

# Le jeune, prescripteur d'achat



CRIOC, mars 2010

## CRIOC

Centre de Recherche et d'Information  
des Organisations de Consommateurs



# Agenda

1. Objectifs
2. Méthodologie
3. Modèle d'apprentissage des marques
4. Prescription et magasin
5. Produits proposés
6. Remplissage du caddie
7. Qui fait les courses ?
8. Les marques
9. Taux de prescription par produit
10. Conclusions

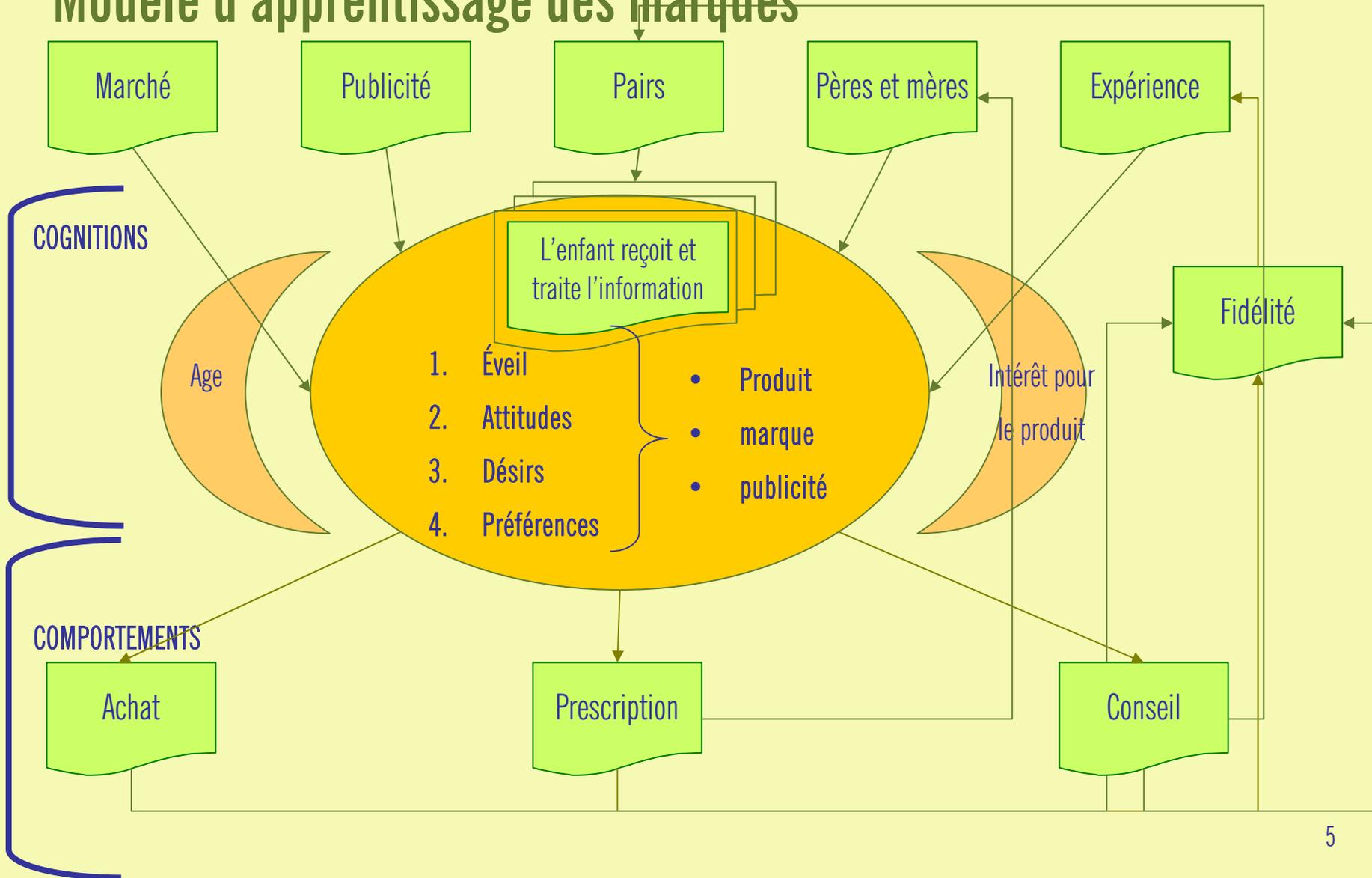
# Objectifs

- L'objectif de cette étude est d'évaluer le rôle de prescripteur d'achat et de consommateur joué par un jeune.
- Cette étude permet d'analyser différents éléments de prescription et de consommation, comme le volume de la prescription en matière de consommation.

# Méthodologie

- Etude quantitative
  - 2.519 interviews (45'-50') auprès des jeunes de 10 à 17 ans dans les écoles belges en mars 2009.
  - Echantillon aléatoire stratifié redressé (pour le résultat global).
  - Les résultats ont fait l'objet d'un traitement statistique adéquat.
  - La marge d'erreur totale sur l'échantillon est de 1,9%.
  - Seuls les résultats significatifs sont présentés. Toutefois, chaque donnée a été analysée en fonction des groupes d'âge, du genre, du type d'enseignement, de la taille du ménage (de 2 à 6 personnes et +) et du type de ménage (biparental, monoparental, garde alternée), de la localisation (Bruxelles, Flandre, Wallonie), du fait d'être plus ou moins favorisé.

