



## LES 8-14 ANS : L'ÉMERGENCE D'UNE GÉNÉRATION DE « SMARTPHONE NATIVES »

**A**vec la banalisation de l'utilisation d'Internet à domicile dès le plus jeune âge, l'abaissement de l'âge de possession du premier *smartphone* et plus largement la multiplicité des modes d'accès, les 8-14 ans développent massivement des pratiques culturelles dématérialisées. Pour cette nouvelle génération, les biens culturels se consomment tout le temps, vite et de préférence gratuitement. Si les enfants sont de prime abord encadrés par leurs parents, ils acquièrent au fil de l'âge une certaine autonomie

dans leurs usages, au sein desquels YouTube apparaît comme la porte d'entrée principale vers une profusion de contenus.

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 génération et a fait appel pour conduire cette étude qualitative à l'institut June Marketing - MSM.

### MÉTHODOLOGIE

Étude qualitative sur les pratiques culturelles dématérialisées des 8-14 ans menée en Île-de-France en novembre et décembre 2016 auprès d'un échantillon de 63 enfants âgés de 8 à 14 ans (du CE1 à la 3<sup>e</sup>), à travers 28 entretiens de 2 heures par paire ou triade d'amis, réunis par genre (filles, garçons).

L'échantillon était composé d'enfants consommateurs réguliers d'au moins deux biens culturels dématérialisés parmi les suivants : musique, films, séries TV, jeux vidéo et livre numérique (*a minima* une fois par semaine) ; il était constitué à 50 % de filles et 50 % de garçons, avec panachage des biens culturels dématérialisés consommés, des terminaux utilisés, de la catégorie socio-professionnelle et de la place de l'enfant dans la fratrie.

Les entretiens incluaient environ 30 minutes de pratiques en ligne et les enfants ont rempli un carnet de consommation pendant une semaine avant l'entretien.

### LES 8-14 ANS : LA PREMIÈRE GÉNÉRATION « SMARTPHONE NATIVE »

> Les 8-14 ans forment la première génération à avoir toujours connu l'Internet mobile accessible sur *smartphone* et tablette. Nés entre 2002 et 2008, 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. À 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. ●●●

## UNE CONSOMMATION MASSIVE DE BIENS CULTURELS DÉMATÉRIALISÉS

> Pour les 8-14 ans, le **smartphone est un moyen d'accès majeur aux biens culturels dématérialisés**, en complément des autres modes d'accès (ordinateur, tablette, console de jeux). Dès qu'ils en ont un, le **smartphone** est disponible plus ou moins en permanence, à l'exception bien sûr du temps scolaire – son utilisation étant officiellement interdite dans les établissements du primaire et du secondaire.

/// **Je ne regarde plus trop la télé, je préfère regarder mes émissions sur mon téléphone, tranquille sur mon lit !**

(Garçon, classe de 5<sup>e</sup>)

Les biens culturels dématérialisés sont consommés chaque jour et en abondance par les 8-14 ans, avec des moments privilégiés selon le type de bien culturel. Si la musique les accompagne tout au long de la journée, notamment à partir de 10-11 ans, les formats courts de vidéos et les jeux sur terminaux mobiles viennent plutôt les divertir dans des moments de pause ou d'attente. Les contenus nécessitant des temps de consommation plus longs tels que films, séries TV, jeux vidéo

sur console, et dans une moindre mesure les livres, peu évoqués par les enfants interrogés, sont réservés à des plages horaires adaptées, de préférence le soir, le mercredi après-midi ou le week-end.

/// **Je ne peux pas vivre sans musique, je l'ai toujours avec moi, pour me préparer, faire ma toilette.**

(Fille, classe de 3<sup>e</sup>)

/// **Quand je vais chez le dentiste, je joue à Pokémon Go sur le téléphone de maman.**

(Garçon, classe de CM2)

## YOUTUBE EST LE PRINCIPAL CANAL DE DÉCOUVERTE DES ŒUVRES DÉMATÉRIALISÉES

> On identifie **trois grands pôles d'influence** dans les pratiques numériques des 8-14 ans : la famille proche, les pairs et YouTube. Ces trois référents accompagnent l'enfant au fil de son développement, avec une importance plus ou moins forte de chacun d'entre eux selon l'âge et la maturité de l'enfant.

Pour les plus jeunes, les **parents** jouent un rôle clef dans l'initiation

aux pratiques en ligne. Ceux-ci, mais aussi la fratrie plus âgée, accompagnent les premiers pas en ligne de l'enfant en le conseillant dans le choix des sites, à la fois dans un souci de protection (contre les virus et contenus inappropriés notamment) et pour éviter tout risque de détérioration des terminaux utilisés. Les enfants sont ensuite rapidement amenés à naviguer seuls, mais en suivant le plus souvent les indications de leur entourage qui les rassurent.

