

#BornSocial2024

9ème édition



Une conférence proposée par l'agence heaven



9^{ème} BornSocial

02/10/2024



Notre approche

- **Mesure** :

Questionnaire en ligne avec le panel IDM Families / Xerfi (200 enfants répondants, terrain début septembre)



- **Ecoute** :

Interviews vidéo de jeunes utilisateurs.

- **Documentation**

Illustration par des données et contenus publics.

Partenariat avec l'association Génération Numérique



Les moins de 13 ans de 2024,
nés après 2011, c'est-à-dire
dans un monde avec
YouTube, Facebook,
Instagram... et même
Musica.ly

#SocialMediaNative
#GenAlpha



[aiphy](#)



#BornSocial2024 

Les objectifs de l'étude

- Dresser le portrait d'une génération née avec les médias sociaux, qui n'est même pas sensée avoir le droit de s'y inscrire
- Les écouter, apprendre, décrypter leurs usages
- Comprendre leur appréhension de la communication et du marketing digital, leurs attentes, leurs préoccupations

U



Les sujets traités

1. Equipement & consommation média
2. Inscription et présence sur les médias sociaux
3. Usages par plateforme
4. Relation aux marques
5. Focus IA
6. Conclusions



1. Equipement & Temps passé



Quel taux d'équipement ?

Le taux passe de 71% à 11 ans à 90% à 12 ans. Cette possession quasi-généralisée est similaire à celle de 2022.

Disposes-tu de ton propre smartphone ?

90%

De réponses « oui » pour des enfants 12 ans

Source : heaven x xerfi- IDM, Septembre 2024

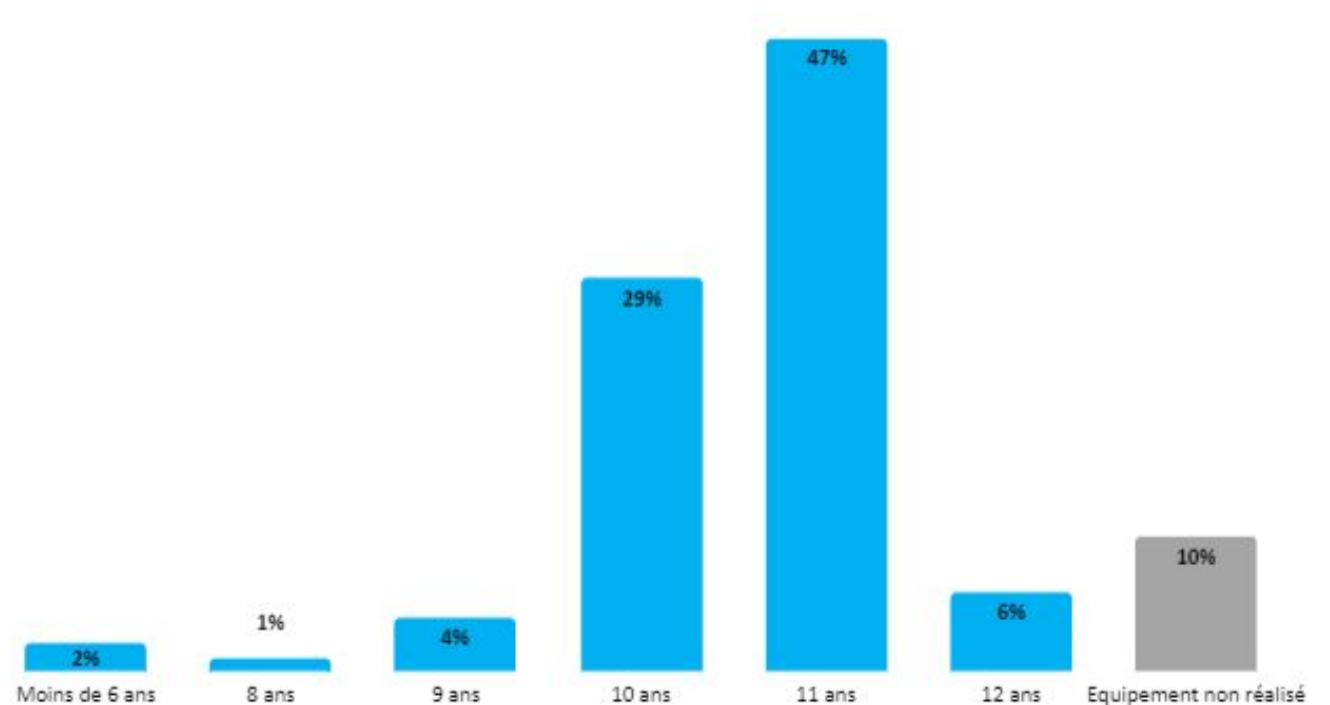


Âge de l'équipement ?

Un pic d'équipement massif s'effectue à 11 ans, un âge au croisement du CM2 et de la 6e.

1 enfant sur 3 est équipé avant ses 11 ans ou moins.

A quel âge as-tu reçu ton premier smartphone ?



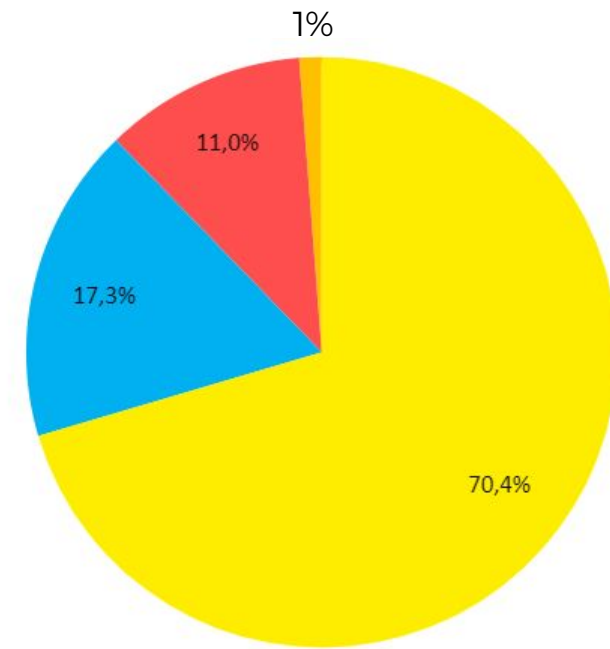
Source : heaven x xerfi- IDM, Septembre 2024 – enfants de 12 ans



Type d'équipement ?

Comme dans le reste de la population, Android domine largement.

La part d'enfants équipée de téléphone à touche reste marginale à 1%.