# Modèle d'apprentissage des marques



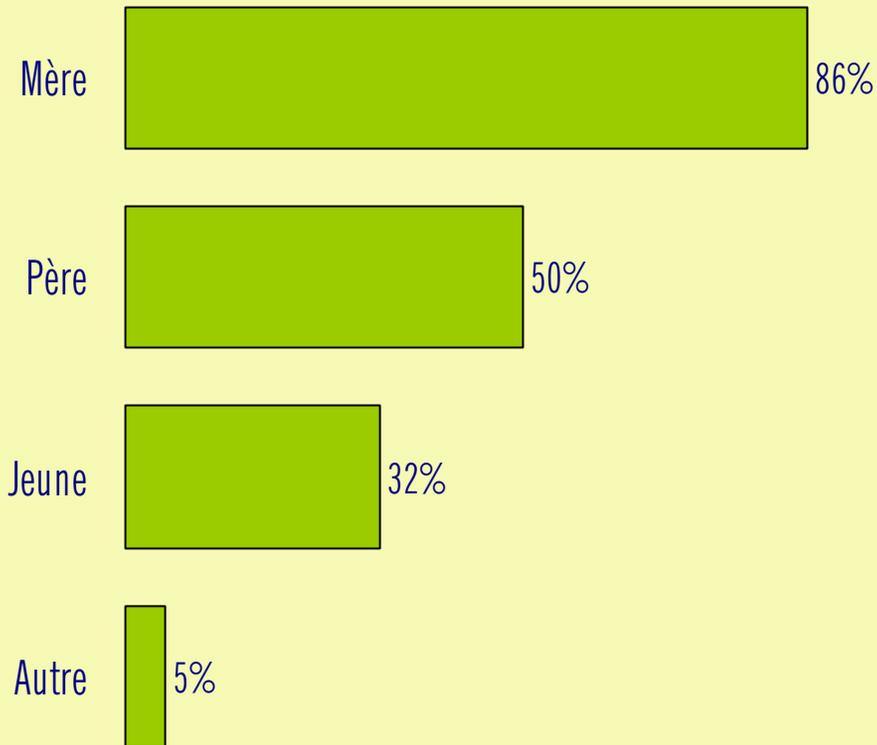
# Modèle d'apprentissage des marques

- Le modèle d'apprentissage des marques permet de comprendre comment l'influence des jeunes s'exerce.
- Les actions de l'enfant sont conditionnées par les sources d'information « consultées ». Ainsi, si au départ, les parents influencent le choix des jeunes, ces derniers, en interagissant avec leurs parents vont à leur tour influencer leur comportement d'achat : c'est la « socialisation inversée » et la prescription. L'enfant est prescripteur d'achat à partir du moment où il propose et demande des produits et services non seulement pour lui-même mais pour l'ensemble de la famille et dès le moment où les parents considèrent l'avis du jeune comme élément décisif dans l'acquisition du produit.
- Le rôle de prescripteur de l'enfant commence très tôt. Au départ, il choisit couleurs et formes, ensuite apparaissent les marques, la mode et même les prix (critère de choix essentiel chez l'adulte).
- L'influence des pairs se traduit par une connaissance pointue des marques et par un souci d'appartenance et de reconnaissance au groupe. Les pairs vont apprendre à l'enfant le caractère symbolique des produits et des marques. En retour, l'enfant va conseiller ses pairs. Quelques pionniers vont ainsi initier les nouveaux comportements, que les autres adopteront progressivement. Les marques vont utiliser ces explorateurs pour se positionner comme innovatrices et d'avant-garde.

# Modèle d'apprentissage des marques

- L'exposition régulière aux spots publicitaires familiarise le jeune aux marques les plus diffusées. A court terme, la publicité influence les attitudes et la demande de l'enfant pour un produit ou une marque. A long terme, la publicité influence les croyances et les perceptions des jeunes.
- L'expérience directe avec le produit et ses concurrents (le marché) va permettre à l'enfant d'apprendre son utilisation et le conforter dans ses choix ou les modifier.
- Ces différentes sources d'information vont être traitées par l'enfant. Elles créeront de la notoriété, des perceptions et attitudes positives, un désir voire une préférence pour un produit, une marque, une publicité.
- A travers ce traitement de l'information, en fonction de son âge, de ses besoins et de l'intérêt pour le produit, l'enfant sera conseiller pour ses pairs, prescripteur pour ses parents ou acheteur pour lui-même des produits ou des marques.
- En matière d'achat, l'argent de poche agit comme élément déclencheur. Au départ, il s'agit de petites sommes et les premiers achats visent des produits qui concernent les besoins directs de l'enfant. Par la suite, les achats deviennent plus importants, plus coûteux et le rapport à la consommation change.

# Prescription et magasin

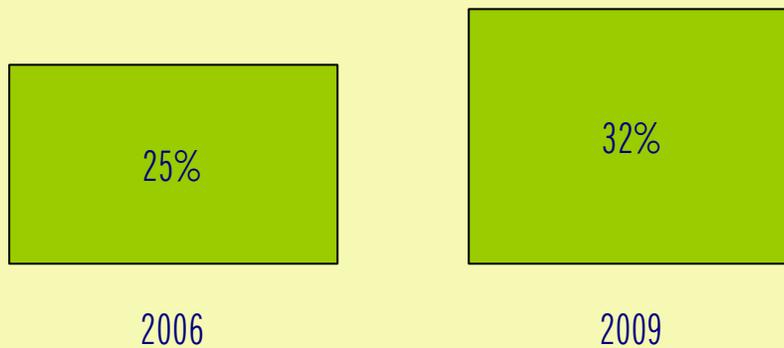


➤ Habituellement, qui fait les courses à la maison ?

