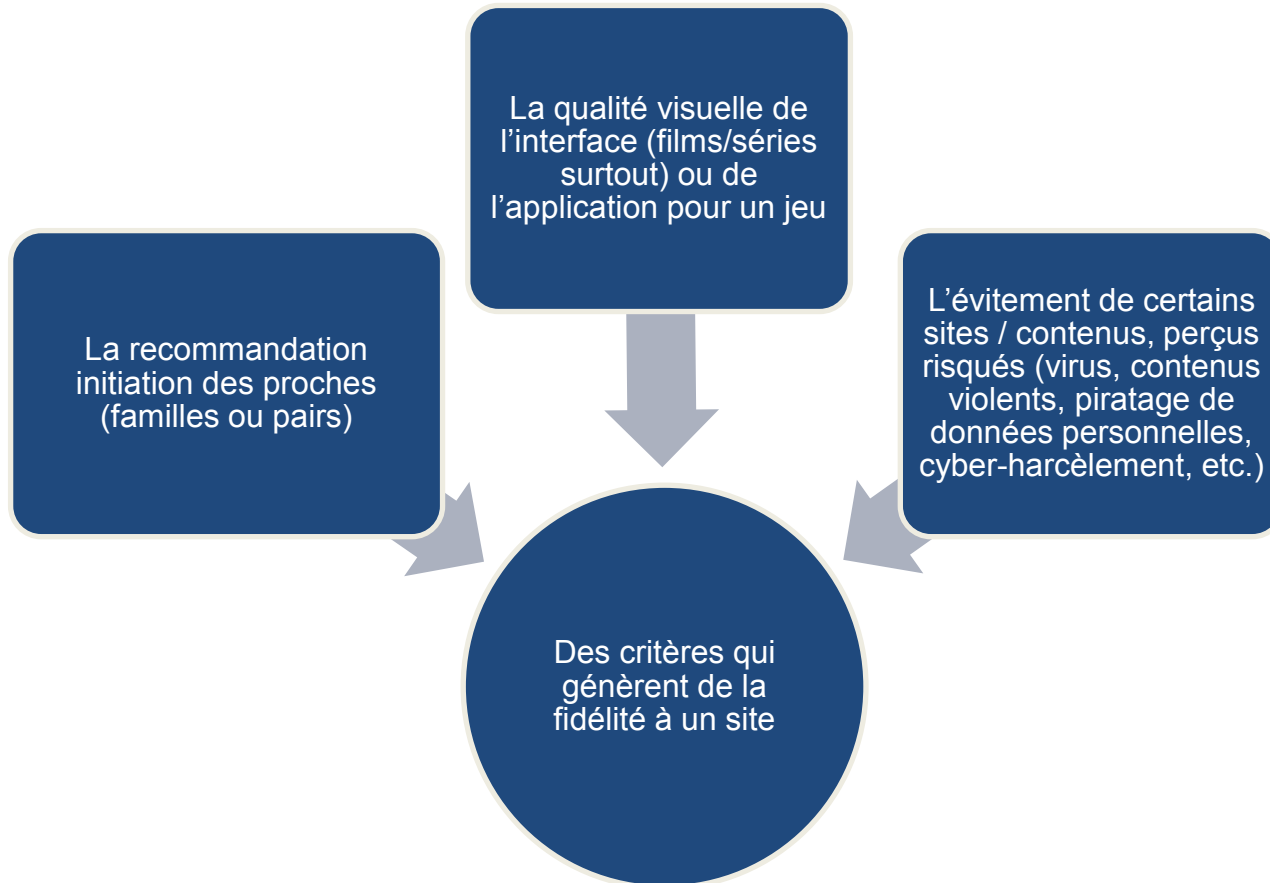
- Méthode privilégiée pour accéder à des jeux (majeur) ou à des livres (mineur) surtout utilisé par les plus jeunes (moins de 12 ans)
- Pour les jeux : « Jeux de voiture », « nom du jeu » // Pour les livres : regarde tous les livres dans l'AppStore ou PlayStore et trie par genre ou par prix

## L'accès direct à un site/service arrive dans un second temps :

- Pour les plus âgés (à partir de 10 ans), des sites éprouvés, sur lesquels ils ont appris à retourner facilement, qui répondent à un nombre satisfaisant de critères