● Android (Samsung, Oppo, Huawei, Xiaomi,...) ● iPhone ● Smartphone Autre (=NSP) ● A touche



Temps passé

Un temps passé moyen assez stable qui comprend à la fois le temps de divertissement et de “travail”.

Augmentation continue de la connaissance des apps de suivi de temps passé → 63% des enfants ayant un smartphone en ont connaissance (+8 pts par rapport à 2022)

Des fois je peux redemander un peu de temps..

Gaspard



D'après l'application (de suivi de temps passé), combien de temps as-tu passé sur ton téléphone lors de ton dernier jour d'école ?

01 H 51 MIN

(+2 min par rapport à 2023)

Applications

Sur quel service ou application passes-tu le plus de temps ?

*Près d'un tiers des enfants ayant une application de suivi de temps indiquent que **Youtube** est celle sur laquelle ils passent le plus de temps (c'était TikTok l'année dernière).*

*Les jeux sont aussi très présents. On observe cette année une forte percée de **Brawl Stars** (un MOBA, c'est-à-dire une arène de bataille en ligne multijoueur, en vue de dessus en oblique).*

Brawl Stars
Jeu vidéo



Perception du temps passé

Le regard des enfants sur leurs parents est de plus en plus critique à l'égard du temps que ces derniers passent sur leur mobile.
De leur côté, 37% des pré-ados aimeraient pouvoir passer plus de temps sur leur mobile.

26%

pensent qu'ils (**les enfants**)
passent trop de temps sur
leur mobile.

28%

pensent que leurs **parents**
passent trop de temps sur
leur mobile. (+7pts vs 2023)



Réassurance technologique

60%

Des enfants indiquent que leurs parents les géolocalisent avec leur téléphone.

Source : heaven x xerfi- IDM, Septembre 2024, enfants de 11 & 12 ans

L'usage de la géolocalisation continue de gagner du terrain et de se généraliser chez les moins de 13 ans.

Ils étaient seulement 34% à déclarer être géolocalisés en 2020 et 55% en 2023.



Un portable, oui mais pour quoi faire ?

« j'essaye des fois de me limiter un peu. »

Juliette

Un processus stabilisé depuis plusieurs années entre parents et enfants :

- des jeunes qui veulent grandir, attirés par les promesses de l'écran à soi (socialisation, consommation de divertissements)
- des parents qui cherchent à maintenir une surveillance, un contact avec leurs enfants (un "cordon ombilical")

Et maintenant des institutions, comme le collège, qui peuvent générer de plus en plus d'injonctions contradictoires entre prévention des risques du numérique et nécessité d'usage des écrans dans le cadre de la scolarité.



2. Inscription & présence sur les médias sociaux

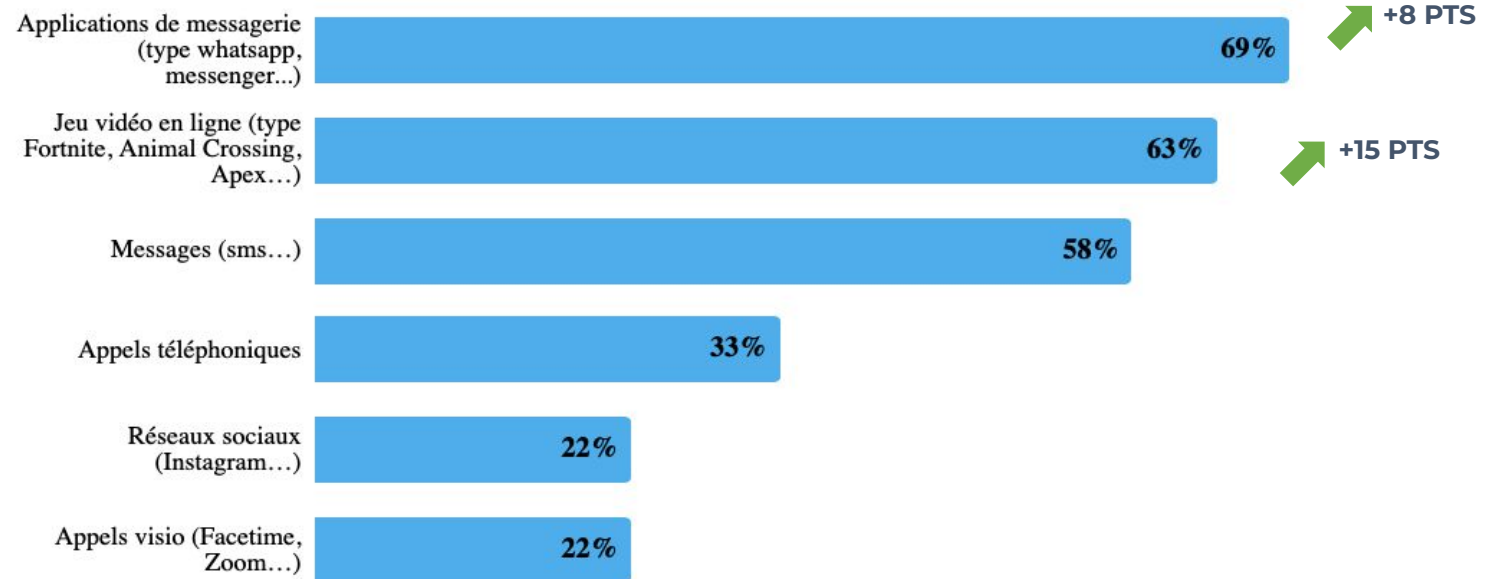


Modalités sociales

Les applications de messagerie s'imposent toujours plus à la première place des outils de socialisation en ligne.

Et désormais, les jeux-vidéo en ligne sont utilisés par plus de 60% d'entre eux pour passer du temps avec ses amis.

Quand tu souhaites passer du temps en ligne avec tes amis, que vas-tu faire spontanément ?