- Si le principal responsable d'achat (PRA) demeure la mère de famille, un jeune sur trois fait les courses.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription et magasin



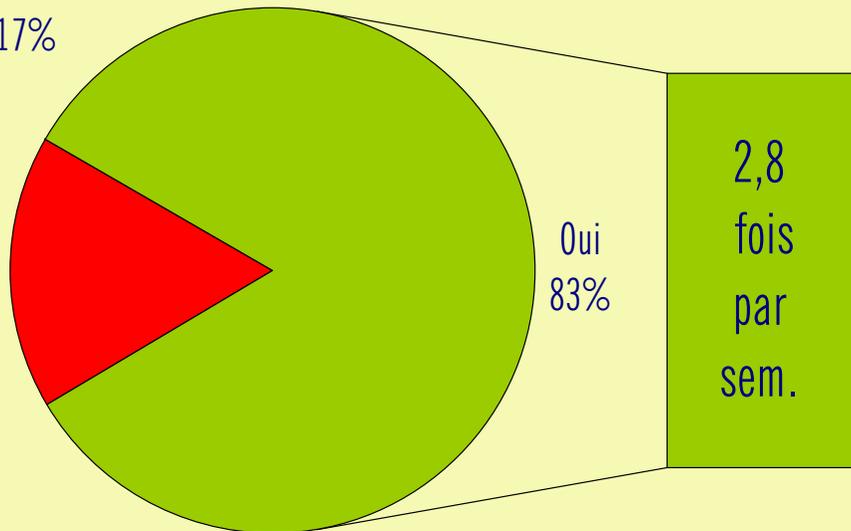
➤ Habituellement, qui fait les courses à la maison ?  
Evolution 2006-2009

- Par rapport à 2006, les jeunes sont de plus en plus nombreux à faire les courses (de 25% en 2006 à 32% en 2009).

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription et magasin

Non  
17%

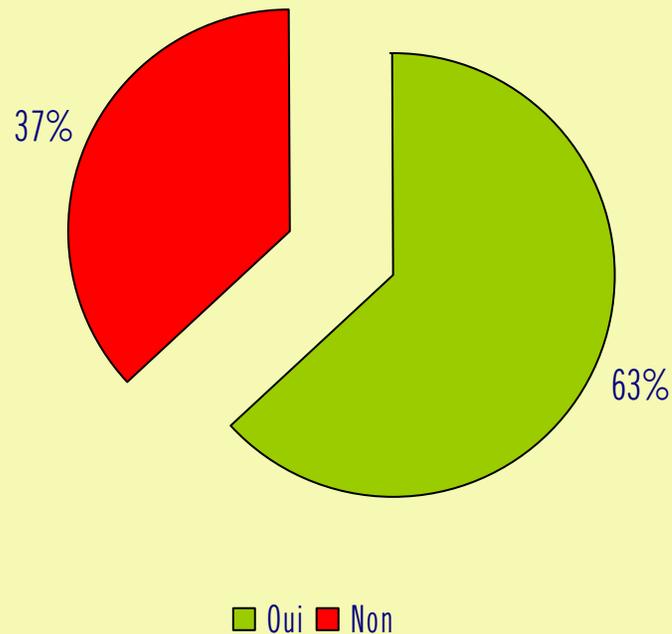


➤ Vas-tu parfois au magasin ? Cette semaine, combien de fois as-tu été au magasin ?

- Plus de 8 jeunes sur 10 déclarent fréquenter les magasins et ce, en moyenne 3 fois par semaine. Par contre, seul un jeune sur quatre fréquente les magasins pour faire les courses du ménage lui-même.
- Par rapport à 2006, le nombre de jeunes qui déclare fréquenter les magasins est en baisse (de 90% à 83%) mais le nombre de jeunes qui réalise les courses du ménage est en augmentation (de 25% à 32%).

Base : jeunes

# Placement au magasin

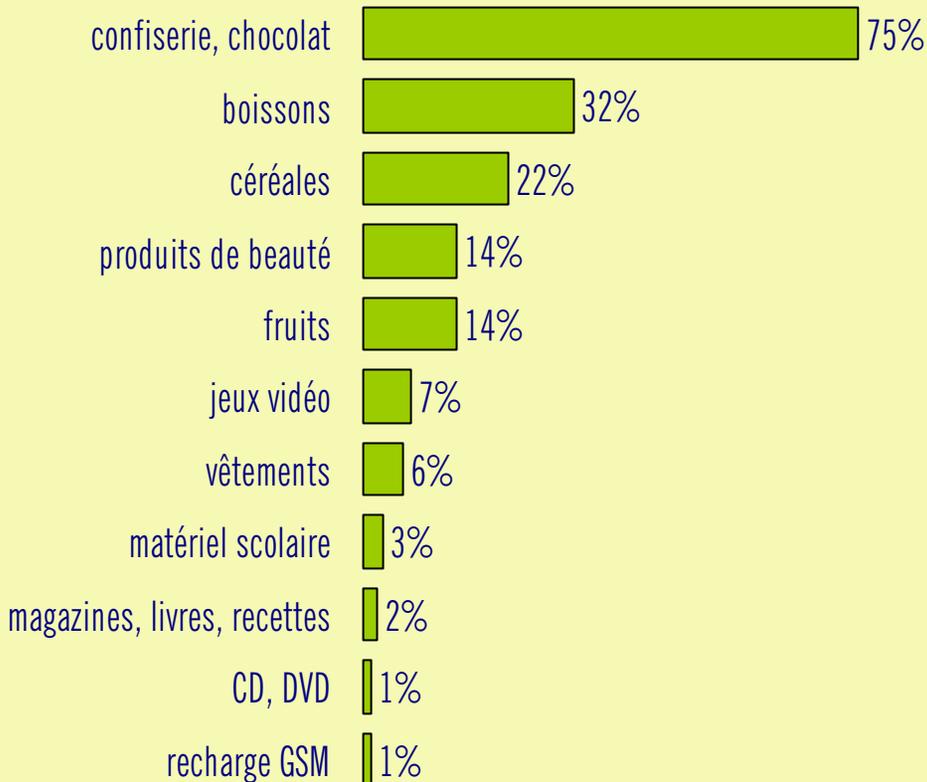


➤ Quand tu vas au magasin, mets-tu des produits dans le caddie ?