/// **Ma grande sœur m'a dit que ce site était sans danger.**

(Fille, classe de CM2)

En parallèle de cette éducation familiale, **les amis et cousins du même âge** enrichissent les pratiques culturelles en ligne. Ces pairs complètent l'expérience de consommation culturelle de l'enfant en lui recommandant des œuvres, mais aussi des « bons plans » de sites sur lesquels accéder aux contenus, y compris de manière illicite.

/// **Un copain m'avait dit que Gum Gum Streaming ça marchait bien, alors j'ai commencé à l'utiliser.**

(Garçon, classe de 5<sup>e</sup>)

Enfin, omniprésent, YouTube apparaît comme le principal fournisseur de contenus de tous types (vidéos, tutoriels, œuvres...). C'est **la clef d'entrée majeure dans les pratiques culturelles dématérialisées** dès le plus jeune âge, au point de servir de « standard » et de façonner les attentes de ce jeune public en termes de gratuité et de mode d'accès en *streaming*. YouTube détermine également pour eux le modèle de réussite des artistes au « nombre de vues » à travers l'exemple des *Youtubers*, faisant passer au second plan la question des revenus générés par la création.

/// **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.**

(Fille, classe de 3<sup>e</sup>)

## Une journée type :

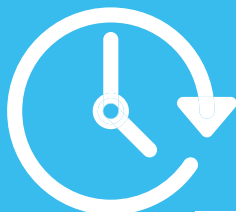
### LES PRATIQUES CULTURELLES DÉMATÉRIALISÉES « TOUT, PARTOUT ET TOUT LE TEMPS »

#### 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

#### Le soir à domicile

- Petites vidéos Youtube sur la tablette
- Jeux vidéos sur tablette ou console
- Lecture d'une BD/Livre dans le lit avant de se coucher
- Pour les plus âgés : des films



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

- Musique écoutée sur le *smartphone*

#### Le midi à la maison

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

#### Dans l'après-midi, hors de l'école

- Pendant les temps d'attente en dehors de l'école : des jeux sur *smartphone* ou jeux vidéos sur console pour les *gamers* chez eux

## 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.

### DE LA CONSOMMATION DÉMATÉRIALISÉE À LA « FAST-CULTURE » : UNE CONSÉQUENCE DES PRATIQUES NUMÉRIQUES SUR SMARTPHONE ?



Immédiateté



Rapidité de  
consommation



Facilité d'accès



Gratuité

## UNE DÉCOUVERTE DES PRATIQUES NUMÉRIQUES INFLUENCÉE PAR TROIS GRANDS PÔLES

La famille



YouTube &  
les youtubeurs



Les pairs



/// **C'est plus pratique  
de regarder sur la tablette  
que d'attendre devant la télé  
que ça passe.**

(Fille, classe de CM2)

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. À 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.

/// **Pourquoi je le paierais  
si je peux le voir gratuitement ?**

(Garçon, classe de 5<sup>e</sup>)

### CONSOMMATION EN LIGNE : DES FRONTIÈRES FLOUES ENTRE LE LICITE ET L'ILLICITE

> De 8 à 12 ans, les enfants ne semblent pas percevoir de frontière entre pratiques licites et illicites, les différents types de sites leur apparaissant de manière indifférenciée sur les pages de résultats des moteurs de recherche. Ils choisissent leurs sites en se fiant aux recommandations de leur entourage sans imaginer qu'il y ait là quelque chose d'interdit. La qualité de l'interface du site joue aussi un rôle important. Certains sites illicites se montrent ainsi particulièrement habiles dans l'utilisation d'une identité

graphique soignée et jouant sur des codes ludiques auxquels les plus jeunes sont sensibles.

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

Leur prise de conscience intervient à la réception par le foyer d'une recommandation de l'Hadopi ou après avoir été informés par un proche ou les médias. Dans ce contexte, les 8-14 ans adoptent des approches très pragmatiques : leur souci principal est d'accéder à l'œuvre qu'ils recherchent, souvent sans se soucier des questions de légalité.