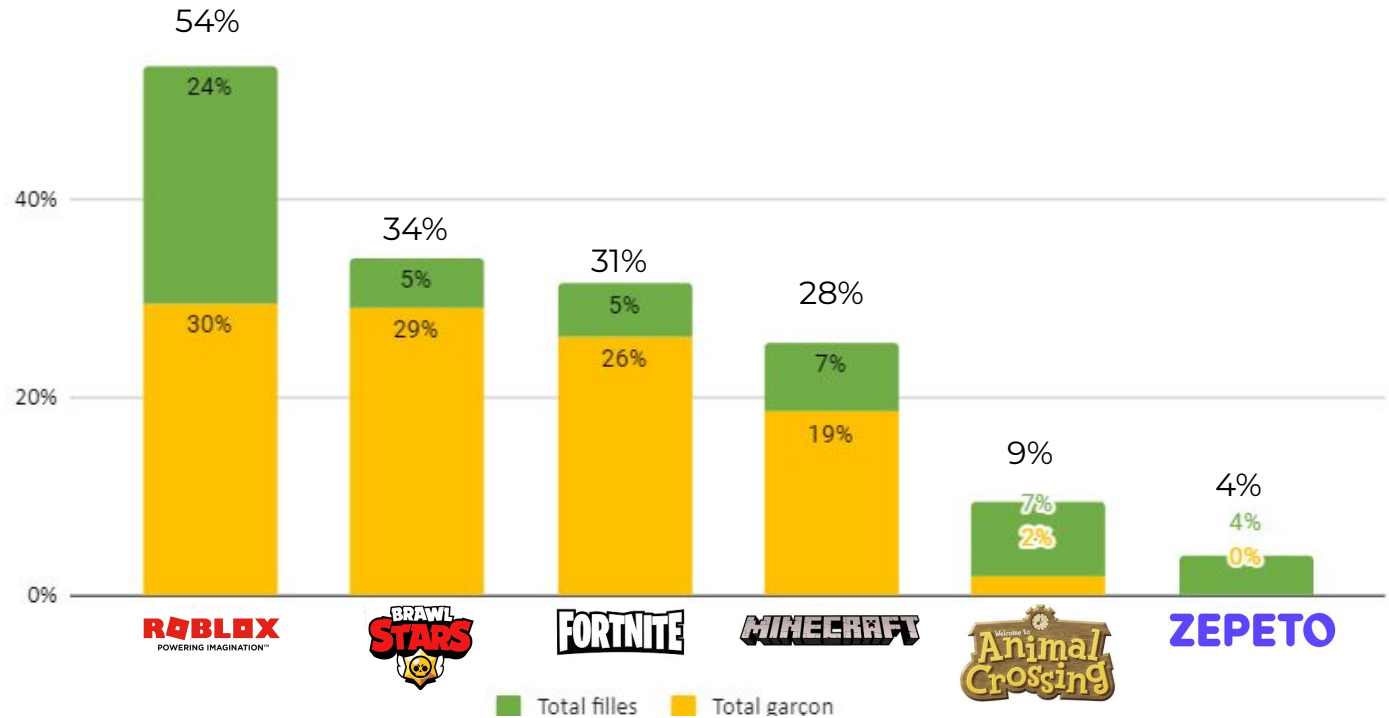
Source : heaven x xerfi - IDM, Septembre 2024, enfants de 11 & 12 ans



Top Jeux Vidéo

Roblox s'impose comme la plateforme la plus populaire, avec la grande particularité de plaire de façon assez équilibrée aux garçons et aux filles.

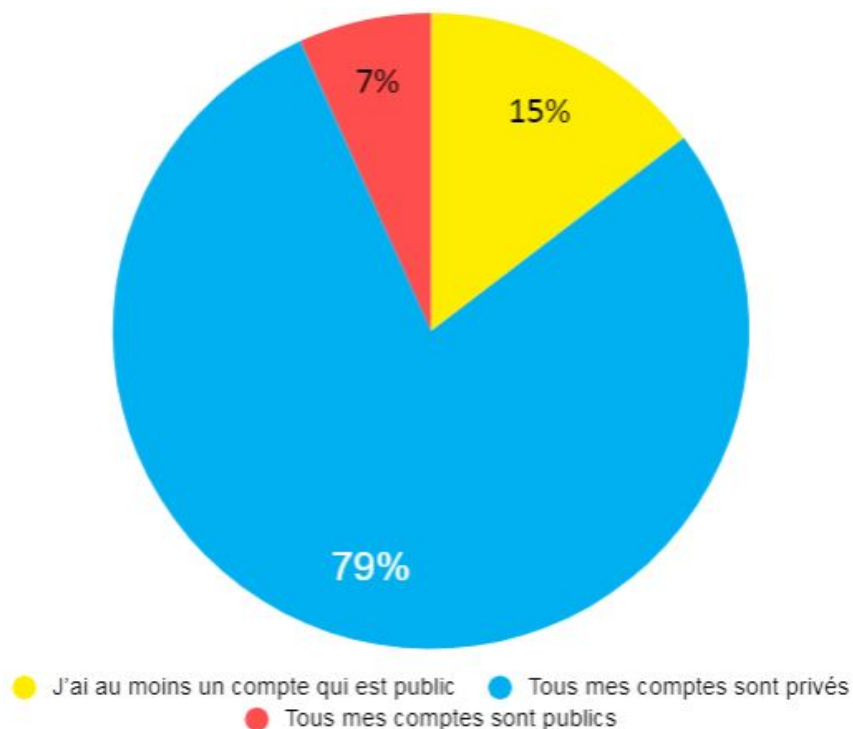
12. A quels jeux en ligne joues tu avec tes amis ? (plusieurs réponses possibles) ?



Source : heaven x xerfi - IDM, Septembre 2024, enfants de 11 & 12 ans

Privacy

Comment sont configurés tes comptes sur ces applications ?



Une très large majorité maintient l'ensemble de ses comptes en privé.

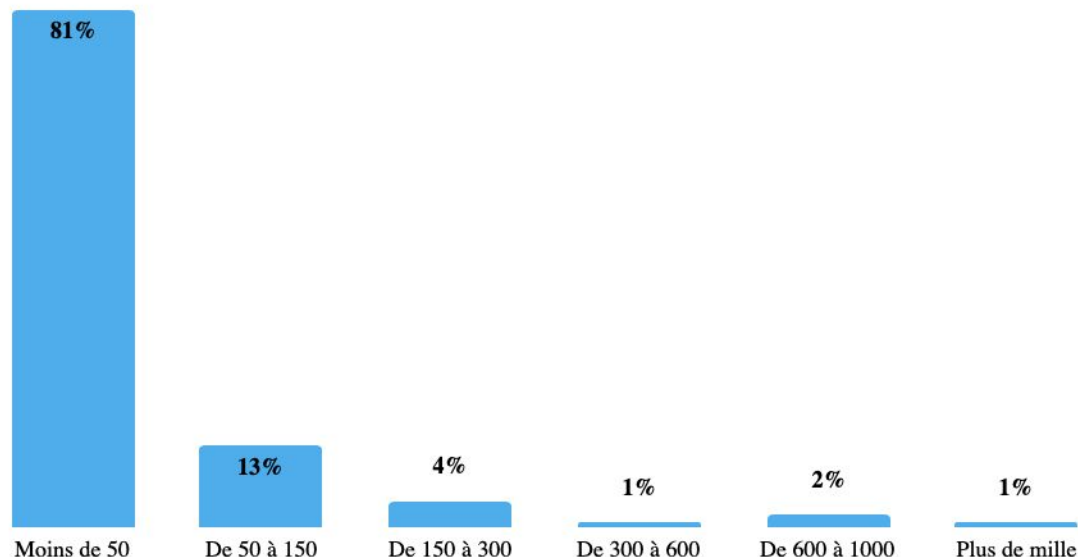
Un chiffre très stable depuis 2020 (<2pts de différence par rapport à 2023).



