



This project is co-funded by
the European Union

Enquête sur les pratiques cinématographiques des adolescents de 11 à 17 ans et leurs pratiques liées aux écrans et aux réseaux sociaux.

Analyse des chiffres

203 adolescents ont été interrogés lors de cette enquête.

Cette enquête a été réalisée avec l'aide des collèges et lycées du 3^{ème}. arrondissement de Marseille et des médiateurs de la Friche la Belle de Mai sur le Playground de Juin à septembre 2020.

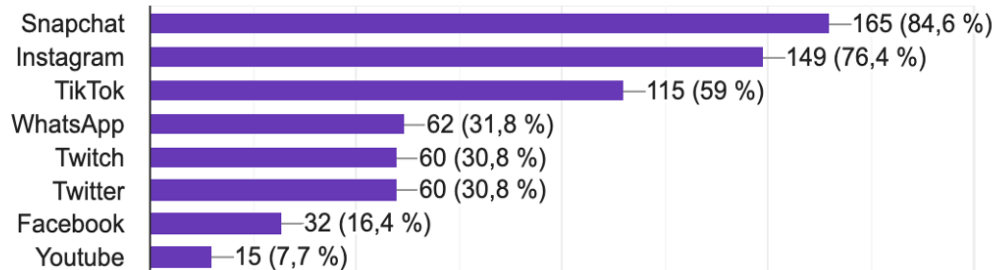
87% des adolescents interrogés vivent dans le 3^{ème}. arrondissement de Marseille; 13% des adolescents viennent des 14^{ème}. et 1^{er}. arrondissements.

La tranche d'âge va de 11 à 17 ans, avec une majorité d'adolescents de 13 et 14 ans.

92% des répondants possèdent un smartphone personnel.

Collecte et analyse des données réalisées à l'aide du formulaire Google.

Sur ton smartphone, qu'est-ce que tu consultes ?



Les adolescents interrogés nomment également d'autres médias sociaux qu'ils utilisent fréquemment comme Discord (5,1%), Messenger (0,5%), Byte(0,5%) ou Telegram(0,5%).

Pour notre projet, il sera essentiel de développer des comptes d'applications liés aux pratiques des adolescents. Nous voyons déjà la nécessité d'utiliser les plateformes les plus populaires telles que **Snapchat, Instagram ou TikTok**. Instagram peut être un bon compromis puisqu'il permet de partager des contenus créés avec TikTok ou sur SnapChat. Comme on peut le voir avec l'enquête publique de Kinograph, les jeunes de 18 à 23 ans utilisent beaucoup Instagram mais principalement Facebook alors que les adolescents, eux, s'y connectent peu (cf. : Kinograph's public survey).

Les plateformes les plus fréquentées par les répondants de la ligne " autres " sont Youtube et Discord. Youtube est un média que le projet Generation Z prévoit d'utiliser afin de créer une plateforme commune pour que les publics puissent partager leurs contenus. L'utilisation majeure de Youtube par les adolescents et sa pertinence pour du partage de créations audiovisuelle était une hypothèse antérieure à l'enquête qui est donc confirmée. Notre hypothèse a été confirmée. Discord, au contraire, est une plateforme plus complexe pour créer des discussions entre communautés définies, privées ou pour partager des contenus. Néanmoins, elle peut être une alternative aux autres groupes Facebook ou Whatsapp.

Sur les écrans, les pratiques sont variées :

- 69% des adolescents l'utilisent pour regarder de courtes vidéos ;
- 43% pour jouer à des jeux en ligne ;
- 54% regardent des films et des séries en ligne avec un abonnement payant et 37% sans abonnement ;
- 64% des jeunes créent des vidéos et des photos.

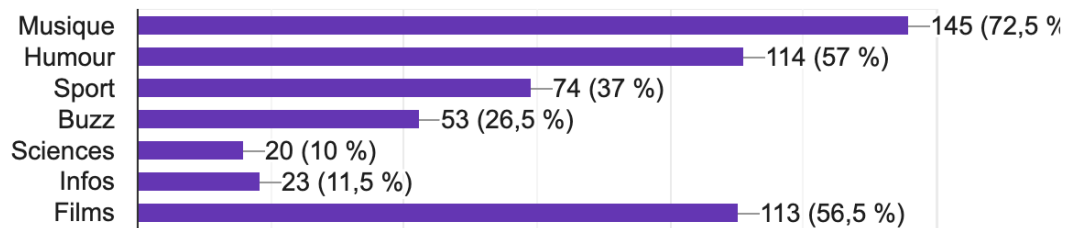
Il est important de noter que **tous les répondants superposent ces pratiques au quotidien. Aucun des répondants n'utilise son smartphone que pour une seule pratique.**

Les écrans les plus utilisés sont la télévision et le smartphone. Ils sont utilisés respectivement par 77% et 69% des répondants contre 30% sur une tablette et 48% sur un ordinateur.

62% des personnes interrogées regardent des films à la télévision et 54% en streaming (sur la télévision ou le smartphone). 39% des jeunes disent utiliser une plateforme de VOD et 21% de téléchargement.

