



**les
Everynautes**

**enquête sur
de nouveaux
explorateurs**



A LA RENCONTRE DES EVERYNAUTES

-  La multi-connexion à internet est déjà un phénomène de masse puisque plus de 50% des internautes français fréquentent déjà le web sur plusieurs écrans (entre ordinateurs, supports mobiles et écrans de TV).
-  **30% y sont même connectés quotidiennement.**
-  C'est cette population que nous avons baptisé Everynautes.
-  Car, il convient aujourd'hui de **ne plus se centrer sur les équipements** (devices), **mais sur les consommateurs** dans leurs comportements globaux. Comment comprendre ce que fait un mobinaute si l'on ne sait pas ce qu'il fait aussi sur internet chez lui sur son ordinateur ? Comment étudier un joueur en ligne connecté par sa console, si l'on ne sait pas s'il joue aussi sur son mobile ou sur l'ordinateur fixe de sa chambre ?
-  L'Everynaute est celui qui se connecte quotidiennement et à moins deux types d'écrans...

-  Cette connaissance de la connexion globale d'un individu à internet est importante **économiquement** pour :
 - Les acteurs de l'internet qui doivent suivre leurs consommateurs où qu'ils soient
 - Les acteurs du commerce, avec le e-commerce bien sur mais aussi le développement complémentaire du m-commerce, et demain du télé-commerce ?
 - Les acteurs du high-tech, qui produisent des outils de plus en plus multi-connectés
 - Les acteurs des médias : formules d'abonnement multi-écrans pour des groupes de presse ou audiovisuel
 - Les acteurs de l'entertainment : quid du développement de l'offre multi-écrans ? Quel impact du développement du 3^{ème} écran... la TV connectée.

-  Mais elle a aussi des conséquences sociales : ces 30% d'individus gèrent déjà différemment leur vie sociale.

-  Et des implications politiques : où et comment parler à ces individus extrêmement mobiles sur le réseau?

-  Ils cumulent **4H12** de contact quotidien avec internet.

-  Ils se distinguent des internautes par
 - une propension légèrement plus forte à faire du net un **outil de travail**,
 - par une propension nettement plus forte à en faire un **outil relationnel** essentiel,
 - et par une propension beaucoup plus forte à en faire un **outil de divertissement**.

-  Des **accros aux devices** ? Les devices dont ils ne pourraient pas se passer, ne serait-ce que 24h, sont en tout cas **les plus nomades**.
 Device le plus addictif : le **smartphone**, suivi de **l'ordinateur portable** et de la **tablette**.

-  A chaque device ses usages :
 - **Le smartphone pour l'information** à chaud, l'actualité et pour la recherche d'informations pratiques
 - **L'ordinateur fixe pour des activités plus « transactionnelles »** : effectuer des opérations bancaires ou encore acheter en ligne
 - **La tablette pour les réseaux sociaux** et les **contenus multimédias**

- ❏ Les Everynautes sont **des e-clients en puissance**, pleinement convertis au commerce en ligne.
- ❏ 54% d'entre eux achètent assez souvent en ligne, contre 43% des internautes.
- ❏ Les Everynautes ont le **réflexe Internet avant d'effectuer un achat** : 68% d'entre eux s'informent régulièrement sur Internet avant d'acheter contre 59% des internautes.
- ❏ A cet égard, **les utilisateurs des différents devices** ne présentent pas le **même degré d'affinité avec le e-commerce**.
- ❏ Les **utilisateurs de tablette** sont **les plus e-commerce compatibles** : 32% d'entre eux l'utilisent pour acheter sur Internet. A titre de comparaison, 26% des Everynautes connectés via un ordinateur fixe utilisent leur ordinateur fixe pour acheter en ligne.
- ❏ Cette étude a été réalisée grâce à 2 sponsors leaders de leur secteur que nous remercions..

Executive summary

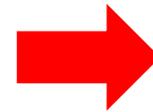
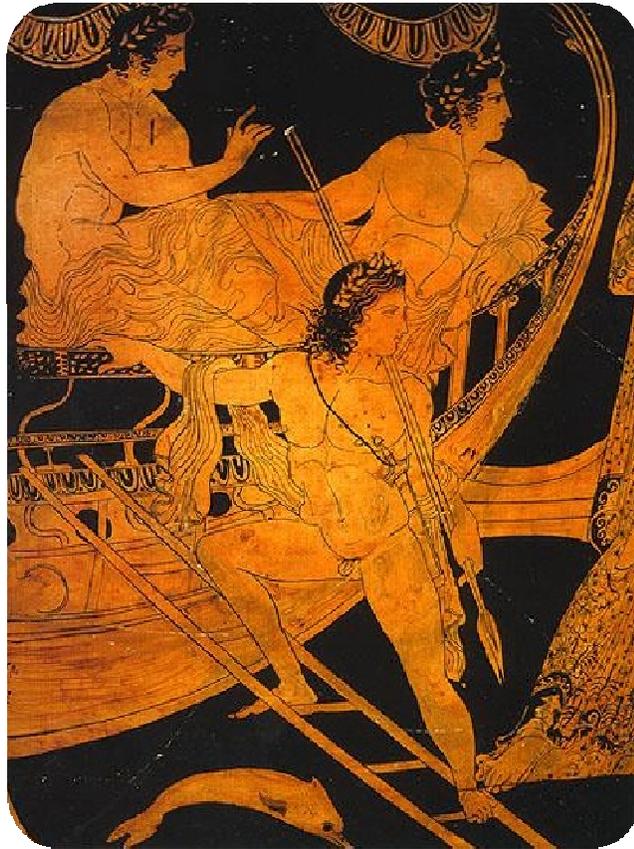


dis · rudeness · 2.
dis · cov · er
KNOWLEDGE of,
learn · er · of · A ·

Pourquoi les
Everynautes ?

NOUVEAUX HORIZONS

- Des Argonautes aux Everynautes : 20 siècles de conquêtes de nouveaux horizons...



Pourquoi

LA CONNEXION PERMANENTE

« **Every** » : adj. cf. everyday / everytime / everywhere

« **Nautes** » : nm. du grec « naútês » : marin, matelot, batelier

 L'*EveryNaute* ne « se connecte plus à Internet », **il est connecté**, à tout moment, en tous lieux car il segmente son web via ses différents supports de connexion.

 Son ordinateur « partage » le Web avec une galaxie numérique où coexistent smartphones, tablettes/ardoises, consoles de jeux, TV connectables...

 C'est un homo-numericus devenu ubiqué : c'est où il veut, quand il veut, pour ce qu'il veut.

Pourquoi

DE L'INTERNAUTE A L'EVERYNAUTE

- ❏ Pourquoi l'Everynaute est-il différent de l'internaute ou du mobinaute ?
 - Car il est considéré dans son comportement global
 - Car il est prédictif d'un nouvel âge : **l'every-ère**, une ère de connexion permanente des individus au monde et aux autres.



Pourquoi

UNE TENDANCE ECONOMIQUE LOURDE

- De plus en plus d'offres de médias, de marchands, de divertissement prennent en compte cette dimension pluri-devices.
- L'Everynaute est l'individu à qui s'adressent en premier ces nouvelles offres.

L'offre intégrale de Libération

19€/mois seulement

45% de réduction



Toute l'info Libé sur tous les supports, papier, web, Iphone et Ipad **J'en profite**

DEEZER

Découvrez Deezer Premium
Téléchargez toutes vos playlists
Qualité Audio HQ • 30ip Plus • Téléchargement illimité...