Source : heaven x xerfi - IDM, Septembre 2024, n=200, enfants de 11 & 12 ans

Cercle de contacts

Combien d'amis ou d'abonnés as-tu sur ton application principale ?



Source : heaven x xerfi - IDM, Septembre 2024, n=200, enfants de 11 & 12 ans

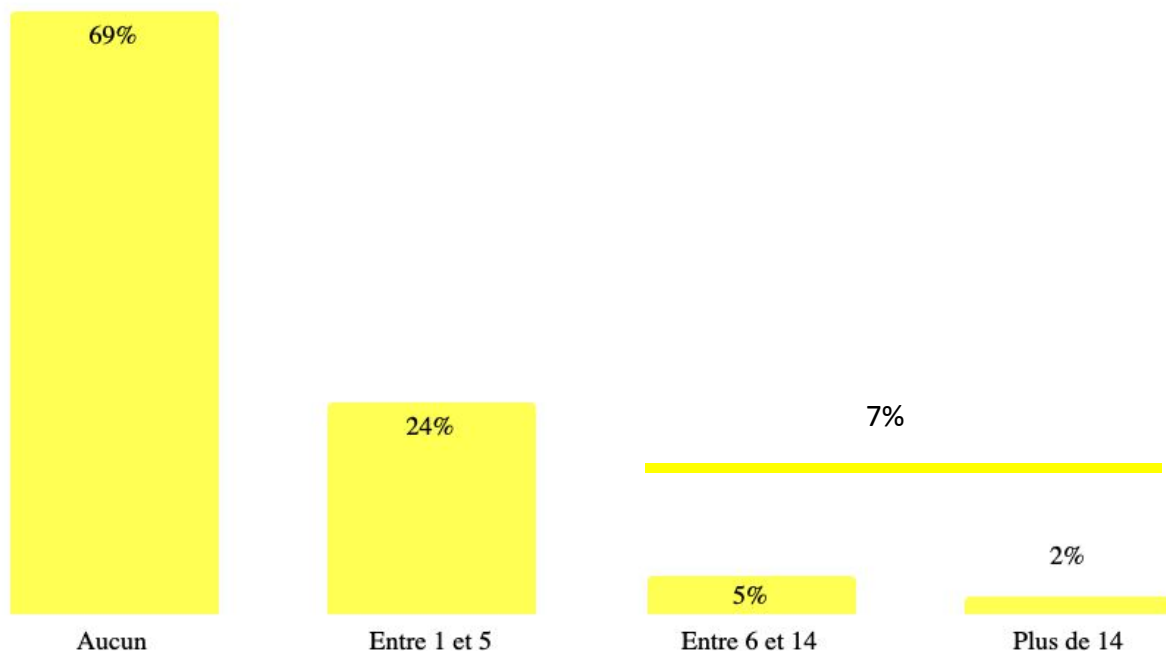
Là encore aucun réel changement n'est observé depuis plusieurs années, les volumes de contacts sont très largement restreints au cercle des amis proches.

Les trois quarts des enfants déclarant disposer de plus de 150 abonnés ont plus de 12 ans.



Publication

Combien de posts / photos / stories penses-tu avoir publiés et partagés auprès de tous tes abonnés au cours des 7 derniers jours ?



31% des enfants publient des contenus chaque semaine auprès de leurs abonnés !

On observe un déclin de la fréquence de publication auprès de tous leurs abonnés (-6pts par rapport à 2023).

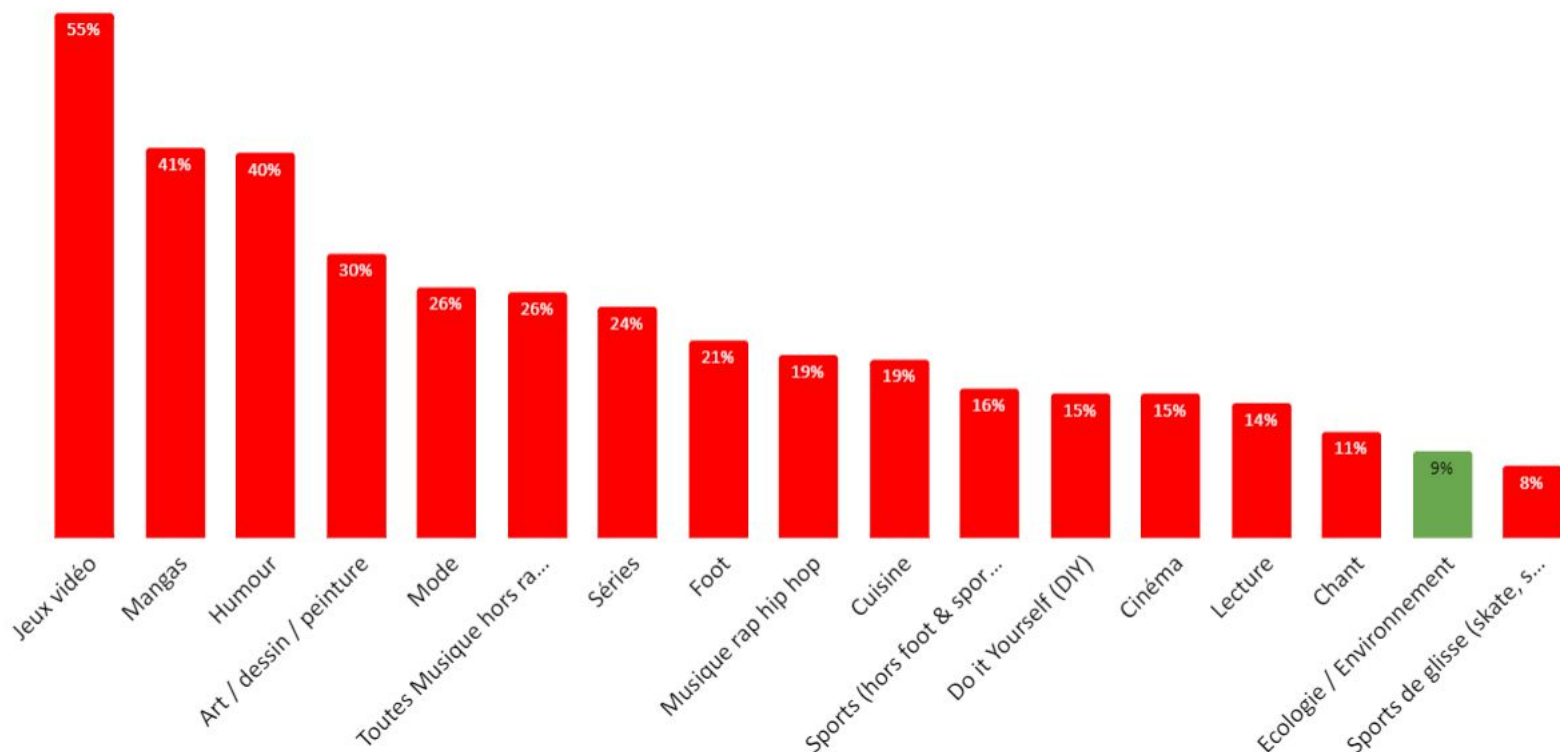
Les utilisateurs particulièrement actifs en fréquence de publication (>6 posts / semaine) sont sensiblement plus des filles (62%) que des garçons.