- Deux jeunes sur trois déclarent placer des produits dans le caddie de leurs parents lors des courses. Les filles (72%) sont plus nombreuses à placer des produits que les garçons (54%). De même, les plus de 15 ans (82%) ont davantage tendance à le faire.

Base : jeunes

# Placement au magasin

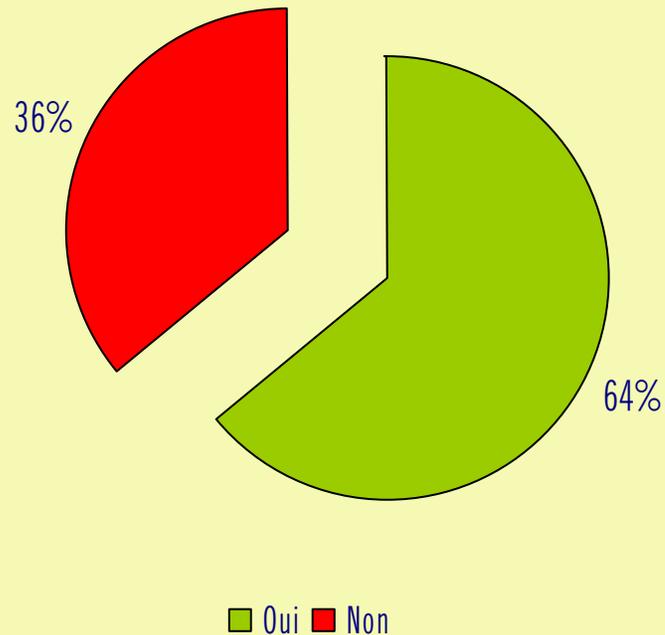


➤ Quand tu vas au magasin, mets-tu des produits dans le caddie ? Lesquels ?

- Les jeunes placent dans le caddie surtout des friandises, chocolat, boissons et céréales.
- Une fois sur sept, ils prennent également des produits de beauté et des fruits qu'ils placent dans le caddie.
- Trois fois sur quatre, ils ont prescrit ou influencé l'achat de confiseries, chocolat.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription et magasin

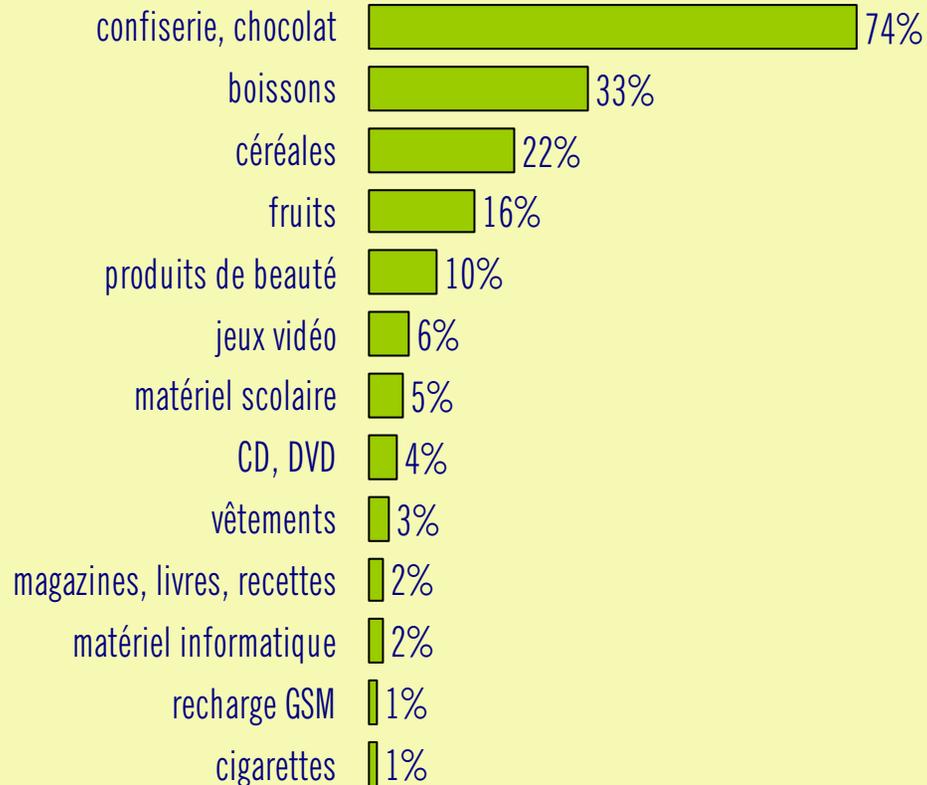


➤ Avant les courses, proposes-tu parfois des produits à acheter?

- Deux jeunes sur trois déclarent proposer des produits à l'achat. Les filles (72%) ont plus tendance à proposer des produits que les garçons (56%). Les 11-12 ans (51%) en proposent moins souvent, et les 15-16 ans (74%) plus souvent.
- Les jeunes les plus favorisés le font plus souvent également (70%).