# 3 GRANDS CRITÈRES ORIENTENT LEURS CHOIX, QUEL QUE SOIT LE TYPE DE BIENS



Autant d'éléments qui concordent à rassurer les internautes et à établir un cadre protecteur



Recommandation/initiation des proches  
(familles ou pairs – amis ou cousins du même  
âge)

Un moyen de se repérer facilement  
dans l'offre foisonnante de sites et  
services

Un moyen de se maintenir à la page  
auprès de ses pairs (en utilisant les  
mêmes sites, les mêmes codes, le  
même vocabulaire)

Chez les plus âgés, la  
recommandation d'un proche  
permet aussi de limiter les risques  
(juridiques, virus, exposition à du  
contenu inapproprié, etc.) inhérents  
à la consommation de contenu  
culturel sur Internet (et en particulier  
dans le cadre de pratiques illicites)

*« Un ami m'a parlé de ce site, et m'a dit qu'il y avait des  
sous-titres en VO alors j'y suis allé. » F, 3<sup>e</sup>, CSP+*

*« C'est un copain qui m'a dit que ce site marchait  
bien, alors j'ai commencé à l'utiliser. » G, 5<sup>e</sup>, CSP-*

*« Ma grande sœur m'a dit que ce site était sans  
danger. » F, CM2, CSP-*

*« C'est mon cousin qui m'a montré ce site,  
il m'a dit d'éviter les autres, je préfère  
faire ce qu'il me dit, il s'y connaît mieux  
que moi. » G, 6<sup>e</sup>, CSP-*

Les proches (que ce soit la famille ou les amis)  
participent à la bonne réputation et à l'aspect  
rassurant d'un site : la force du bouche à oreille



La qualité visuelle de l'interface ou de l'application pour un jeu

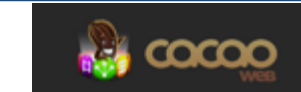
## Des internautes qui privilégient une interface ou une application au *design* travaillé

Des couleurs chaudes (VS. Noir ou gris)

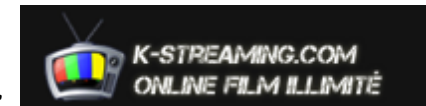
«Les images sont belles, ça donne envie.» G, CM2, CSP+

« Quand je vois ça, j'ai confiance dans l'application, c'est joli, c'est propre. » F, CM2, CSP-

Des typographies ou pictogrammes élaborés (par ex. Netflix), y compris auprès des sites illicites



VS.



«Ça sort pas de nulle part, des belles lettres bien travaillé, ça donne confiance.» G, 5è, CSP-

Plus l'interface ou la présentation de l'application est de qualité, plus elle est rassurante tant sur la qualité du contenu que sur le caractère sécurisé de l'utilisation



L'évitement de certains sites perçus risqués

## Quand ils consomment des biens culturels sur Internet, des 8-14 ans attentifs à un certain nombre de risques



### Des risques pour eux-mêmes :

- Exposition à des contenus inappropriés
- Cyber-harcèlement, usurpation d'identité, pédopornographie



### Des risques pour les supports

- Virus

Des risques contre lesquels ils sont sensibilisés progressivement par leurs parents, leurs frères/sœurs mais aussi par les amis ou par l'école.  
Certains en ont d'ailleurs été victimes...

« C'est ma sœur qui m'a dit de faire attention, de pas télécharger n'importe quoi. » F, CM2, CSP-

« A l'école, ils sont venus nous parler des risques de harcèlement sur Internet. » F, 4è, CSP+

« Mon identité dans un jeu a été piratée, je suis allée à la police avec mon père. » F, 6è, CSP+

« On m'a déjà piraté mon compte sur MSP, ils ont pris tous mes points. » F, CM2, CSP-

Une conscience des risques bien présente. Des stratégies de protection multiples mises en place, y compris par les plus petits (8-10 ans), ayant un impact sur le choix d'un site ou d'un contenu





## Des stratégies de protection multiples mises en place contre: le contenu inapproprié



- Ils choisissent leurs jeux sur l'AppStore/Playstore en fonction des pictogrammes PEGI
- Pour les films et même les musiques, ils privilégient les sections réservées à leur âge (Netflix, des playlists sur Deezer, et même sur des sites illicites comme Papystreaming qui proposent des catégories telles que 'comédies' ou 'animation')
- Sur Mangadraft, ils se repèrent en fonction de pastilles alertant sur le caractère violent du contenu