Essayez maintenant

9,99 € / MOIS

7 JOURS GRATUIT D'ESSAI




Pourquoi

méthodologie



EN 4 LIGNES

 **4 605 interviews** 18-64 ans représentatifs de la population
internaute française

 Terrain du **6 au 28 avril 2011.**

 CAWI

 Quotas : sexe, âge, CSP, région

Méthodo-
logie

définition



PLACE A LA CONNEXION

Il existe 3 types d'écrans aujourd'hui:

- Ordinateur (fixe, portable; perso, pro)
- Mobile (Mobile connecté, smartphone perso ou pro, tablette, console de jeux portable)
- TV (Console de jeux reliée à la tv...)

Définition

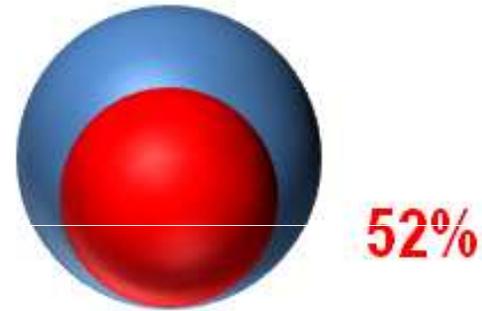
La première définition est « **se CONNECTER, a minima, via 2 des 3 groupes d'écrans** »

=

MULTINAUTES 2 ECRANS

CONNEXION: PHENOMENE DE MASSE

■ Internautes ■ Multinautes 2E



CSA/ILIGO - Everynautes -2011

Définition

EN AFFINANT LA DEFINITION

 Toujours les 3 types d'écrans:

- Ordinateur (fixe, portable; perso, pro)
- Mobile (Mobile connecté, smartphone perso ou pro, tablette, console de jeux portable)
- TV (Console de jeux reliée à la tv...)

 Mais une « **CONNEXION AU MOINS UNE FOIS PAR JOUR, a minima, via 2 des 3 groupes d'écrans** »

