En 2023, la consommation de contenu culturel en ligne continue de progresser, selon l'ARCOM

Posted on 15 décembre 2023 by Clément Coustenoble

Dans le cadre de sa mission légale d'observation, depuis 2011, le baromètre de l'Arcom rend compte des usages et pratiques, licites et illicites, de consommation des contenus culturels et sportifs dématérialisés des internautes français.

L'Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique présente l'édition 2023 du Baromètre. Parmi les principaux enseignements :

- **La consommation des contenus culturels et sportifs dématérialisés poursuit sa progression en 2023**. Elle concerne désormais 87 % des internautes.
- **24 % des internautes ont une consommation illicite de contenus culturels et sportifs dématérialisés** (maintien de la baisse observée en 2022). Dans le détail des contenus culturels et sportifs dématérialisés, la consommation illicite de films et de musique, deux des trois contenus les plus piratés en 2022, diminue d'un point chacun (respectivement 12 % et 6 % en 2023). La consommation illicite de séries TV, deuxième contenu le plus piraté en 2022, demeure stable (9 %).
- **Le streaming et le téléchargement direct demeurent les moyens d'accès les plus employés par les consommateurs ayant des pratiques illicites (respectivement 49 % et 38 %en 2023)**, mais reculent sensiblement depuis plusieurs années. D'autres moyens d'accès à des contenus illicites progressent, notamment les services de cloud et les newsgroup (+ 5 points chacun par rapport à 2022) qui retrouvent leurs niveaux de 2020.
- **La propension des consommateurs à payer s'accroît** : 61 % d'entre eux ont payé pour accéder à un contenu en ligne en 2023 (+ 7 points par rapport à 2019). • Les contenus culturels et sportifs dématérialisés pour les-quels le nombre de consommateurs ont la plus forte
  propension à payer sont les films (62 %), les séries TV (62 %) et les livres numériques ou audio (59 %).• La dépense moyenne des consommateurs est en nette augmentation en 2023 : dans leur ensemble, les consom-mateurs de contenus culturels et sportifs dématérialisés dépensent en moyenne 25 € par mois (+ 4 € par rapport à 2022). Ce montant atteint 38 € auprès de la population d'internautes qui dépensent pour consommer des contenus (+ 6 € par rapport à 2022).

L'essentiel du baromètre

Arcom – Essentiel du Barometre 2023
consulter le rapport complet