Source : heaven x xerfi - IDM, Septembre 2024, n=200, enfants de 11 & 12 ans



Centres d'intérêts / plateformes

Coches les centres d'intérêts qui t'intéressent sur les réseaux sociaux :



Les jeux-vidéo s'imposent toujours comme le centre d'intérêt le plus prévalent auprès des 11 ou 12 ans et cela majoritairement en raison des garçons qui déclarent être tous ou presque intéressés (82% de garçons concernés par les jeux-vidéo vs 27% chez les filles).

De façon stéréotypée : la mode et l'Art sont les centres d'intérêts les plus en affinité avec les filles, quand les jeux vidéos et les mangas vont plus se retrouver chez les garçons.



Source : heaven x xerfi - IDM, Septembre 2024, n=200, enfants de 11 & 12 ans

Usage des réseaux sociaux

75%

Des enfants de 11 et 12 ans indiquent utiliser régulièrement au moins un réseau social (chiffre ne comprenant pas l'usage de YouTube).

L'usage des réseaux sociaux apparaît légèrement en hausse par rapport à 2023 (+3pts) mais reste toujours moins élevé qu'en 2022.

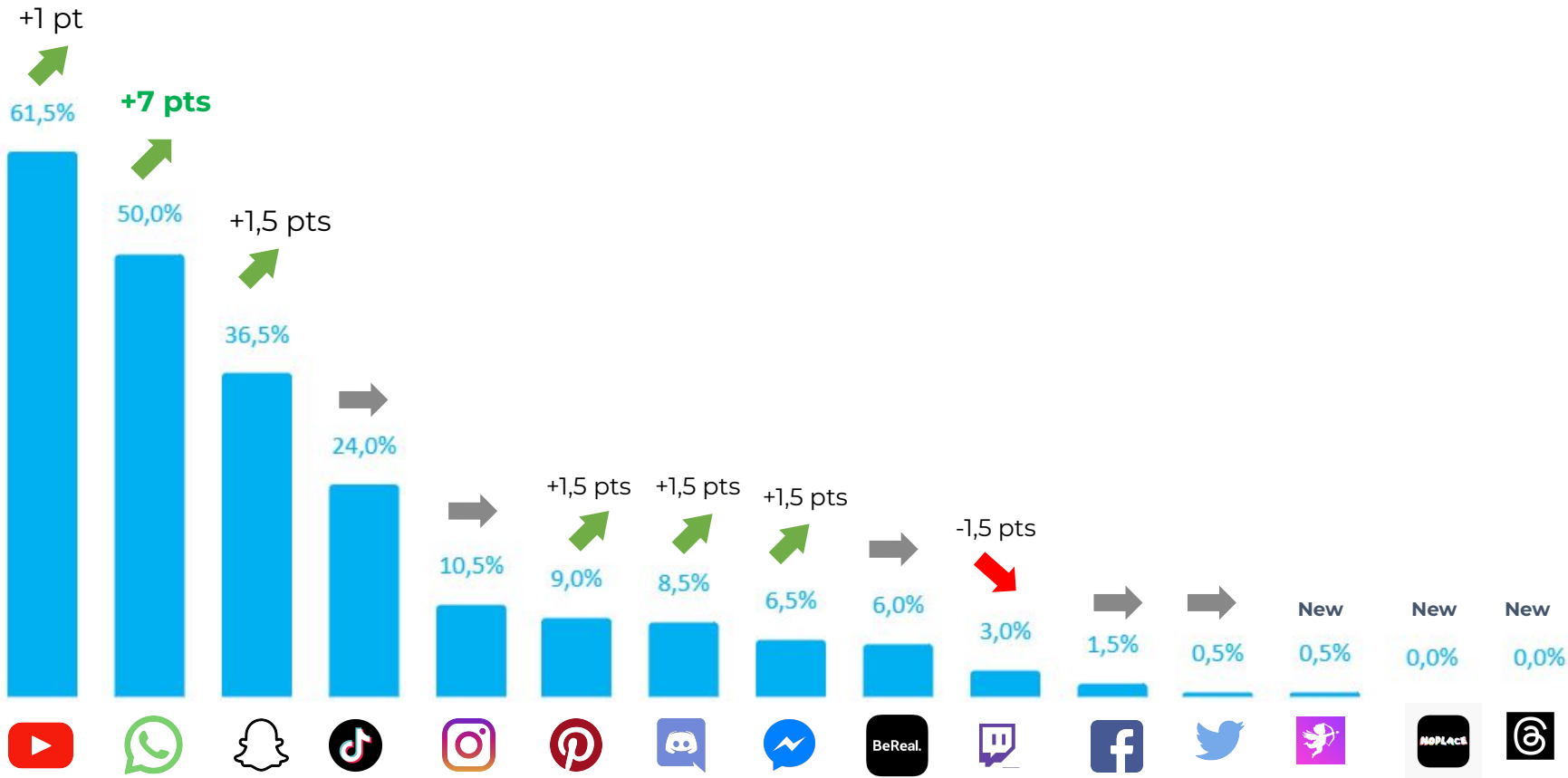


Source : heaven x xerfi - IDM, Septembre 2024, n=200, enfants de 11 & 12 ans

#BornSocial2024 

Game of Platforms

Quelles sont les applications que tu utilises régulièrement ?



En tant que plateforme vidéo avec des fonctionnalités sociales, YouTube s'affiche toujours comme l'application la plus utilisée.