=

EVERYNAUTES

Définition

 Internautes

 Multinautes 2E

 Everynautes

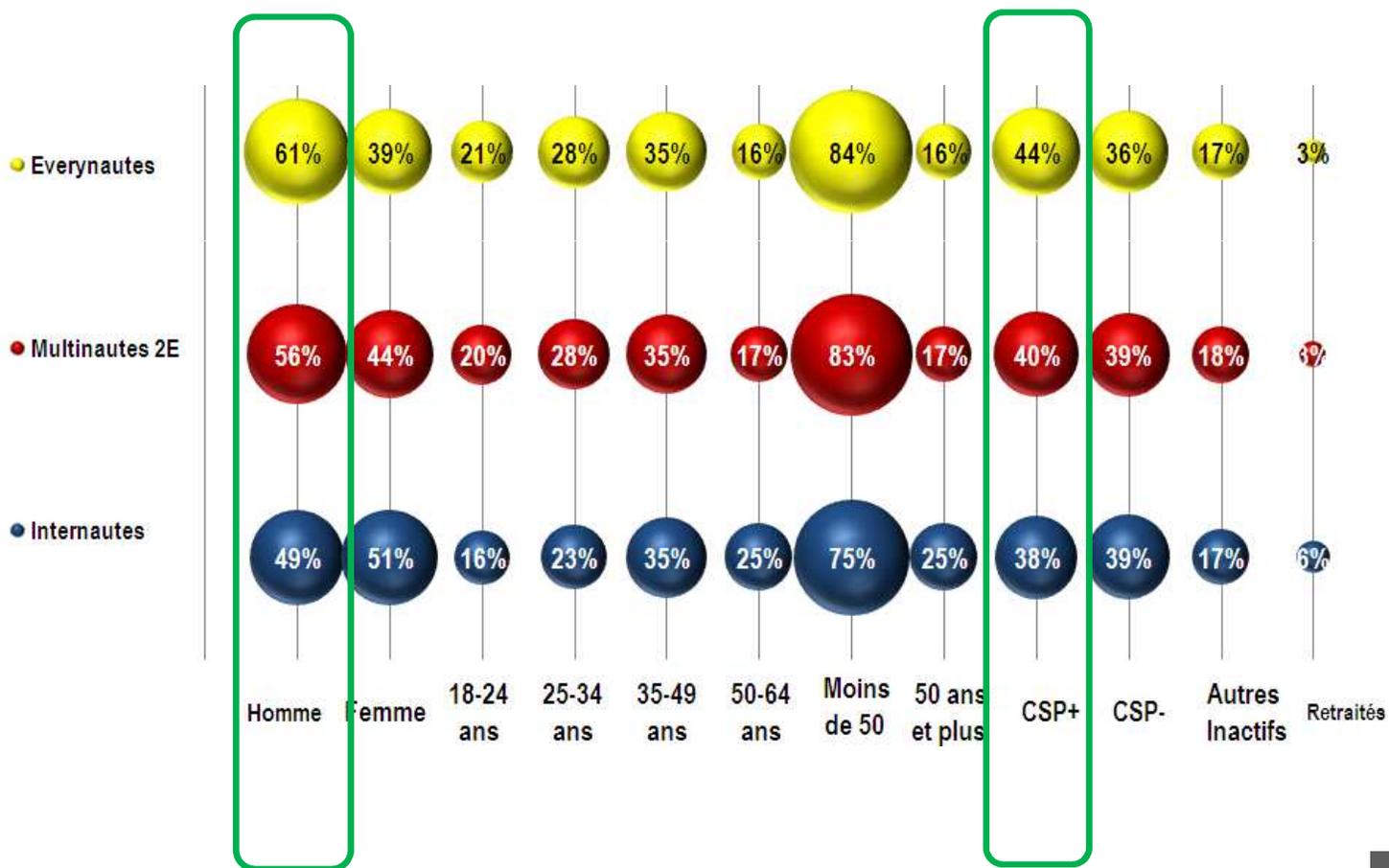


CSA/ILIGO - Everynautes -2011

Définition

UN PROFIL EN ADEQUATION AVEC LES EQUIPEMENTS TECHNOLOGIQUES

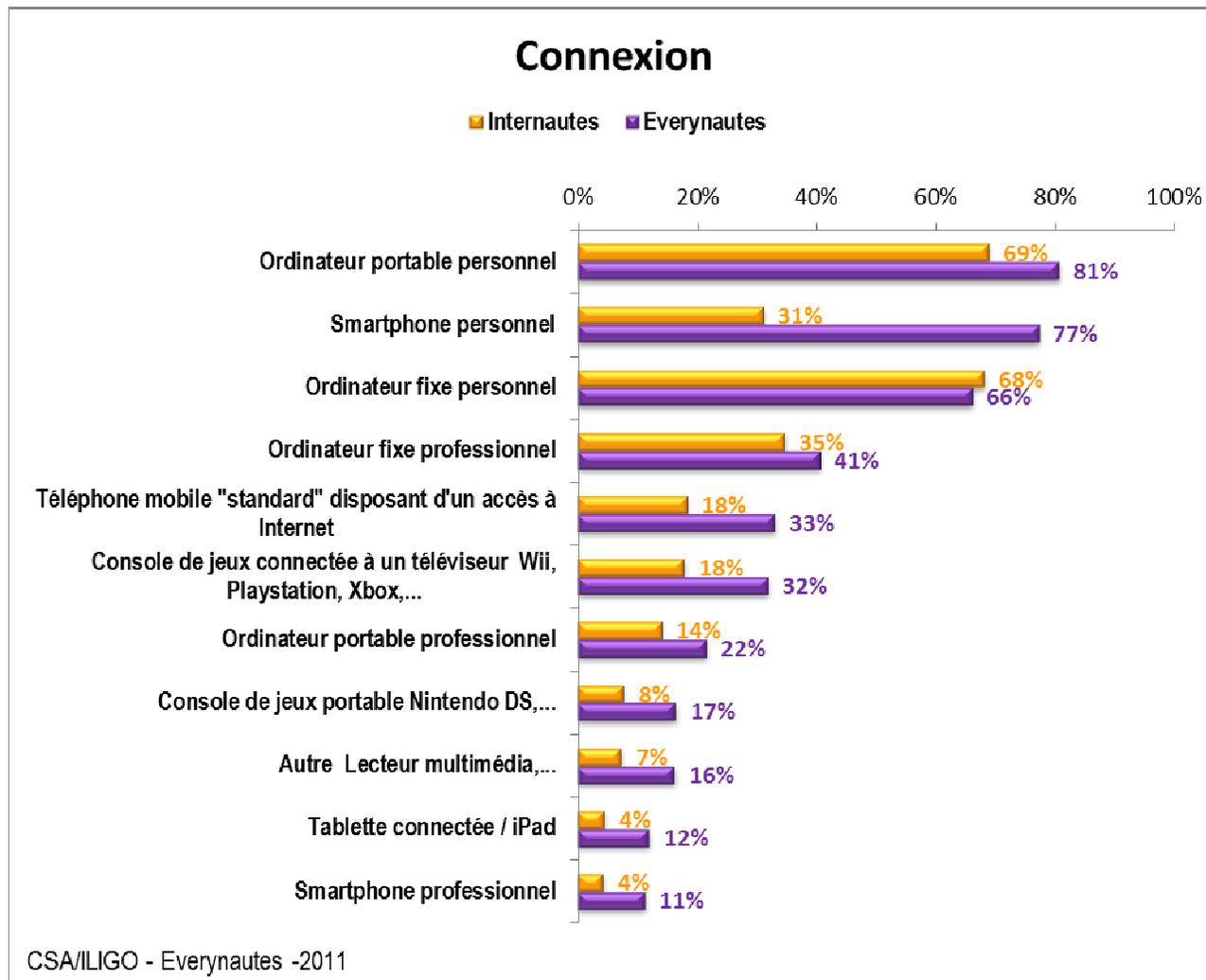
● A savoir, un peu plus masculin et de CSP supérieure.



Définition

DES INDIVIDUS PAR DEFINITION FORTEMENT CONNECTES

Et notamment sur tous les équipements mobiles

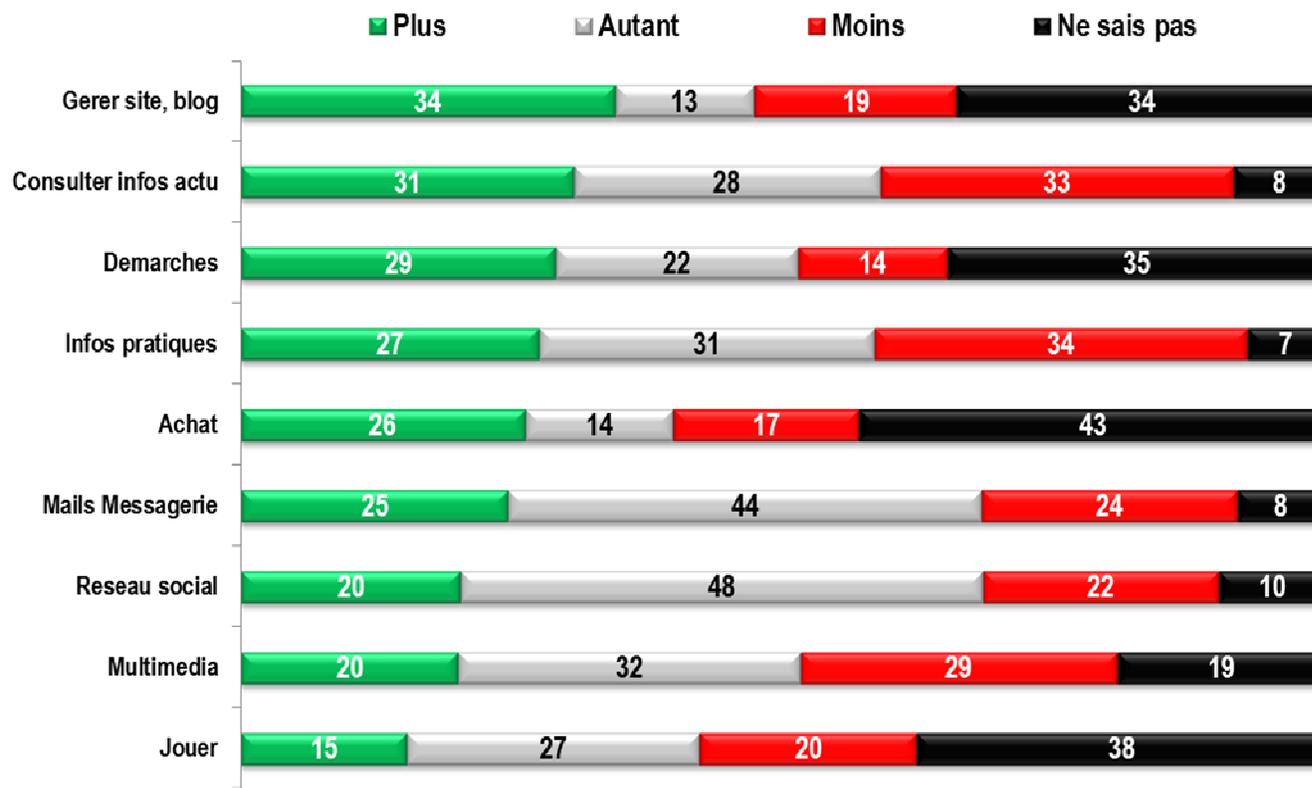


Définition

ET PLUS ACTIFS SUR TOUS LES USAGES DU WEB

Dynami-
que

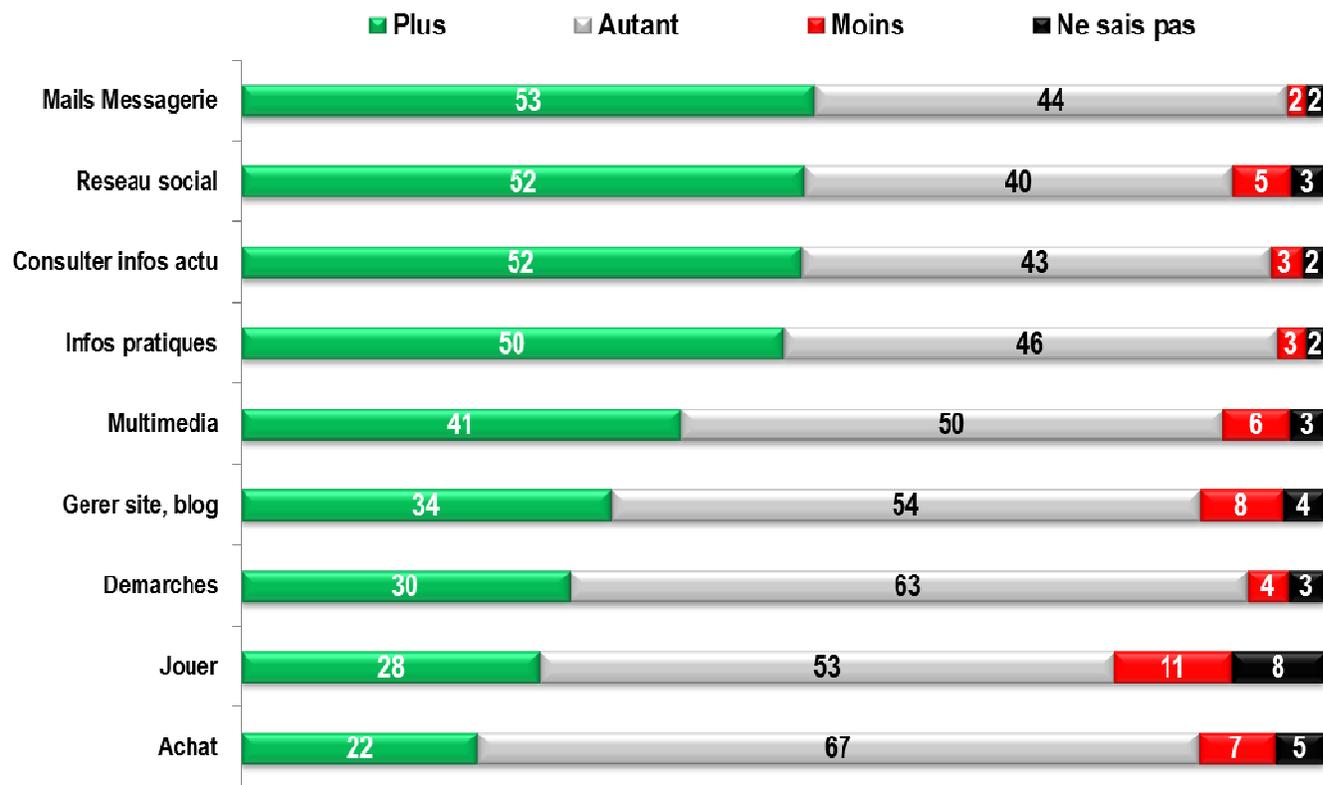
Internaute Dynamique d'utilisation avec pratiques multiples