/// **Ma mère a reçu une  
lettre et après elle m'a  
demandé d'arrêter d'aller sur  
Papystreaming.**

(Garçon, classe de 3<sup>e</sup>)

La notion de droit d'auteur en elle-même reste largement méconnue et n'est que partiellement comprise. Les 8-14 ans en retiennent surtout le volet « droit moral », comprenant que cela consiste à permettre à l'auteur de disposer de son œuvre comme il l'entend, sans qu'ils envisagent les enjeux financiers pour la création. Une minorité d'entre eux, quel que soit l'âge, a cependant déjà été confrontée à cette notion, sur YouTube en particulier, à travers les messages indiquant le retrait d'œuvres ou la suppression de vidéos de *Youtubeurs* ne respectant pas le 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.**

(Garçon, classe de 3<sup>e</sup>)

En revanche, les **8-14 ans expriment des craintes fortes à l'égard des 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. Cela reste une préoccupation importante au moment du choix du site.

/// **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.**

(Garçon, classe de 5<sup>e</sup>)

## DES PRATIQUES EN LIGNE QUI SE COMPLEXIFIENT AVEC L'ÂGE, JUSQU'À L'EXPÉRIMENTATION DE L'ILLICITE

> **La diversification des pratiques et la découverte de l'illicite semblent fortement liées à la progression en âge.** Elle va en effet de pair avec une autonomie grandissante de l'enfant dans ses pratiques en ligne et l'acquisition, au fil des années, d'une certaine aisance technique.

Ainsi, **les 8-9 ans** qui consomment encore beaucoup de biens culturels physiques (CD et DVD, mais aussi jeux de plateau, etc.) restent sur des pratiques de consommation en ligne relativement simples, qui passent essentiellement par YouTube ou la recherche d'œuvres sur Google. Ils se montrent à l'écoute des recommandations de leurs parents et ne cherchent pas à explorer d'autres modes d'accès.

**Vers 10-11 ans**, les enfants sont à un moment charnière de leurs pratiques : leur consommation commence à se diversifier, avec l'arrivée notamment du premier *smartphone*. Ils se mettent alors à rechercher des œuvres plus récentes, pour les films en particulier, et à utiliser des convertisseurs MP3/ MP4 (« *stream*

*ripping* ») pour pouvoir télécharger des musiques et les écouter hors connexion sur leur téléphone.

Ils sont au tout début des pratiques illicites, mais restent encore réceptifs aux règles et conseils des parents. Jusqu'à 12 ans environ, les enfants sont moins à l'aise techniquement. C'est encore souvent l'entourage qui « fournit » les œuvres aux enfants, y compris de manière illicite, pour les protéger des risques associés à ces sites.

/// **Ma mère préfère que je ne sois pas à côté d'elle quand elle télécharge.**

(Fille, classe de CM1)

À partir de **12 ans**, ils deviennent plus autonomes dans leurs pratiques, ils gagnent en aisance technique et leurs besoins s'étendent. Leurs usages se diversifient et se complexifient sous l'influence de l'entourage (famille, amis), jusqu'à ce qu'ils accèdent eux-mêmes de manière illicite aux œuvres et découvrent l'étendue des possibles en la matière. Les 12-14 ans utilisent principalement des applications facilitant le téléchargement d'œuvres et des sites illicites de *streaming*, tels que Papystreaming ou des

sites comme Popcorn Time qui permettent un visionnage en *streaming* avec un protocole pair-à-pair. Le téléchargement, qui leur semble une pratique plus complexe, reste lui minoritaire au sein de cette population et plutôt le fait de leur entourage.

/// **Je vais sur des sites de streaming mais je sais que c'est pas bien ! C'est mon père qui me l'a dit.**

(Fille, classe de 4<sup>e</sup>)

**C'est ainsi au début de l'adolescence que les usages illicites s'installent.** En se détachant peu à peu de la surveillance parentale exercée sur l'accès à Internet, les enfants construisent leurs propres expériences des pratiques culturelles dématérialisées, et définissent ainsi leur propre rapport à la licéité des contenus consommés – ou absence de rapport, ces notions de contenus licites ou illicites étant floues pour eux.

Il convient donc d'être à la fois vigilant et pédagogue pour aider ces enfants et pré-adolescents à comprendre les règles et les enjeux liés à la consommation de biens culturels en ligne, que ce soit en termes de licéité ou de risques à utiliser des sites illicites. ■

## UNE SENSIBILISATION À LA PROTECTION DE LA CRÉATION À L'ÈRE NUMÉRIQUE QUI PASSE PAR LES ENFANTS... MAIS AUSSI LEURS PARENTS !

L'étude fait ressortir 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** également aux parents, car leur rôle reste 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 notamment sur les sites illicites : exposition aux virus, contenus inappropriés, risques pour les données personnelles...