La plus grande variation, la seule très significative, est au profit de WhatsApp qui atteint les 50%.

Threads n'a absolument pas attiré les moins de 13 ans.



Source : heaven x xerfi - IDM, Septembre 2024, n=200, enfants de 11 & 12 ans

3. Les usages par plateforme



A. Les réseaux traditionnels



Facebook, le lointain réseau

«tu sais, c'est pour ceux qui travaillent et pour les plus âgés. »

Maxime

Très bonne notoriété de Facebook mais désintérêt général pour ce réseau en raison de la perception qu'il s'agit d'une :

- Application "ancienne" utilisée par leurs aînés (adultes / parents / grands parents / "boomers"...)*
- Pas de différence fonctionnelle avec les autres applications type Instagram*

Seul intérêt différencié : le login facilité via Facebook



X (Twitter), pas accueillant

*« je trouvais que
Twitter ça
sonnait mieux
que X »*

Alix

Le passage au nom "X" n'a pas amélioré la perception, plutôt négative, du réseau.

X étant toujours perçu comme un espace regroupant des communautés plus agressives.



WhatsApp, le premier réseau social ?

« sur WhatsApp,
plein de
gens...posent des
statuts.»

Camille

Un usage de WhatsApp qui augmente très significativement en raison de son positionnement de messagerie généraliste.

Une app à la fois acceptée par les parents et très appréciée des enfants grâce à son côté multifonctions :

- la création de groupes
- messages vocaux
- appels vidéo

Pour les enfants ayant l'interdiction d'utiliser les réseaux sociaux, les statuts et channels apparaissent comme un substitut ou contournement des restrictions parentales.

14%

Des enfants publient des statuts / stories sur WhatsApp (--> 28% des utilisateurs de la plateforme)



Snapchat, pour tous les besoins

Une application qui réussit à toujours garder une longueur d'avance avec la présence de fonctionnalités qui sont adoptées par une cible très jeune (filtres, flammes, signe astrologique, Snapscore, bitmoji...).

Si l'usage principal reste celui de la messagerie, Snapchat réussit à accompagner les changements d'usages très rapides des moins de 13 ans, des filtres amusants aux stories partagés à tous.

32% Des enfants indiquent utiliser les filtres Snapchat ou autres 

14% maintiennent des flammes sur Snapchat 

8% partagent leur géolocalisation sur Snapchat 



Snapchat, pour tous les besoins

« *maintenant les jeunes, ils aiment bien avoir le truc amélioré de l'application.* »

Hafsa

La dernière nouveauté qui semble émerger est Snapchat +.

Qui offre une multitude de fonctionnalité dont la restauration des flammes et l'épingle meilleure ami.e.

Le coût ? 3,99€/mois

- Épingle n°1 Meilleur·e ami·e 🏆
- Indicateur de relecture de l'histoire 👁️
- Icône d'application personnalisée 📱 (nouvelles icônes ajoutées !)
- Thèmes d'application personnalisés 🎨
- Insigne Snapchat+ 🌟
- Système solaire ☀️
- Réponses aux histoires prioritaires ⭐
- Émoji d'affichage 🙌
- Arrière-plans de Bitmoji 🖼️ (nouveaux arrière-plans ajoutés !)
- Expiration de la Story personnalisée ⏰
- Capture de couleur 🌈
- Sons de notification personnalisés 🔔
- Modification du Snapscore d'un ou d'une ami·e 📊
- Fonds d'écran de Chat 🗨️
- Boutons de capture personnalisés 📷
- Cadeau Snapchat+ 📺
- Mise en avant de la Story 🚀
- Apparence de la carte 🗺️
- Revoir à nouveau 🔄
- Créer une Bio pour My AI 🤖
- Liste étendue des meilleurs amis 📖
- Une restauration de la Snapflamme mensuelle gratuite 📄
- Couleur de Chat personnalisée 🗨️
- Onglet d'Accueil 🏠
- Rêves gratuits 🌙
- Jetez un coup d'œil 👁️
- Légendes d'IA ✨
- Outils créatifs d'IA 🎨
- Rappels de Snapflamme 🔔
- Multiplicateur Snapscore 📊
- Horodatage des Stories 🕒
- Notifications de Stories vues 🔔
- Snaps de foudre ⚡
- Sons de sonnerie personnalisés 🔔
- Footsteps 📍



TikTok, pour passer le temps

«Tiktok c'est vraiment quand j'ai rien à faire, c'est bien.»

Hafsa

TikTok, une application dont la perception a peu évolué cette année, proposant des contenus divertissant pour lutter contre l'ennui.

Un problème de temps passé et "d'addiction", dont ils ont tous conscience mais qui révèle l'attractivité des formats courts, verticaux auprès de cette cible.

Une source d'inspiration pour des activités en famille ou entre copains.

3%

Des enfants indiquent avoir fait un don de pièces, de roses... à un influenceur pendant un live



Instagram, un réseau de grands

«c'est bien parce qu'il y a plein de créateurs différents, plein de contenus différents, et dessus tu peux échanger»

Hayden

Instagram est un réseau dont l'âge d'usage a reculé mais vers lequel ils se projettent pour leur adolescence.

Insta est vu comme un réseau généraliste, plus ouvert en terme de contenus et de créateurs que leurs réseaux "messaging".

Le signal faible → les "notes" Instagram

2%

Des enfants indiquent s'être abonnés à un canal Instagram



1%

Des enfants indiquent utiliser la fonctionnalité « Instagram shopping (cliquer sur le sac pour voir le prix) »



YouTube

*« moi je regarde
YouTube parce
que j'ai pas les
autres »*

Maxime

YouTube est un marqueur générationnel, un média qui accompagne les enfants dès le plus jeune âge (parfois via Youtube Kids) et qui a grandi avec eux en s'adaptant à leurs centres d'intérêt... des dessins animés aux jeux vidéos en passant par l'humour.

Une plateforme aussi fréquemment utilisée par les professeurs (références de vidéo en langue, histoire...).

Le développement des Shorts a été un vecteur d'accès aux contenus type Tiktok, très divertissants et parfaitement complémentaires aux vidéos longues.



BeReal

«je connais tous les gens, c'est des amis, des gens de l'école avec qui je parle souvent»

Juliette

Bereal, apparu en 2021, a beaucoup progressé l'année dernière mais reste à un niveau similaire en 2024 malgré l'apparition de nouvelles fonctionnalités, telles que les flammes, qui pourraient intéresser les plus jeunes.

L'application offre un espace de partage et de connexion sans pression, avec ses amis.