CSA/ILIGO - Everynautes -2011

Dynami-
que

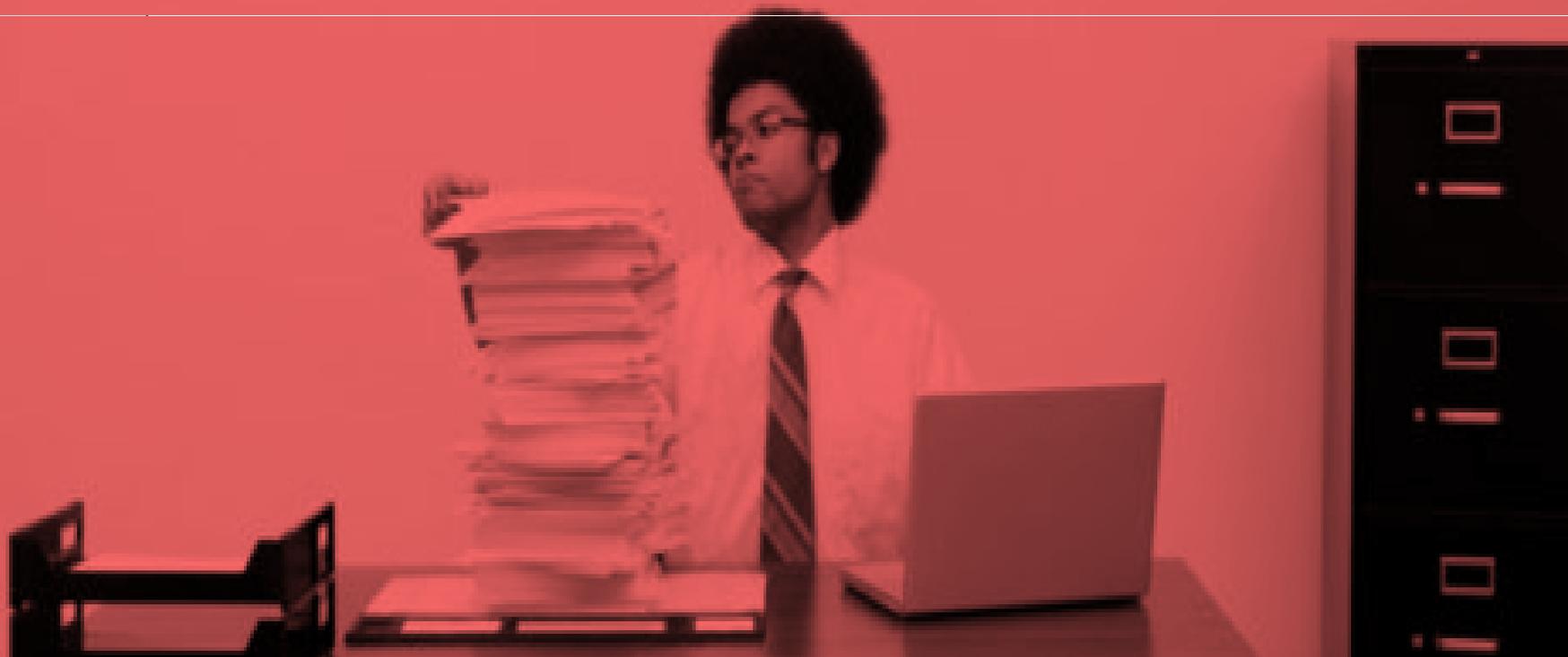
Everynautes Dynamique d'utilisation avec pratiques multiples



CSA/ILIGO - Everynautes -2011



Volumétrie



EVERY..DAY

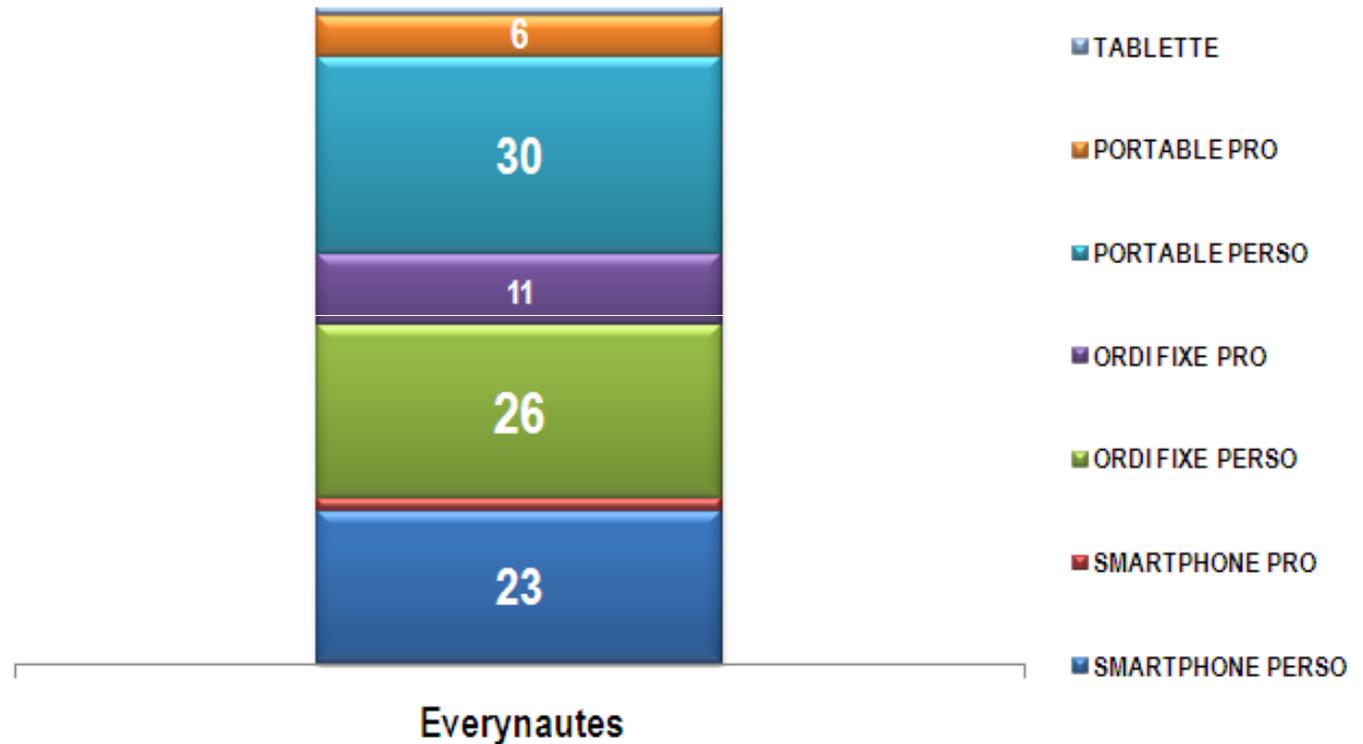
- Les Everynautes sont connectés à Internet en moyenne par jour:

4 h 12 mn



Volumé-
trie

Répartition du temps de connexion veille par appareil (%)



CSA/ILIGO - Everynautes -2011

motivations de l'everyconnexion



Besoin pour travailler :

- Un peu plus que les autres
- **67 % des Everynautes** déclarent avoir besoin d'internet dans le cadre de leur activité vs 61% pour les internautes

Besoin pour être relié :

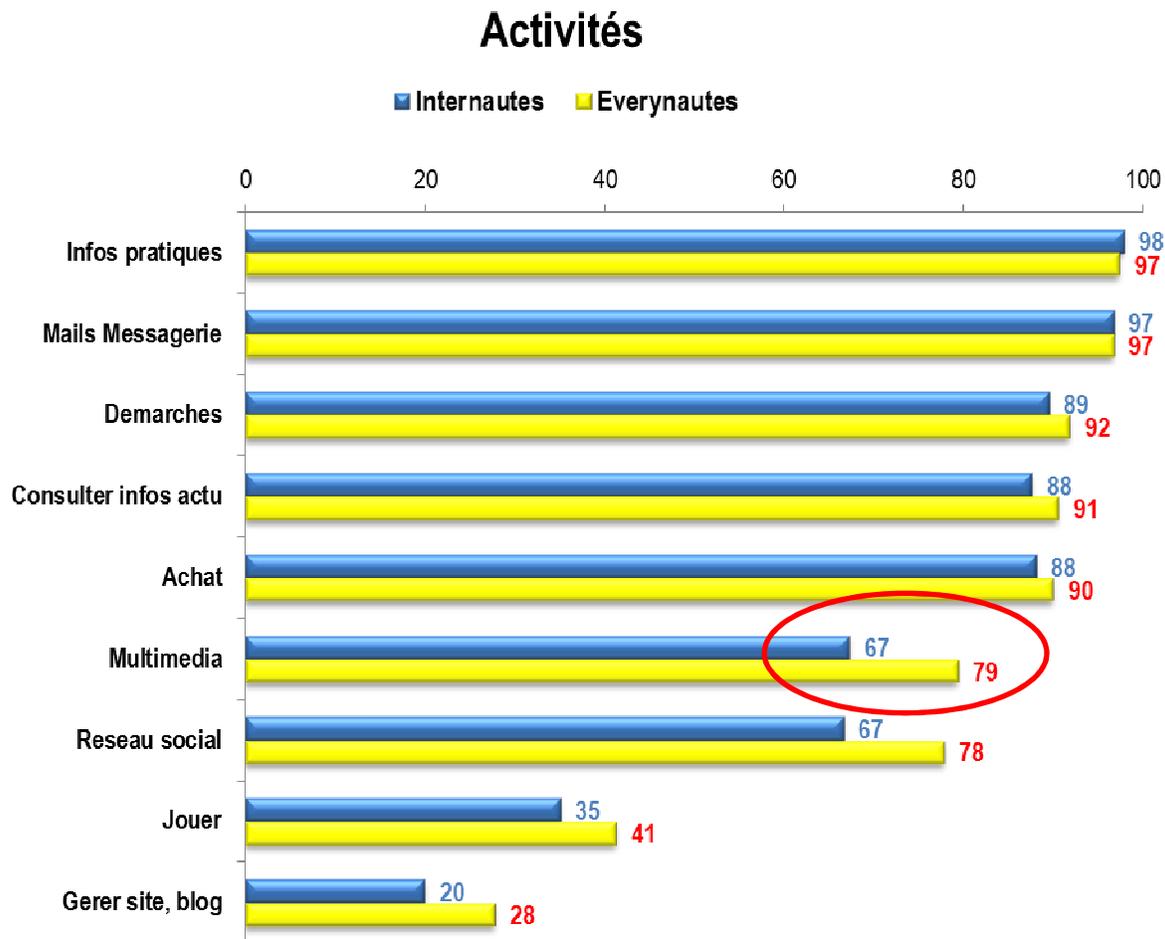
- Clairement plus que les autres
- **91% des Everynautes** déclarent avoir leur téléphone mobile toujours sous la main vs 73% des internautes
- Ces Everynautes sur-pratiquent logiquement les réseaux sociaux : 78% de pratique vs 67% pour les internautes

Motivat-
ions

ET POUR SE DIVERTIR

C'est sur la consommation multi-média que les Everynautes sont les plus en « avance » dans leurs usages.

Usages



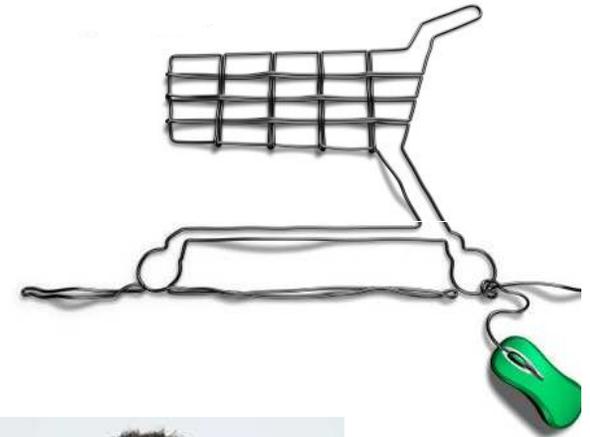
Zoom sur l'every.commerce



L'EVERYNAUTE, UN EVERY-ACHETEUR

-  L'Everynaute est un gros acheteur en ligne. Il y achète d'ailleurs dans de nombreux univers de consommation.