*« Par exemple, il faut regarder les PEGI pour savoir si on a le droit de jouer à un jeu ou non. » G, CE2, CSP-*

*« Ce qui est bien sur Mangadraft, c'est qu'ils indiquent quand un manga n'est pas de mon âge. » F, CM2, CSP-*

Dans ce contexte, les sites qui leur permettent d'identifier le contenu pour leur âge sont particulièrement appréciés



## Des stratégies de protection multiples mises en place contre: le cyber-harcèlement, usurpation d'identité, pédopornographie



Dès 10 ans, des risques plus présents à l'esprit (en grande partie aussi liés à l'utilisation des réseaux sociaux), avec des stratégies de protection variées :

- Dès qu'un site demande :
  - de payer
  - de créer un compte
  - d'entrer des données personnelles...ils renoncent et ferment la page!
- Pour prévenir tout risque, certains vont même jusqu'à mettre un autocollant sur la *webcam* (pour les filles)

*« J'ai pas fait exprès mais une fois quand j'étais petit, j'ai joué à un jeu et à chaque fois j'achetais des choses sans m'en rendre compte. » G, CM2, CSP+*

*« Dès qu'ils demandent de payer il faut faire attention, ça peut être dangereux. » G, CM2, CSP+*

*« On ne sait jamais vraiment qui il y a derrière un site. » F, 3<sup>e</sup>, CSP+*

Sur ce thème, des politiques de sensibilisation qui semblent avoir marqué les esprits



## Des stratégies de protection multiples mises en place contre: les risques pour les supports, c'est-à-dire les virus



Une inquiétude d'autant plus vraie lorsqu'ils sont sur des supports familiaux



Ils éteignent ou débranchent leurs ordinateurs en cas d'excès de *pop-ups*

« Il y a des sites, on peut attraper des virus, et après c'est chiant parce qu'il faut tout réinitialiser. » G, 5è, CSP-

« Une fois je suis tombé sur un site et plein de fenêtres se sont ouvertes. J'ai eu très peur et j'ai tout éteint. » G, 5è, CSP-

Des enfants vigilants à la protection de leurs outils de loisirs !



# CRITÈRES DE CHOIX SPÉCIFIQUES PAR TYPE DE BIENS

**Pour les émissions de télévision et la musique : des arbitrages assez simples en termes de contenu et de mode d'accès**

**Pour les émissions de télévision:** pas de critères spécifiques, ils se rendent directement sur le site de la chaîne

- Ils se rendent ensuite sur le dernier épisode du dessin animé, série ou émission qu'ils ont raté

**Pour la musique :** un choix de sites soumis au contexte de consommation

- Chez soi : sur YouTube, Deezer, Spotify
- En dehors de chez soi : sur l'application musique du téléphone ou bien sur l'application de sauvegarde de titres (par exemple: Amerigo). Le choix de l'application dépend surtout de la recommandation de proches ou d'une publicité

Pour la musique, des comportements de fidélité aux applications (ils en téléchargent une et la gardent) et aux sites/services de *streaming* (ils y enregistrent ou y écoutent des *playlists* spécifiques)  
Une fidélité plus relative pour les sites des chaînes de télévision, une fois que le contenu souhaité disparaît



## **Pour les livres/BDs/manga et jeux : les critères d'arbitrages aident surtout à choisir le contenu plutôt que le mode d'accès au contenu, qui se fait via l'AppStore ou PlayStore en majeur**

**Pour les livres** : un accès via l'AppStore ou Playstore ou encore via Google en tapant le nom de l'œuvre

- Puis un choix de l'œuvre qui se fait selon les critères suivants :
  - Le prix
  - Le caractère approprié du contenu
  - L'attrait du synopsis

**Pour les jeux** : un accès via l'AppStore en majeur sur lequel l'offre de jeux gratuite convient à leurs besoins

- Une évaluation et un choix du jeu qui se fait ensuite via la lecture des commentaires des internautes, le nombre de *likes*, la qualité des captures d'écran présentant le jeu

*«Je regarde toujours les commentaires avant de télécharger un jeu.» F, CM2, CSP-*