Une plateforme qui attire car elle est :

- sans parents
- ludique
- génère des contenus authentiques et éphémères

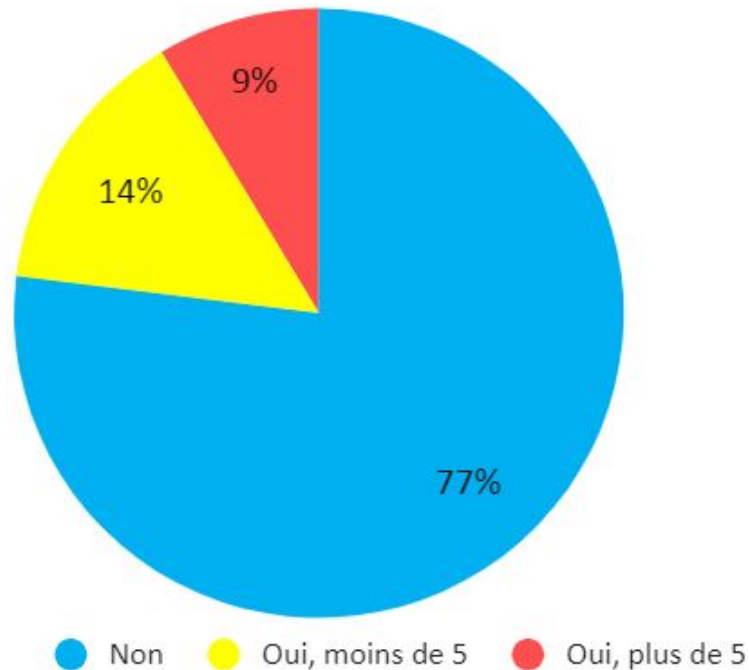


4. La relation aux marques



Marques

Es-tu abonné à des comptes de marques sur les réseaux sociaux ?



Même si l'usage de suivi des marques semble augmenter, une large majorité d'enfants n'en suit aucune sur les réseaux sociaux avant 13 ans (77% vs 83% en 2023).

Les filles sont toujours les plus précoces en termes de connexion aux marques, étant 28% à déclarer suivre au moins une marque sur les réseaux (18% chez les garçons).

Les marques les plus citées restent immanquablement celles liées à l'habillement et l'apparence, comme Nike, Adidas..



Source : heaven x xerfi - IDM, Septembre 2024, n=200, enfants de 11 & 12 ans

Publicité

60%

Des enfants indiquent qu'il y a trop de publicités sur les réseaux sociaux.

Cette perception de pression publicitaire excessive augmente chaque année depuis 4 ans.

- + 6 pts depuis 2023
- + 12 pts depuis 2022

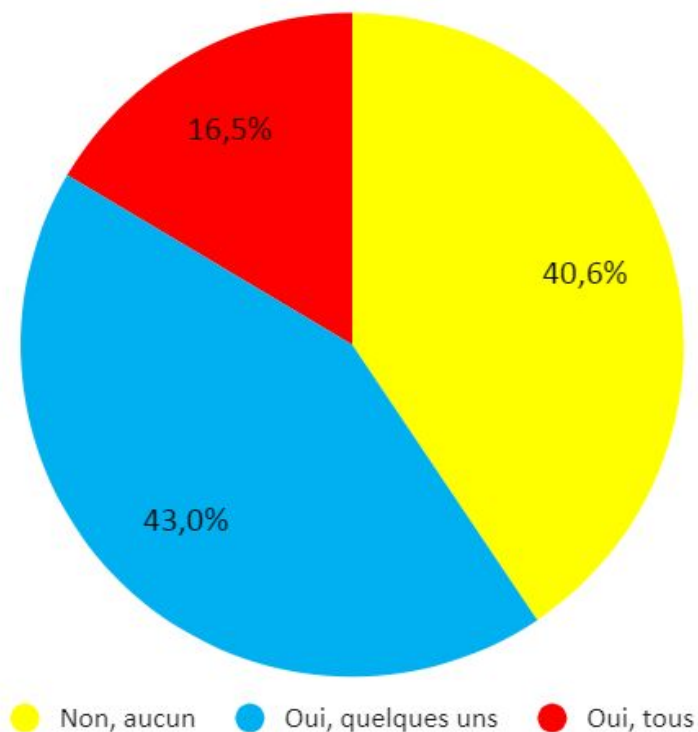
Nous présumons que cette perception provient surtout de la publicité vue sur Youtube mais aussi dans une moindre mesure de Tiktok.



Source : heaven x xerfi - IDM, Septembre 2024, n=200, enfants de 11 & 12 ans

Contenus sponsorisés

Est-ce que les créateurs que tu suis font de la publicité ou des placements de produits ?



Les contenus sponsorisés génèrent beaucoup moins de rejet que les publicités en général (25% versus 60%)

Alors même que dans le même temps, ces contenus sponso semblent toujours se développer (16,5% des enfants indiquent que tous leurs créateurs en font versus 10% en 2023)

25% Des enfants indiquent qu'il y a trop de contenus sponsorisés



Source : heaven x xerfi - IDM, Septembre 2024, n=200, enfants de 11 & 12 ans

#BornSocial2024 

Créateurs / Influenceurs



Pour la première année Inoxtag* est passé devant Michou qui passe 2e et est suivi par Squeezie.

Apparu l'an dernier, Mister Beast, star mondiale de Youtube, conforte sa présence parmi les créateurs cités en France par les moins de 13 ans.

*Questionnaire diffusé avant la sortie de Kaizen



Source : heaven x xerfi - IDM, Septembre 2024, n=200, enfants de 11 & 12 ans



Créateurs / Influenceurs que vous ne connaissez probablement pas

Fuze III



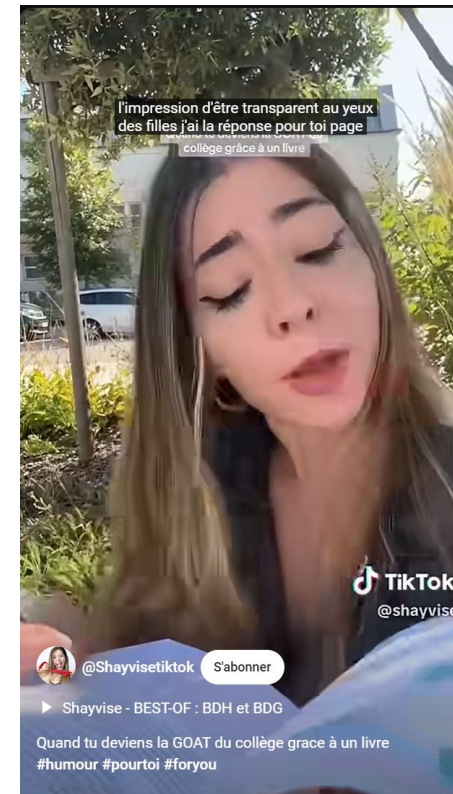
Minecraft & formats YouTube

Léo Succulent



Humour cartoon

Shayvise



Conseils scolaires et humour d'une prof (7M d'abonnés sur TT)