Base : jeunes

# Prescription et magasin

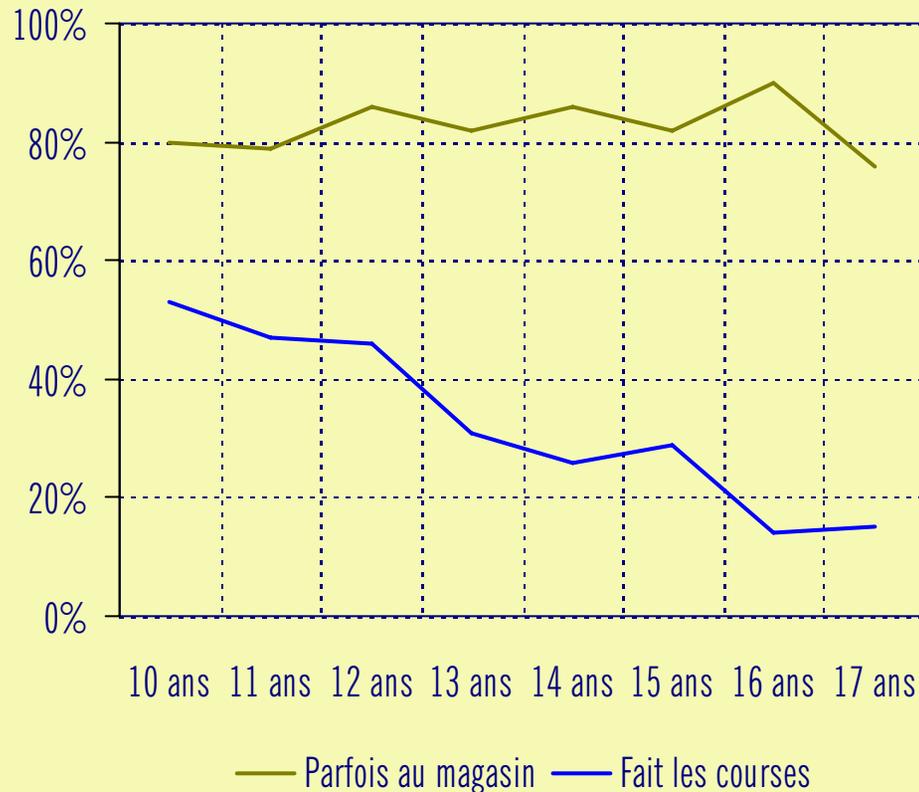


## ➤ Lesquels ?

- Les jeunes demandent à leurs parents d'acheter lors des courses surtout des confiseries, chocolats et boissons.
- Trois fois sur quatre, ils ont prescrit ou influencé l'achat de bonbons, chocolats et dans un tiers des cas, l'achat de boissons.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Visite au magasin : comparaison générationnelle



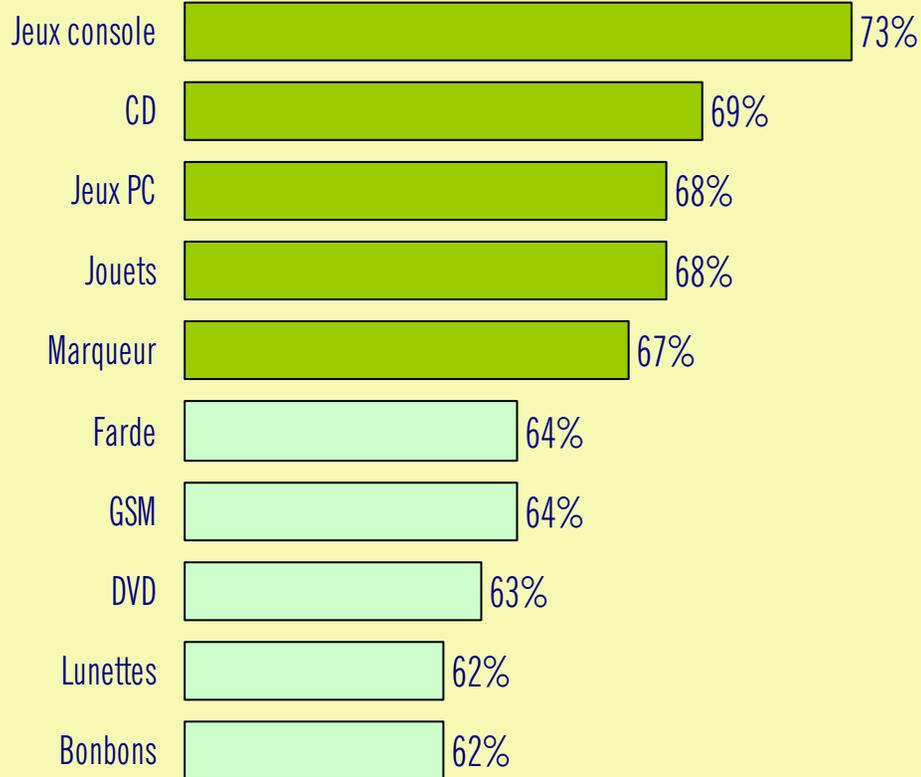
## ➤ Mesure de la fréquentation des magasins

- Si la fréquentation générale des magasins (« Vas-tu parfois au magasin ») est élevée (supérieurs à 80 % des jeunes) et stable avec l'âge du jeune, « faire les courses » est une activité pratiquée par les plus jeunes qui accompagnent leurs parents: dès 11 ans, la fréquentation des magasins pour les courses diminue et chute de moitié à 14 ans. Cette tendance à « faire les courses » diminue continuellement avec l'âge de l'enfant (de 53% à 10 ans à 15% à 17 ans).