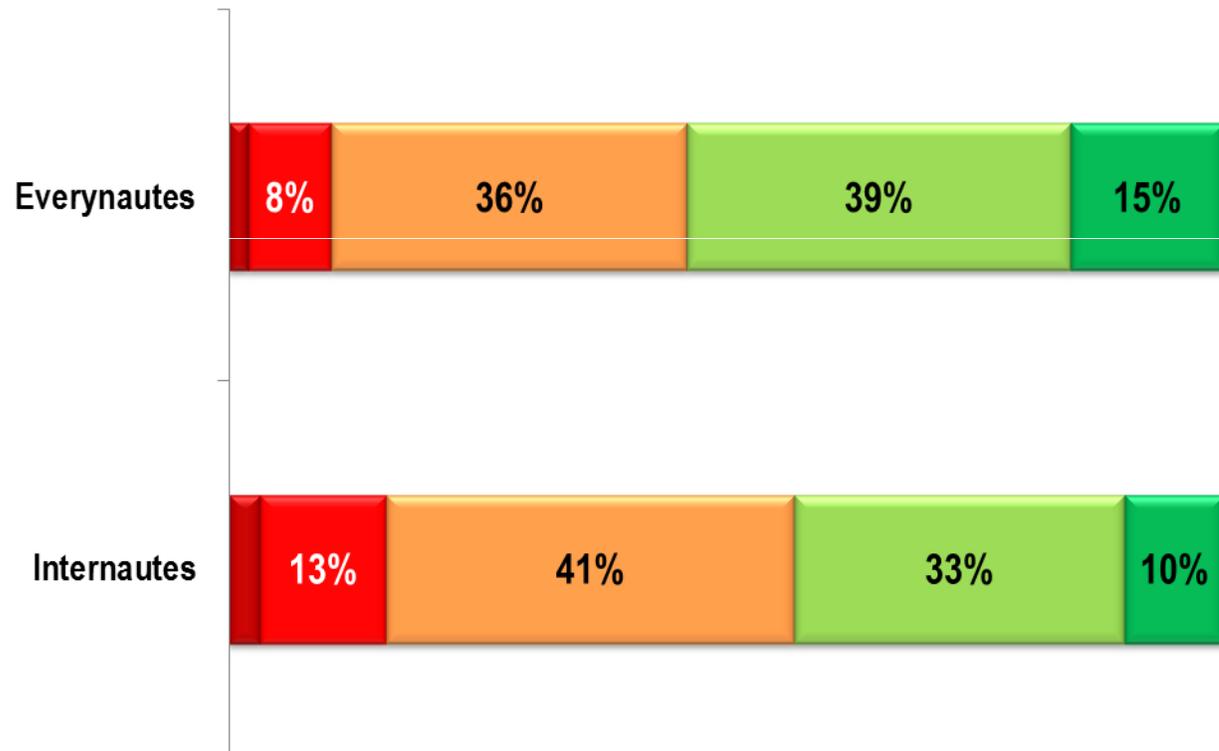
Achat?



Achat?

Fréquence d'achat sur internet

■ Jamais ■ Rarement ■ Parfois ■ Assez souvent ■ Très souvent

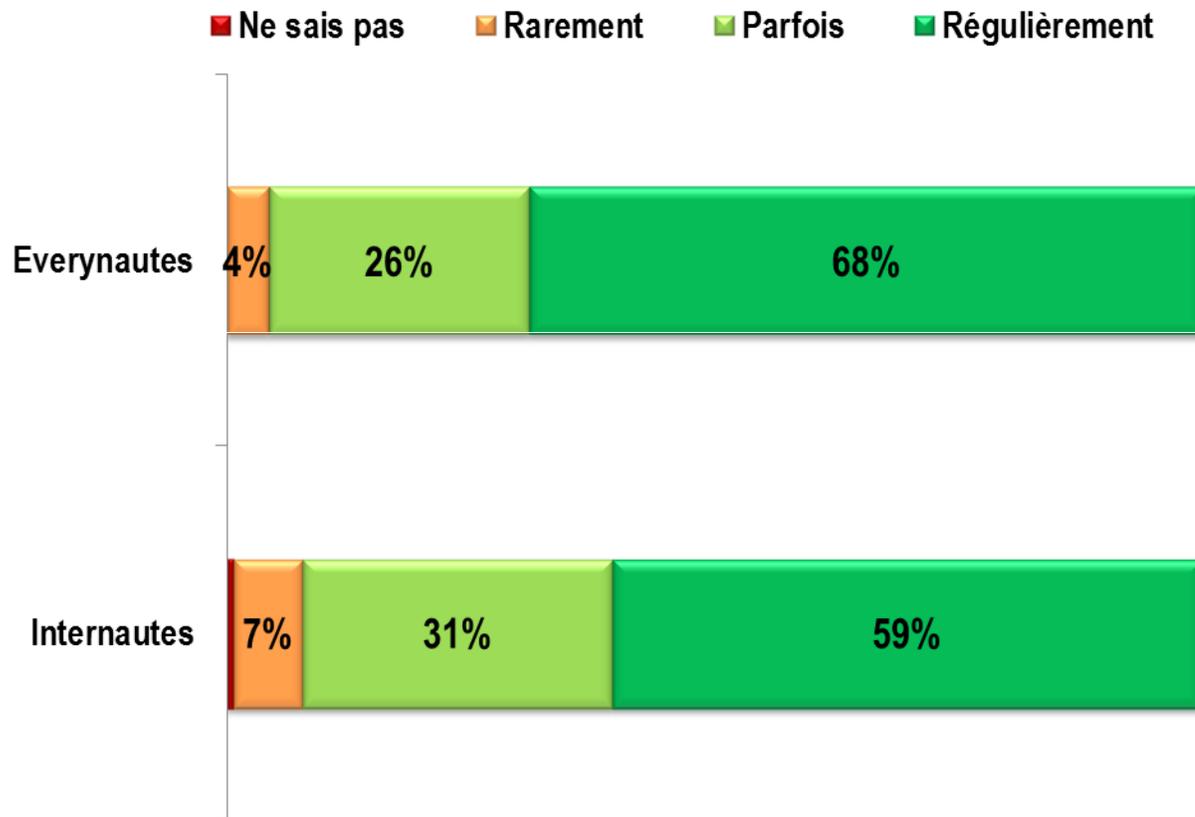


CSA/ILIGO - Everynautes -2011

QUI S'INFORME SUR LE WEB AVANT D'ACHETER

Achat?

Recherche d'information sur le web AVANT achat



CSA/ILIGO - Everynautes -2011



**Chemins
d'Everynautes...**

DES EXEMPLES

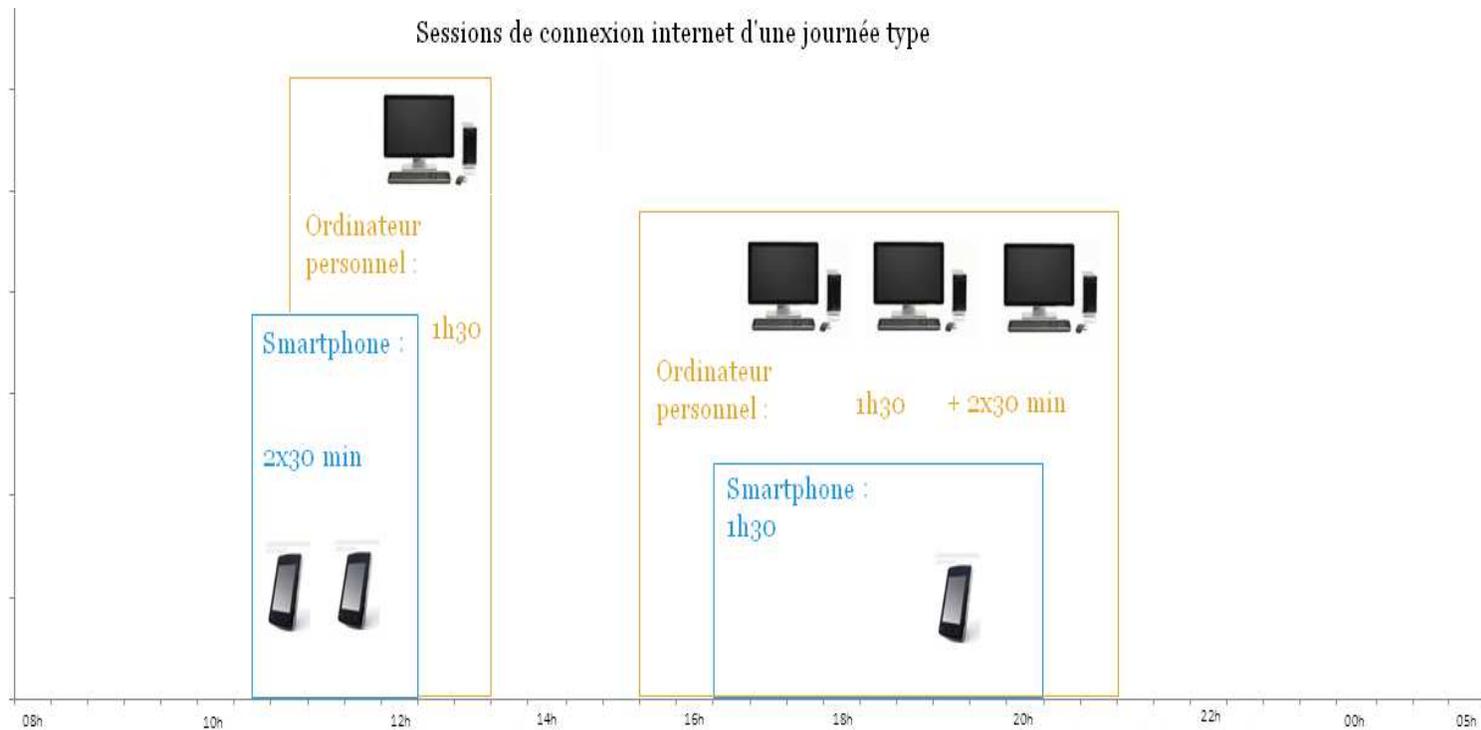
- ✎ Afin de rendre concret ce que sont les Everynautes dans leurs parcours complexes, voici quelques illustrations des rebonds entre équipements de quatre d'entre eux au cours d'une même journée.