*«Les images sont grises elles donnent pas envie, et puis on n'est pas dans la voiture, on la voit du dessus.» G, CM2, CSP+*

Une grande fidélité à l'AppStore et au PlayStore pour un accès direct aux œuvres, plutôt que de passer par une recherche sur Google



**Pour les films/séries : des arbitrages plus complexes, qui mêlent mode d'accès au site et contenu, et qui semblent s'affiner avec l'âge**

### En transversal

- Variété du contenu du site
- Nouveauté des films/séries proposés
- Facilité d'accès au contenu (pas de clics, pas de pubs)

**Pour les plus âgés (plus de 13 ans), à mesure que leurs goûts s'affinent et leurs exigences augmentent**

- Qualité de l'image et du son du contenu
- Qualité et choix des sous-titres

Des comportements de fidélité à des sites que l'on retrouve surtout pour des sites illicites soit utilisant des protocole pair-à-pair (Pop Corn Time, Cacaoweb) ou soit des sites de streaming simples (Papystreaming, Streamiz, DSséries, voir-film, stream-complet, K-streaming, Gum-Gum streaming...)



## A RETENIR

**Un choix de site principalement orienté par la recherche d'un contenu spécifique, ce qui implique une faible fidélité à des sites/services.**

**Certains critères transversaux ressortent néanmoins, et en particulier ceux qui permettent à l'enfant d'avoir des pratiques culturelles dématérialisées sans risques liés à l'exposition à des contenus inappropriés, des risques de cyber-harcèlement, usurpation d'identité, vol de données personnelles ou encore de virus.**

**Différentes stratégies sont ainsi mises en place pour limiter ces risques et influencent le choix des sites et contenus :**

- **En prévention via la recommandation des proches, la qualité de l'interface, le respect des indications d'âge PEGI**
- **En réaction : retour en arrière en cas de risque trop visible, jusqu'à la mise à l'arrêt de l'ordinateur**

**Le souci de qualité du contenu arrive plus secondairement, chez les enfants plus âgés, dont les goûts et exigences se sont affinés.**



## 5. CONCLUSIONS





# Conclusions

## Les 8-14 ans: la première génération « *smartphone native* »

- Le *smartphone* s'affirme comme un moyen d'accès majeur aux biens culturels dématérialisés en complément des autres modes d'accès (ordinateur, tablette, console de jeux), disponible plus ou moins en permanence, dès qu'ils en possèdent un (généralement vers 10-11 ans).

## Des biens culturels dématérialisés « partout et à tout moment »

- Les 8-14 ans consomment massivement et au quotidien les biens culturels numériques. La musique en particulier les accompagne tout au long de la journée, avec l'arrivée du premier *smartphone*, tandis que les jeux sur terminaux mobiles viennent remplir des moments de pause ou d'attente. Les films, séries TV, jeux vidéo sur console, et dans une moindre mesure les livres, sont réservés à des plages horaires adaptées à des biens qui nécessitent des temps plus longs de consommation (soir, mercredi ou week-end).

## YouTube est le principal canal de découverte des œuvres dématérialisées

- **Les parents et l'entourage** jouent un rôle clef dans l'initiation aux pratiques en ligne en accompagnant les premiers pas de l'enfant dans un souci notamment de protection contre les risques de l'Internet ; mais aussi, pour **les pairs** (amis, cousins du même âge), en recommandant des œuvres et des sites (y compris illicites) qui enrichissent l'expérience de consommation culturelle de l'enfant.
- **YouTube** s'affirme quant à lui comme la clef d'entrée principale dans les pratiques culturelles en ligne et le mode d'accès privilégié aux œuvres. En tant que tel, YouTube façonne les usages et attentes des 8-14 ans en termes de gratuité et d'accès en *streaming*. Il détermine également le modèle de réussite « au nombre de vues » des artistes, à travers l'exemple des *Youtubers*, faisant passer au second plan la question des revenus générés par la création.



