



L'Année Internet 2022

Internet, reflet d'une société sans filtre



Dans une année marquée par des crises économiques, écologiques et politiques et ponctuée d'évènements majeurs, Internet s'impose plus que jamais au cœur de nos usages quotidiens.

Ainsi, **45 millions** de Français surfent chaque jour sur Internet, soit près de 3 sur 4 d'entre eux.

Sans confinement, couvre-feu ou restriction, les Français ont surfé en moyenne **2h18** par jour en 2022 ; c'est moins qu'en 2021 (2h26), mais plus qu'avant la période Covid (2h06). Cette année confirme également l'appétence des jeunes pour internet avec **4h** de temps de surf moyen par jour, c'est presque 2 fois plus que l'internaute moyen.

Un temps de surf largement dominé par l'usage du mobile : en 2022, les Français surfent **75%** de leur temps internet sur le mobile, c'est **5 fois plus** que sur l'ordinateur. Ce chiffre s'élève même à **93%** pour les jeunes de 15-24 ans.

Conséquence : le nombre d'applis visitées chaque jour a doublé en 5 ans : **9** apps en 2022 versus **4** en 2017. Elles concentrent d'ailleurs **93%** du temps passé sur mobile.

L'âge guide également les portes d'entrée sur internet. **83%** des 15-24 ans fréquentent quotidiennement les réseaux sociaux, tandis que **53%** des 50 ans et plus privilégient les portails généralistes.



Internet, créateur de solutions pour un internaute (un peu) paradoxal

Dans un contexte d'inflation conjugué à une prise de conscience accélérée de l'urgence climatique, Internet permet aux Français d'agir et de réagir face aux problématiques qui s'imposent à eux.

Des problématiques environnementales. Le nombre de visiteurs de sites et applis en lien avec les enjeux écologiques (calculettes carbone, applis pour maîtriser sa consommation énergétique, reforestation, achat de panneaux solaires...) a augmenté de **52%** en un an

Des problématiques budgétaires. Internet nous aide aussi à lutter contre la vie chère ; en témoigne le succès des sites et apps de mode de seconde main et de hard discount, qui attirent respectivement chaque mois près d'un tiers des Français.

Malgré tout, l'envie de consommer demeure. La France compte **42 millions** d'acheteurs en ligne, soit 8 internautes sur 10, et affiche une furieuse envie de *revenge travel*, après des mois de restriction sanitaire : les sites et apps de voyage enregistrent près de **47 millions** de visiteurs chaque mois.

Et si on restait ? Voyager, sortir mais aussi être bien chez soi : l'économie de la flemme s'impose ; les sites et apps de livraison food, quick commerce et VTC séduisent chaque mois près de **9 millions** d'internautes (**+25%** vs avant Covid). Avec une épidémie de flemme particulièrement contagieuse chez les 15-34 ans qui représentent plus de la moitié (**52%**) des visiteurs de livraison food.

6 Français sur 10 sur les réseaux sociaux et messageries chaque jour

Les réseaux sociaux et messageries animent chaque jour 6 Français sur 10. Ils y passent en moyenne **52 minutes** par jour, soit **7 minutes de plus** qu'il y a un an.

Et le « social » conquiert toujours de nouvelles parts d'attention : particulièrement engagés, les 15-24 ans s'y connectent **2h19** par jour, en progression de **12 minutes** sur un an. Cela représente **61%** du temps qu'ils passent sur internet chaque jour (contre **55%** en 2021 et **50%** en 2020). L'internaute moyen, quant à lui, ne consacre « que » **37%** de son temps de surf aux réseaux et messageries.

“ Dans un contexte de stabilisation des usages internet en 2022, le temps passé sur les réseaux sociaux et messageries poursuit sa croissance et pèse dorénavant 37% du temps de surf quotidien des Français, versus 32% en 2021. ”

Bertrand Krug, Directeur Digital & Presse



Internet s'impose comme une clé d'accès aux contenus

Prime à l'actualité et à l'information sous toutes ses formes, les grands groupes médias confirment leur puissance sur Internet. 10 d'entre eux intéressent chaque mois plus de **20 millions** de visiteurs chacun. Les marques de presse poursuivent leur digitalisation et internet constitue la première source de consommation de ces marques : **86%** des lecteurs de Presse consultent des contenus Presse depuis un écran digital (ordinateur, smartphone ou tablette).

L'audio digital s'installe lui aussi sous toutes ses formes. Les sites et apps de streaming audio rassemblent chaque mois plus de **29 millions** d'internautes et les podcasts attirent d'ores et déjà près de **18 millions** de Français tous les mois (+**17%** en un an).

Idem pour les offres vidéo qui se diversifient et se consomment volontiers sur les écrans internet : ordinateur, tablette et mobile s'accaparent **23%** du temps total de consommation de contenus TV/vidéo.

Enfin, les jeux en ligne rassemblent toujours plus de **41 millions** de gamers chaque mois, en progression de **12%** versus avant Covid.

Autant de contenus qui, on le sait, sont parfois consommés de façon illégale. Or, la lutte contre le piratage s'intensifie et porte ses fruits, puisque la France compte **6,6 millions** de pirates en octobre 2022, contre près de **11 millions** en janvier 2021.

À propos de Médiamétrie, tiers de confiance pour une juste mesure

Médiamétrie s'engage à fournir à ses clients des mesures d'audience de référence communes et souveraines.

Leader de la donnée et experte des médias, la société étend son expertise aux mesures des comportements vidéo, audio, cross-médias et à la mesure de l'efficacité publicitaire. Chaque jour, près de 1 000 collaborateurs élaborent et produisent la juste mesure d'aujourd'hui et de demain pour favoriser la libre décision des clients de l'entreprise en France et à l'international. En 2021, le groupe Médiamétrie a réalisé un chiffre d'affaires de 105,1 M€ et traite plus d'un milliard de données chaque jour.

Plus informations : www.mediаметrie.fr  @Mediаметrie  Mediаметrie.official  Médiаметrie

Contacts Presse :

Isabelle Lellouche Filliau

Tél : 01 47 58 97 26

ilellouche-filliau@mediаметrie.fr

Juliette Destribats

Tél : 01 47 58 97 55

jdestribats@mediаметrie.fr



Les Mots des Médias

Consultez + de 500 définitions