FEMME / 25-34 ANS / EMPLOYEE

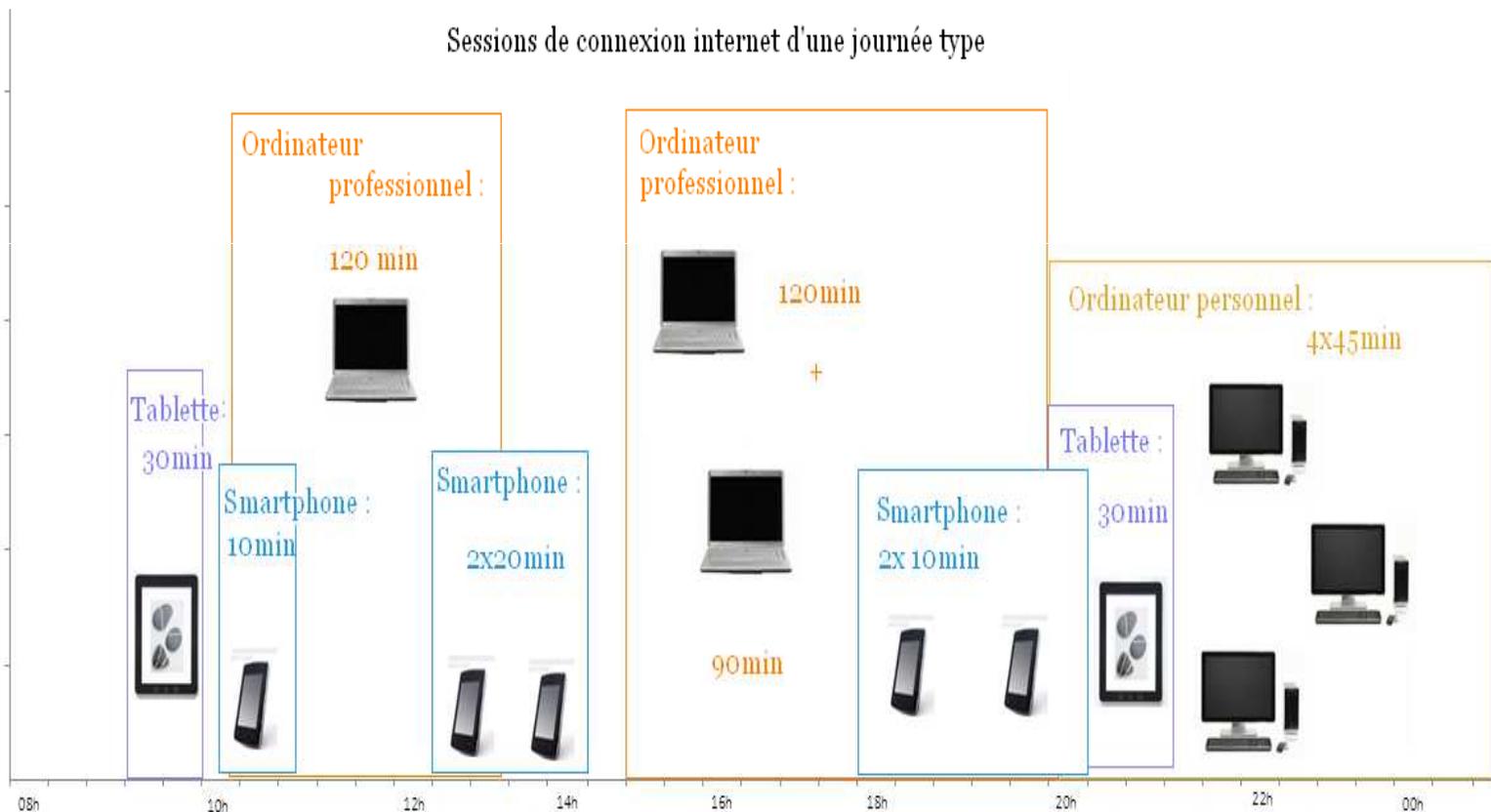
Une utilisation ludique dans les moments de creux.