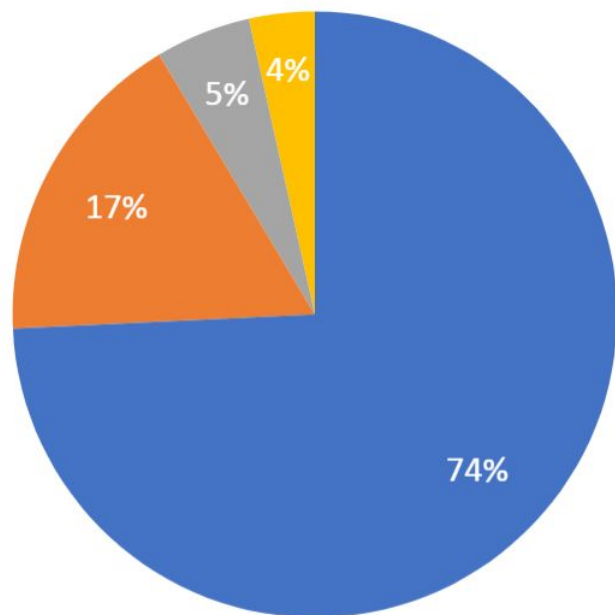


5. L'intelligence artificielle



Fréquence d'usage

Utilises-tu un ou des services d'intelligence artificielle (comme ChatGPT) ?



● Non, jamais ● Oui, je l'ai testé une fois ou deux ● Oui, je l'utilise plusieurs fois par mois
● Oui, je l'utilise plusieurs fois par semaine

Si beaucoup d'enfants connaissent les services d'IA générative, l'usage réel est encore très minoritaire et surtout peu récurrent avant 13 ans.

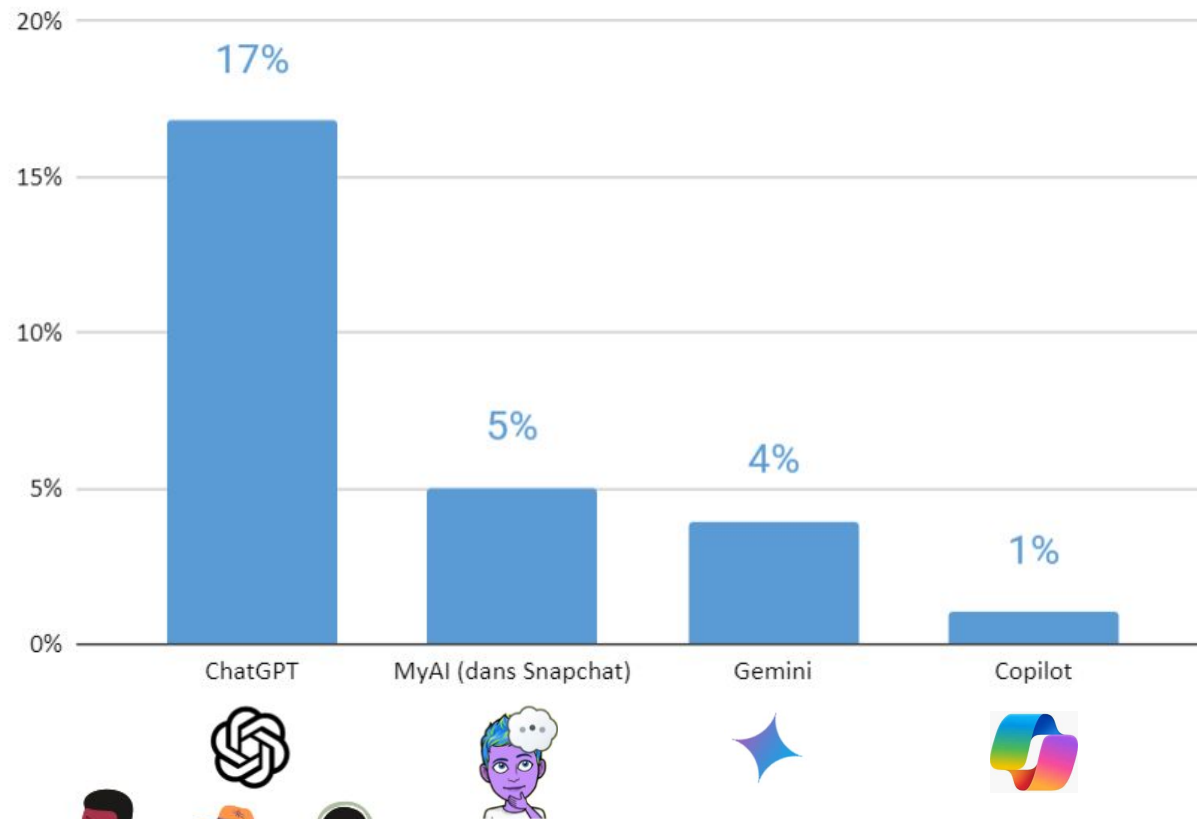
On observe des réponses très similaires entre les filles et les garçons.



Source : heaven x xerfi - IDM, Septembre 2024, n=200, enfants de 11 & 12 ans

Services utilisés

Utilises-tu un ou des services d'intelligence artificielle (comme ChatGPT) ?



De façon similaire aux jeunes de 18 à 21 ans que nous avons interrogé pour BornAI, **ChatGPT domine largement en terme d'usage.**



Source : heaven x xerfi - IDM, Septembre 2024, n=200, enfants de 11 & 12 ans

L'avenir



BornSocial #2024

Maintien de l'usage général des réseaux à un niveau similaire à celui de l'année dernière et dans le même temps croissance de l'usage des plateformes de jeux vidéos comme espaces de socialisation.

Développement significatif de WhatsApp, qui s'impose comme la messagerie cross-générationnelle et qui permet aux plus jeunes d'expérimenter les options classiques de l'expression social media (stories/statuts, channels...).

Quelques signaux faibles à pointer :

- Développement de Snapchat+, un vecteur de diffusion de l'idée que certaines fonctionnalités peuvent devenir payantes sur les réseaux sociaux
- Les Notes Instagram

Même si elle est discutée et connue, l'IA reste peu utilisée autant en prévalence, qu'en fréquence chez les moins de 13 ans.



**Merci :)
@heavenagency**