Une grande partie des personnes interrogées ajoute « Netflix » comme moyen de visionner des films. Cette réponse montre que certains d'entre eux ne comprennent pas comment ces plateformes fonctionnent puisqu'ils les distinguent du visionnage « en streaming ».

Quel type de contenu regardes-tu le plus souvent ?



Les **vidéos musicales** (clips, compilations, concerts...), les **vidéos humoristiques** ainsi que les **films** sont les contenus les plus regardés par les adolescents.

Les répondants avaient la possibilité d'ajouter le type de contenu qu'ils regardent. **Environ 10 %** des adolescents regardent également **des animés et des jeux vidéo** et au moins **15 % d'entre eux regardent également des séries.**

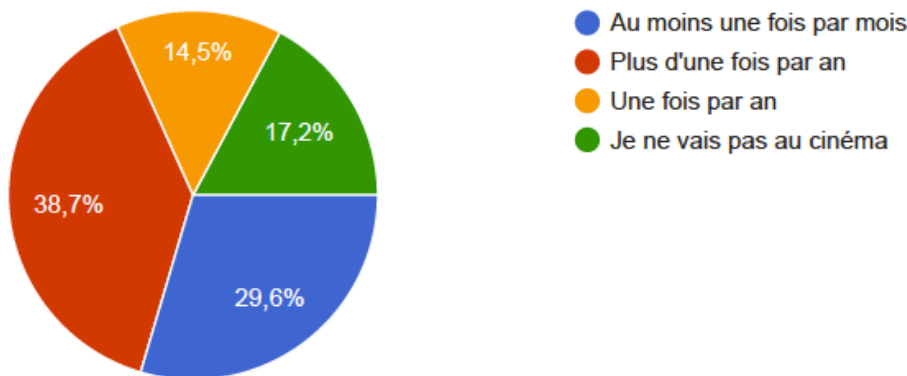
Les personnes interrogées ont été invitées à dire ce que le cinéma signifie pour elles.

Dans la grande majorité des cas, le cinéma est caractérisé par la notion de lieu. **Le lieu pour partager, où trouver des amis**, mais aussi la structure technique (écran, salle et sonorisation) **permettant de regarder un film de manière confortable et "sans être dérangé.e"**. Il s'agit donc d'un lieu privilégié. Certains répondants relient la notion de cinéma aux acteurs, aux actrices et à l'art, mais ces aspects sont marginaux par rapport à la caractéristique conviviale du lieu. Une grande partie d'entre eux remarquent **le caractère exceptionnel d'un cinéma** car ils peuvent y voir de nouveaux films qui ne sont pas encore sur les plateformes.

Cela se confirme lorsque nous demandons aux adolescents de nous dire quel est l'avantage d'un cinéma, il y avait une possibilité de réponses multiples :

- 83% viennent pour le grand écran et la qualité du son ;
- 44% disent que le cinéma permet à plusieurs personnes de venir s'amuser ensemble ;
- 54% disent que le cinéma leur permet de découvrir de nouveaux films ;
- Pour 14%, le cinéma leur permet d'assister à des présentations avec des acteurs et des réalisateurs.

Tu vas au cinéma :



Le panel de jeunes interrogés est hétérogène en matière de fréquentation des salles de cinéma et au moins 17% ne vont jamais au cinéma.

Peux-tu nous citer des titres de films que tu aimes ?

Une grande majorité d'entre eux semblent aimer les films d'horreur. Par exemple, ils mentionnent à plusieurs reprises : *IT*, *Conjuring*, *Chucky*, *Vendredi 13*, *La Dame Blanche*, *Hostel*.

Viennent ensuite les films d'action et les films de super-héros : *Fast & Furious*, *Mission Impossible*, *Taxi*, *Spiderman*, *Divergent*, *Percy Jacksons*, *Venom*.

Harry Potter est très souvent classé et les films d'animation sont ensuite cités avec : *Les Schtroumpfs*, *Coco*, *Les Crocs*, *Caroline*.

On peut donc constater que les adolescents regardent surtout les grandes productions nord-américaines et rarement européennes. Les seuls films européens, et surtout français, cités plusieurs fois à la marge sont *Léon*, *Shéhérazade*, *Les Déguns* ou *Taxi 5*.



This project is co-funded by
the European Union

Lorsque nous demandons aux jeunes de se projeter sur des **activités futures qui peuvent être développées au cinéma** :

- 56% d'entre eux aimeraient voir des séries ;
- 52% aimeraient venir jouer aux jeux vidéo ;
- 45% souhaitent découvrir la réalité virtuelle ;
- 30 % participeraient à des ateliers et 29 % demanderaient des conseils pour découvrir de nouveaux films.

Ces derniers chiffres peuvent nous montrer quel type de contenu les adolescents s'attendent à voir dans les salles de cinéma. Les jeunes que nous avons interrogés recherchent la diffusion de jeux vidéo et de séries. La réalité virtuelle est également une activité que les interviewés souhaiteraient. Cela constitue notre centre d'attention pour faire le lien entre la programmation et leurs attentes et peut aider à développer de futures propositions dans les salles de cinéma.