Chemins



L'hyperactivité technologique

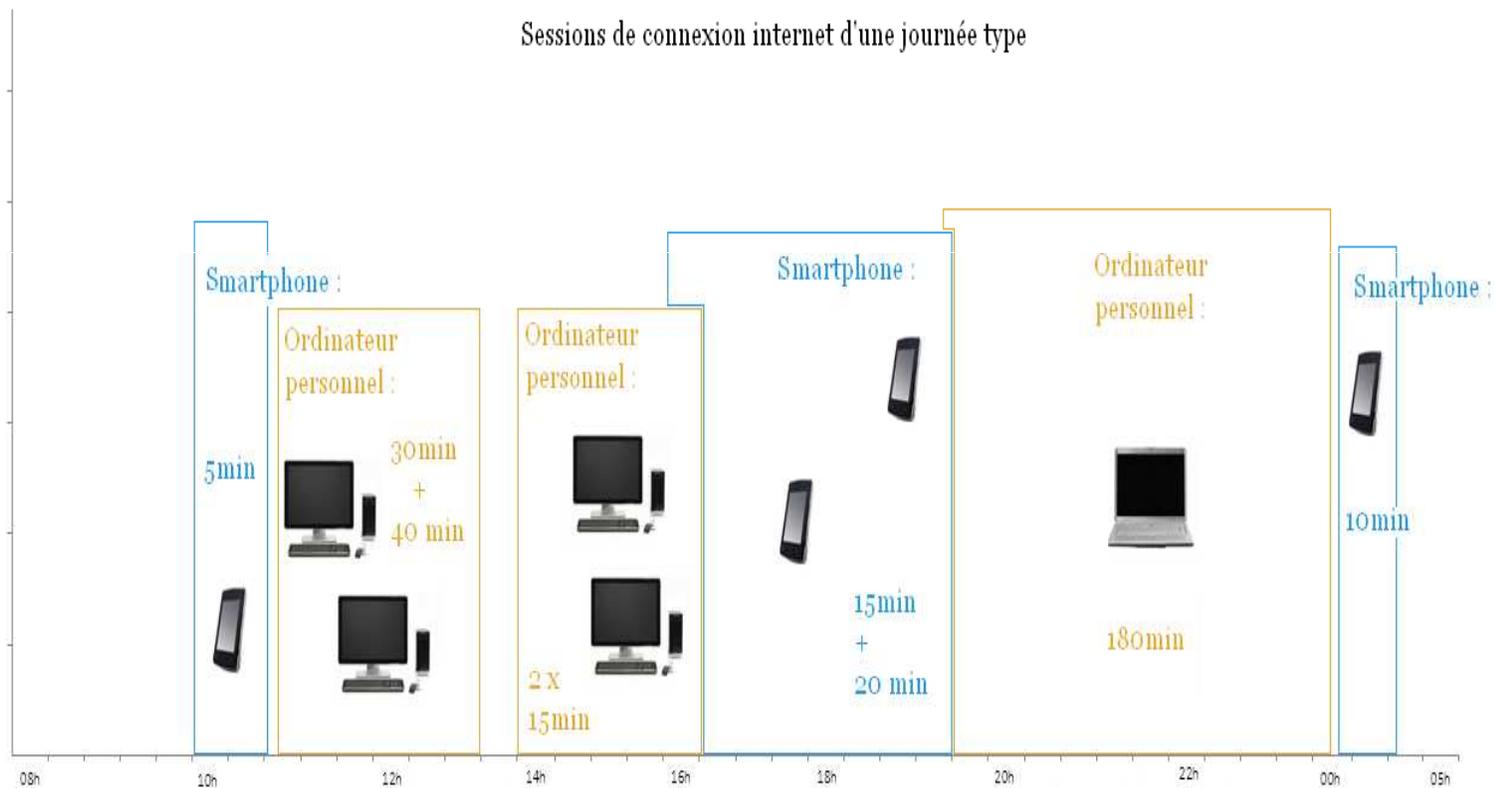
Chemins



La connexion quasi-permanente

Chemins

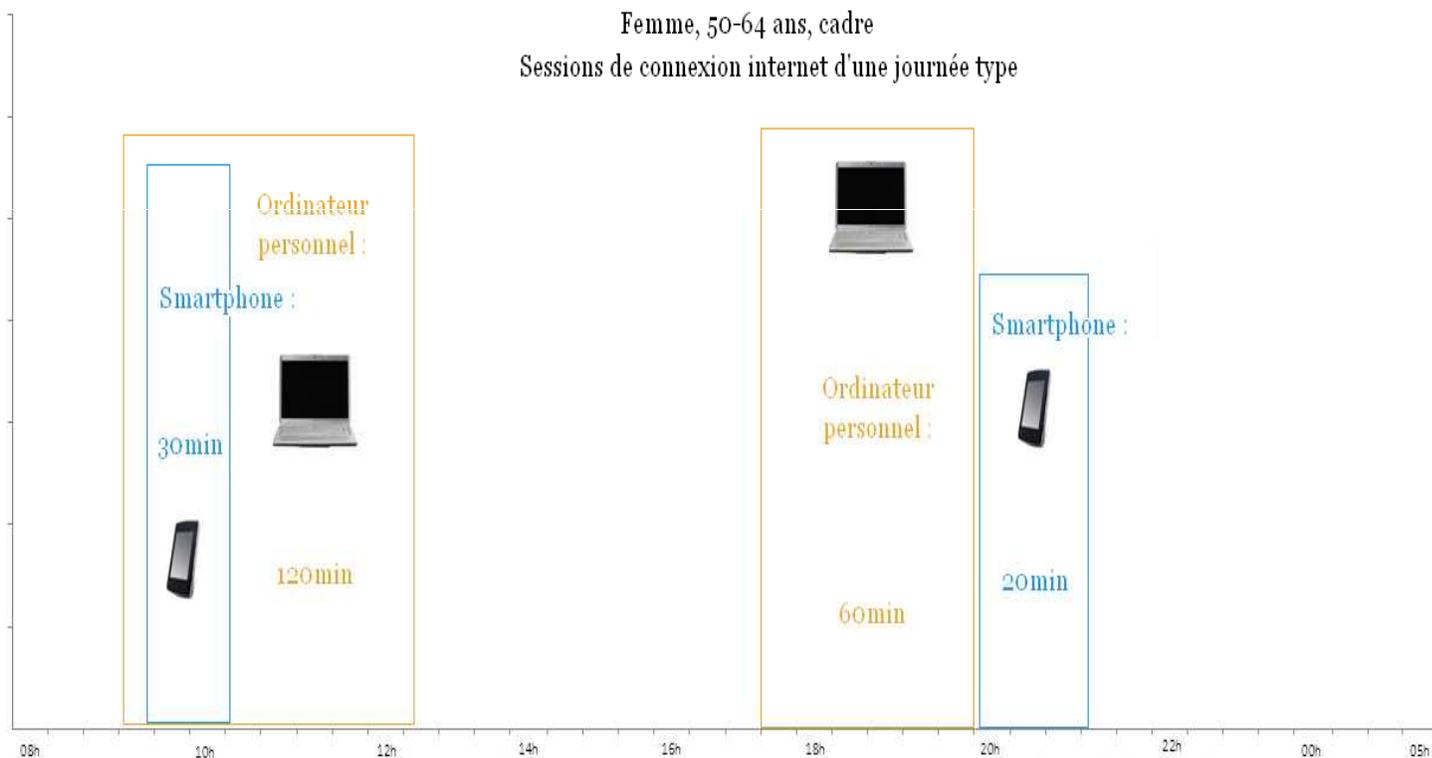
Sessions de connexion internet d'une journée type



FEMME / 50-64 ANS / CADRE

 Des connexions longues en petit nombre

Chemins



Arrivals



Arrival

Destination

Paris Z

Rome S

En conclusion

POUR L'INDIVIDU

-  C'est l'individu qui prime pas le device !
-  Les **objets communicants ne sont pas concurrents**, ils se complètent dans un continuum temps qui vise à couvrir l'ensemble du temps « éveillé ».
-  L'Everynaute atteint presque de le rêve de **l'ubiquité**.
-  L'Everynaute est dans une **logique de multi-sociabilité**.
-  **L'Everynaute est un double virtuel**, car il est sans arrêt potentiellement en train de vivre dans une autre dimension.
-  Preuve du caractère double de cette vie, elle reproduit les faits de la vie réelle... on y rencontre des gens, on y travaille, on y discute, on y achète.

Conclu-
sion

MIEUX SUIVRE CES EVERYNAUTES

- ❏ Il est important dans nos modes d'interrogation de mieux suivre ces Everynautes en passant d'un mono-mode d'interrogation à de **l'everymode de questionnement** :
 - **Interrogation on line** bien sur : c'est le sens du rachat récent de Direct Panel par CSA
 - **Interrogation sur supports mobiles** : c'est le sens du développement par iligo d'une plateforme mobile : mobiligo et du partenariat CSA/iligo sur son exploitation
 - **Interrogation sur TV connectée demain ?**

- ❏ L'important est de suivre l'individu dans ses choix, pas de lui imposer les nôtres.

Conclu-
sion

PROCHAINES ETAPES

-  Pour continuer à découvrir le consommateur global d'internet, iligo et CSA feront paraître **en septembre** un portrait de l'Everynaute du futur : **l'Everynaute déjà connecté aux trois écrans** (ordinateur, mobile et TV).
-  Un Everynaute qui préfigure encore plus fortement **une évolution vers le divertissement, le jeu**, les réseaux sociaux.
-  Avec un **profil assez différent du trend setter** habituel....

Conclu-
sion



merci