Calcul CRIOC

# Prescription de produits

10 ans



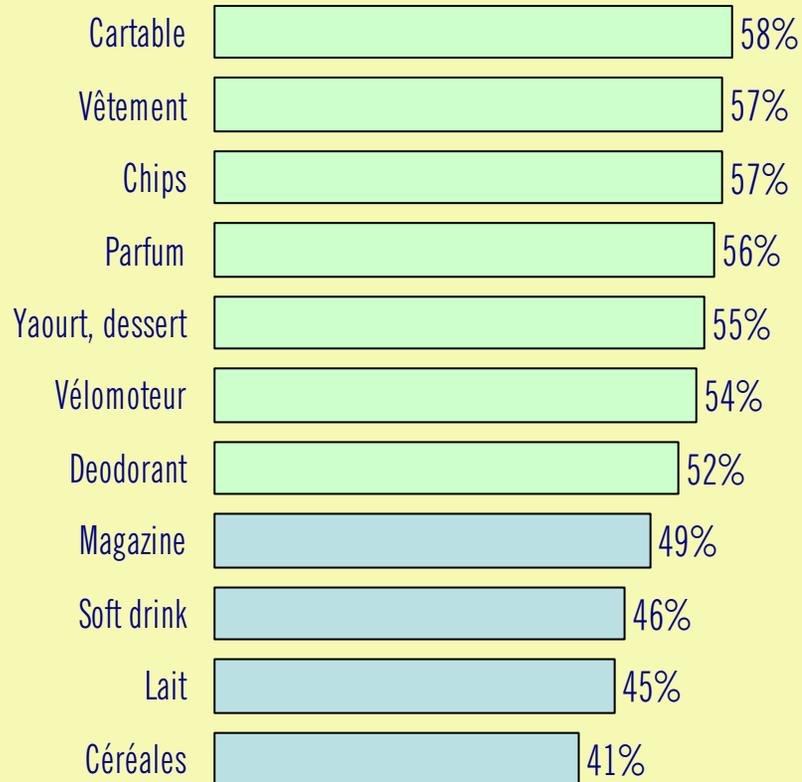
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 10 ans jouent un rôle de prescripteur important dans la sélection
  - des activités de loisirs, notamment dans le choix des jeux console et PC, des jouets, des CD, DVD, (achats)
  - des fournitures scolaires (marqueur, farde, cartable)
  - de l'alimentation (confiserie, chips, desserts)
  - de GSM
  - de vêtements (y compris de lunettes) et cosmétiques
  - de vélomoteur
  - de magazines, de boissons et de céréales (dans moins d'un cas sur deux)

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription de produits

10 ans



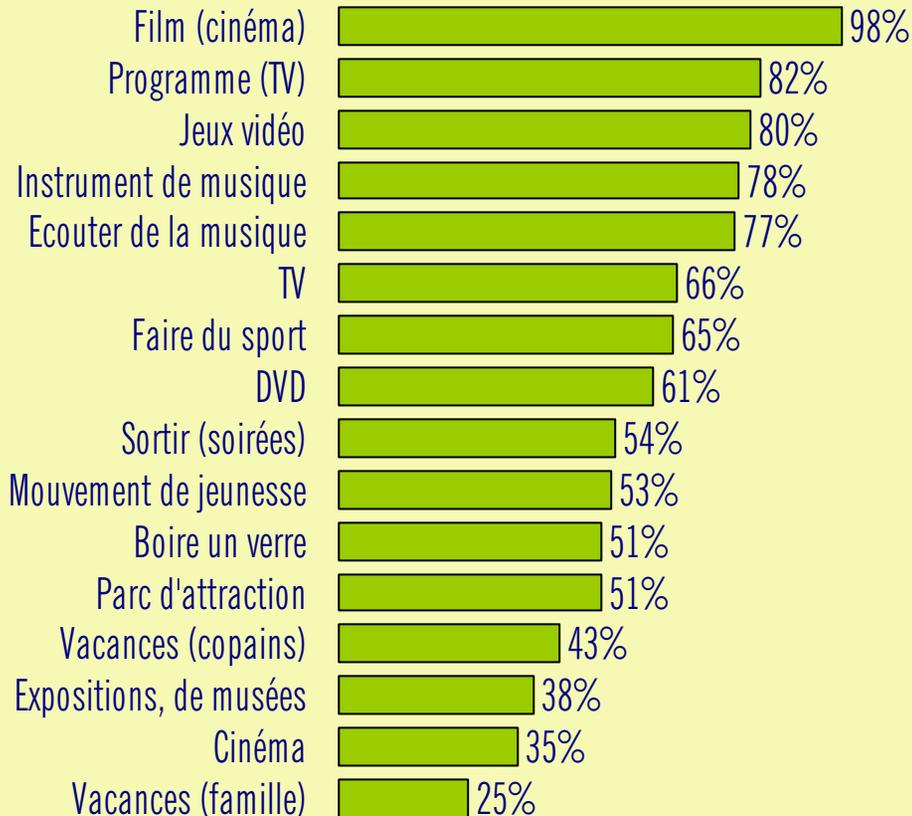
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Dans plus de 2 cas sur 3, le jeune décide lui-même pour les achats de jeux console, CD, jeux pc, jouets et marqueurs.
- Dans plus d'1 cas sur 2 (et moins de 2 cas sur 3), il décide lors des achats de fardes, GSM, DVD, lunettes, bonbons, cartables, vêtements, chips, parfums, yaourts, desserts, vélomoteur et déodorants.
- Dans moins d'1 cas sur 2, ils choisissent les magazines, les soft drinks, le lait et les céréales (fréquemment choisis par les parents).