# Conclusions

## Dévalorisation des œuvres et ère de la « *fast-culture* »

Dans cet environnement numérique qui se caractérise par la profusion de l'offre, les pratiques culturelles des 8-14 ans s'articulent autour de quatre grandes attentes :

- **immédiateté de consommation** : avoir l'œuvre au moment où l'on en a envie, sans attendre et donc principalement en streaming ;
- **facilité d'accès** : des biens accessibles du bout du doigt depuis leur chambre en un ou deux clics, sur les terminaux mobiles notamment ;
- **gratuité** : les sites de streaming gratuits, et notamment YouTube qui reste leur site phare, servent de modèle et structurent les usages ;
- et **rapidité de consommation des œuvres**, avec une prédilection pour les formats courts ou « au titre » pour la musique, voire la consommation simultanée de plusieurs œuvres, sur différents terminaux.

Cet affranchissement des contraintes à divers niveaux, combiné à une possibilité d'accès en abondance et très souvent gratuitement aux biens culturels, conduit dans les représentations à **une certaine dévalorisation des œuvres en ligne**, consommées rapidement et sans effort. A l'inverse, les biens culturels physiques et les expériences culturelles créant du lien social (concerts, cinéma...) restent valorisés et correspondent à des temps dédiés où l'on se retrouve entre amis ou en famille.



# Conclusions

## Consommation en ligne: des frontières floues entre le licite et l'illicite

- Les 8-14 ans cherchent avant tout à accéder à l'œuvre qu'ils recherchent, souvent sans se soucier des questions de légalité. La notion de droit d'auteur reste floue pour eux et leurs craintes concernent davantage les dangers liés à Internet (virus, exposition à des contenus inappropriés, cyber-harcèlement, etc.), auxquels ils ont été sensibilisés et même assez souvent confrontés eux-mêmes.
- **Seuls les plus âgés (classes de 4e et 3e)** peuvent évoquer le caractère illicite de leurs pratiques, parce qu'ils ont reçu une recommandation de l'Hadopi ou parce qu'ils ont été informés par un proche ou les médias. Les plus jeunes (8-12 ans) se fient aux recommandations de sites de leur entourage ou aux résultats de recherche sur Google, souvent sans percevoir de frontière entre pratiques licites et illicites.

## Des pratiques qui se complexifient avec l'âge, jusqu'à l'expérimentation de l'illicite

On identifie 3 stades principaux de développement de l'enfant dans ses pratiques en ligne :

- **Les 8-9 ans** consomment encore beaucoup de biens culturels physiques (CD, DVD, mais aussi jeux de plateau etc.) et restent sur des pratiques en ligne relativement simples (YouTube ou via une recherche sur Google). Ils sont à l'écoute des recommandations de leurs parents et ne cherchent pas à explorer d'autres modes d'accès.
- **Les 10-11 ans** sont à un moment charnière de leur pratiques: leur consommation commence à se diversifier (arrivée du premier *smartphone*, utilisation de convertisseurs MP3/MP4, recherche d'œuvres plus récentes). Ils sont au tout début des pratiques illicites, mais encore peu à l'aise techniquement et à l'écoute des conseils des parents qui peuvent leur « fournir » les œuvres.
- **Les 12-14 ans** sont plus autonomes dans leurs pratiques, plus à l'aise techniquement et leurs besoins s'étendent. Leurs usages se complexifient sous l'influence de l'entourage (famille, amis) et ils commencent à accéder eux-mêmes de manière illicite aux œuvres (sites de *streaming* et applications facilitant le téléchargement essentiellement).



# Conclusions

**Une sensibilisation à la protection de la création à l'ère numérique qui passe par les enfants... mais aussi leurs parents !**

Il ressort de l'étude un certain nombre de leviers pour faire connaître les enjeux d'Internet pour la création aux enfants :

**Valoriser le travail de création de l'artiste et expliquer les enjeux financiers pour qu'il vive de son art**

**S'adresser aussi aux parents, qui ont un rôle clef dans l'initiation aux pratiques en ligne et l'accès aux œuvres**

**Guider la navigation de l'enfant et l'aider à se repérer dans ce qui est licite et ce qui ne l'est pas**

**Aborder de manière globale les risques\* de l'Internet, très présents sur les sites illicites**

\*exposition aux virus, contenus inappropriés, risques pour les données personnelles...

# Crédits

Tous les icônes utilisés dans ce rapport proviennent du site [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com)

Freepik	
Simplelcon	
Chanut	
Gregor Cresnar	
Madebyoliver	
Eleonor Wang	
Lucy G	
Weblays	