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription d'activités

10 ans



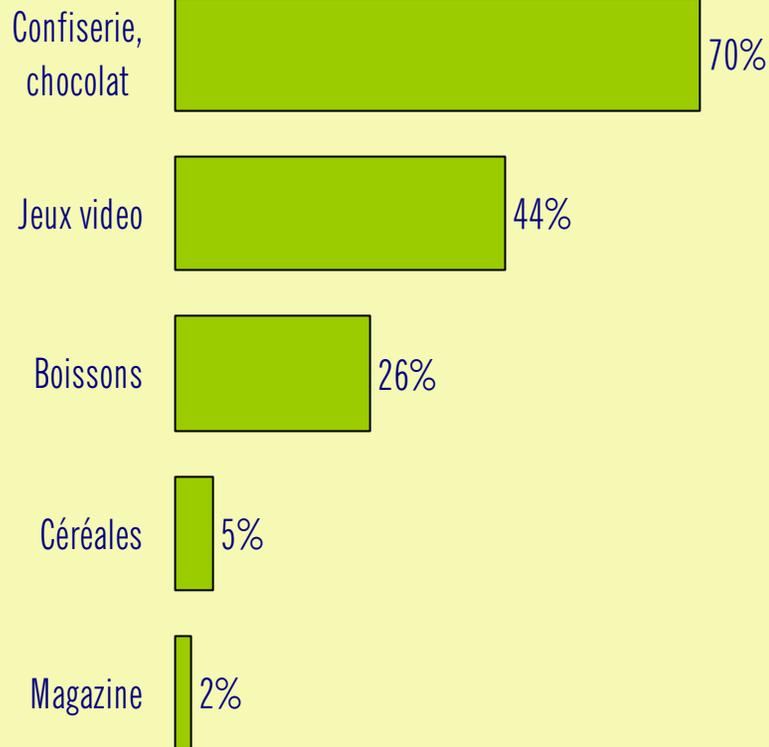
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 10 ans jouent aussi un rôle de prescripteur dans de nombreuses activités : choisir un film à aller voir au cinéma, voir des DVD ou des programmes TV, jouer aux jeux vidéo ou d'un instrument de musique, écouter de la musique, pratiquer un sport, faire partie d'un mouvement de jeunesse, sortir (bar ou soirées) et se rendre dans un parc d'attraction.
- Ils interviennent moins d'une fois sur deux dans la décision d'aller passer des vacances chez les copains et peu souvent (une fois sur trois) pour des activités de détente comme visiter un musée, aller au cinéma, les vacances en famille.
- Plus de sept fois sur dix (75%), ils choisissent à plus de 50% leurs activités.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Placement et magasin

10 ans



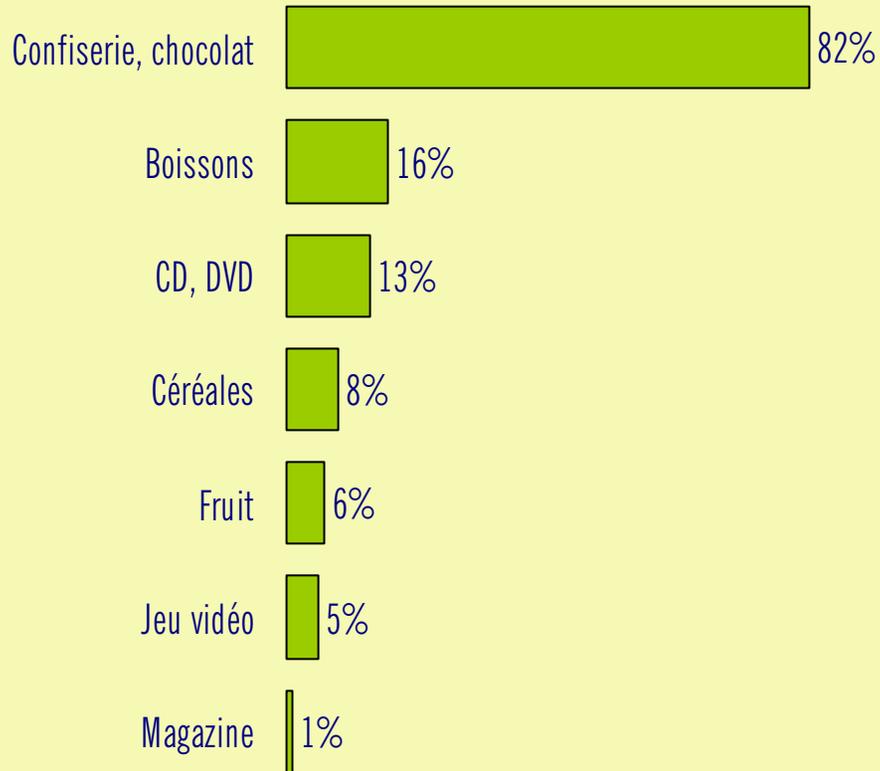
## ➤ Articles placés dans le caddie

- Confiserie, chocolat, jeux vidéo et boissons constituent les articles les plus souvent placés dans le caddie par les jeunes de 10 ans.
- Viennent ensuite, de manière plus exceptionnelle, des céréales ou des magazines.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription sur la liste de courses

10 ans



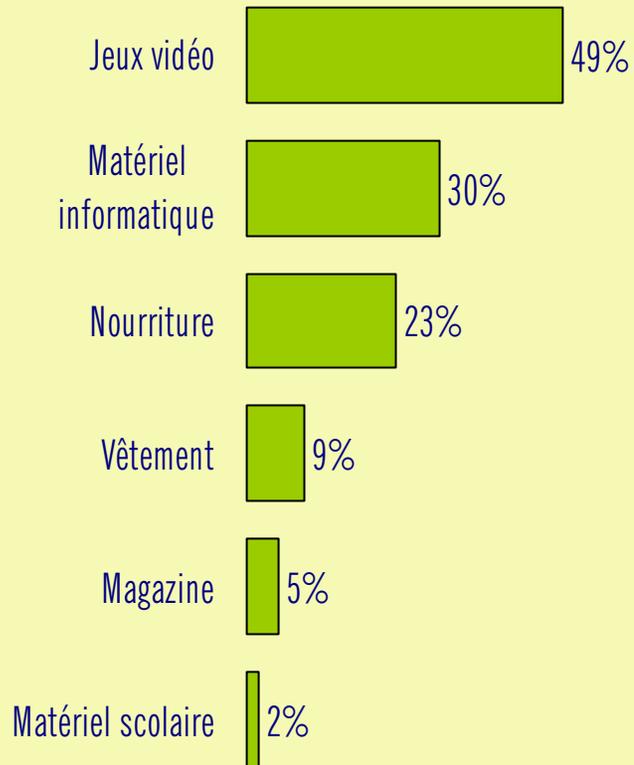
## ➤ Articles prescrits sur la liste des courses

- Confiserie et chocolat constituent les articles les plus souvent proposés sur la liste de courses par les jeunes de 10 ans.
- Dans moins d'un cas sur cinq, des boissons, des CD, DVD sont proposés par les jeunes.
- Viennent ensuite, dans moins d'un cas sur dix, les céréales, fruits, jeux vidéo.
- Rarement, ils proposent des magazines. Logiquement, les enfants de 10 ans sont surtout intéressés par la consommation de confiserie.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Achats avec l'argent de poche

10 ans



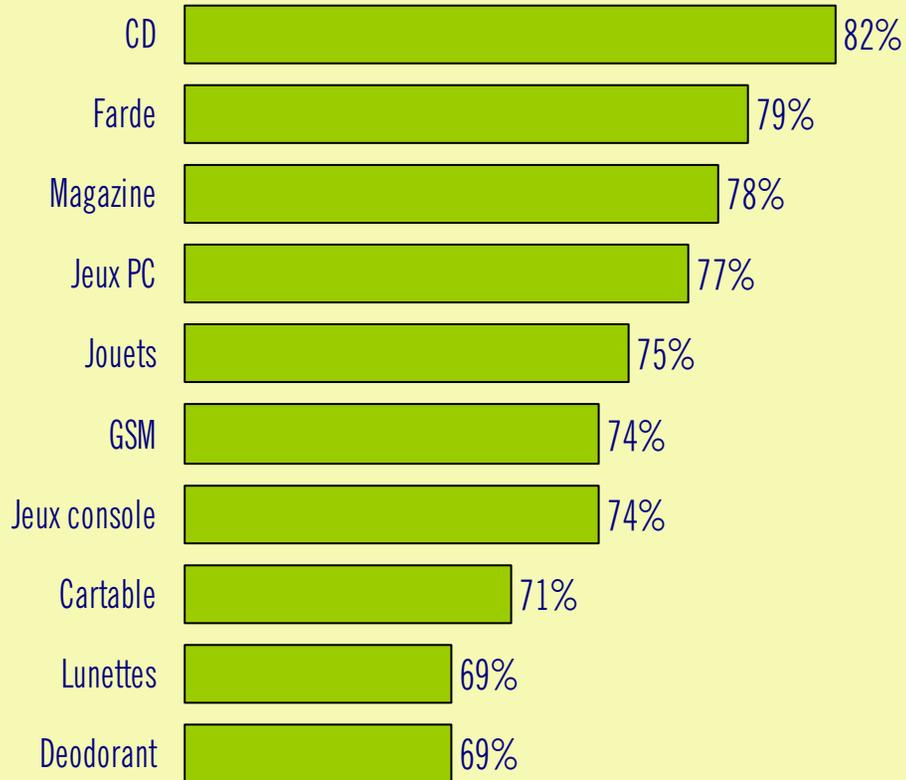
➤ Qu'achètes-tu avec ton argent de poche ?

- Les achats de loisirs constituent les principales dépenses des jeunes de 10 ans (jeux vidéo, matériel informatique). Viennent ensuite la nourriture, les vêtements, les magazines et le matériel scolaire.
- Ils achètent 6 types de produits différents.

Base : dépensent argent de poche, (total > 100%).

# Prescription de produits

11 ans



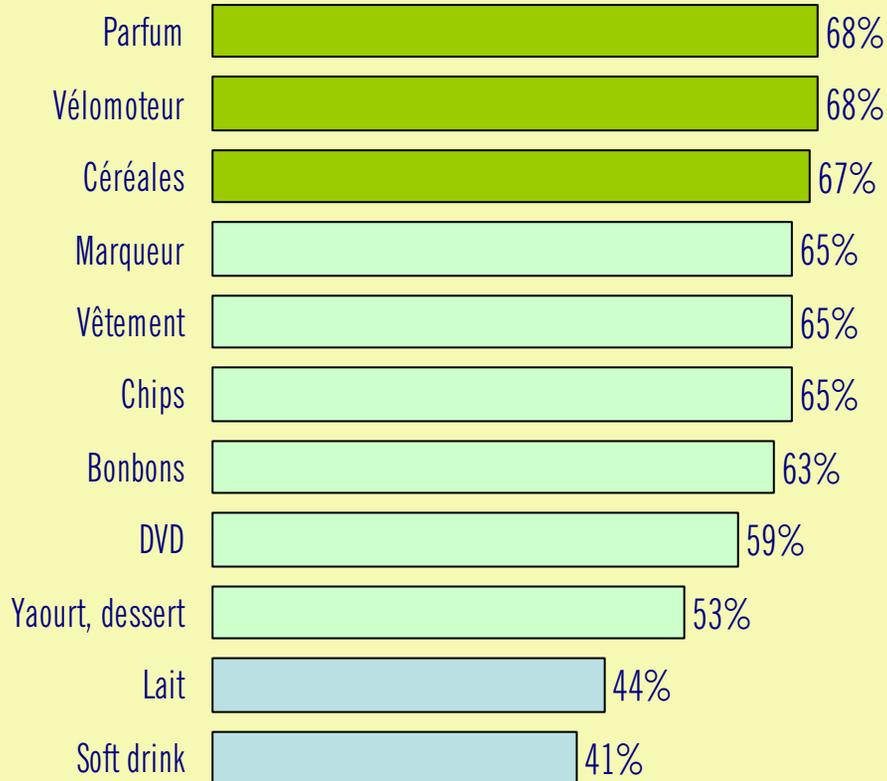
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 11 ans jouent un rôle de prescripteur important dans la sélection
  - des activités de loisirs, notamment dans le choix des jeux console et PC, des jouets, des magazines, des CD, DVD, (achats)
  - des fournitures scolaires (marqueur, farde, cartable)
  - de GSM
  - de vêtements (y compris de lunettes) et cosmétiques
  - de vélomoteur
  - de l'alimentation (confiserie, chips, céréales dans deux cas sur trois et yaourt et desserts dans un cas sur deux)
  - de boissons (soft et lait) (dans moins d'un cas sur deux)

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription de produits

11 ans



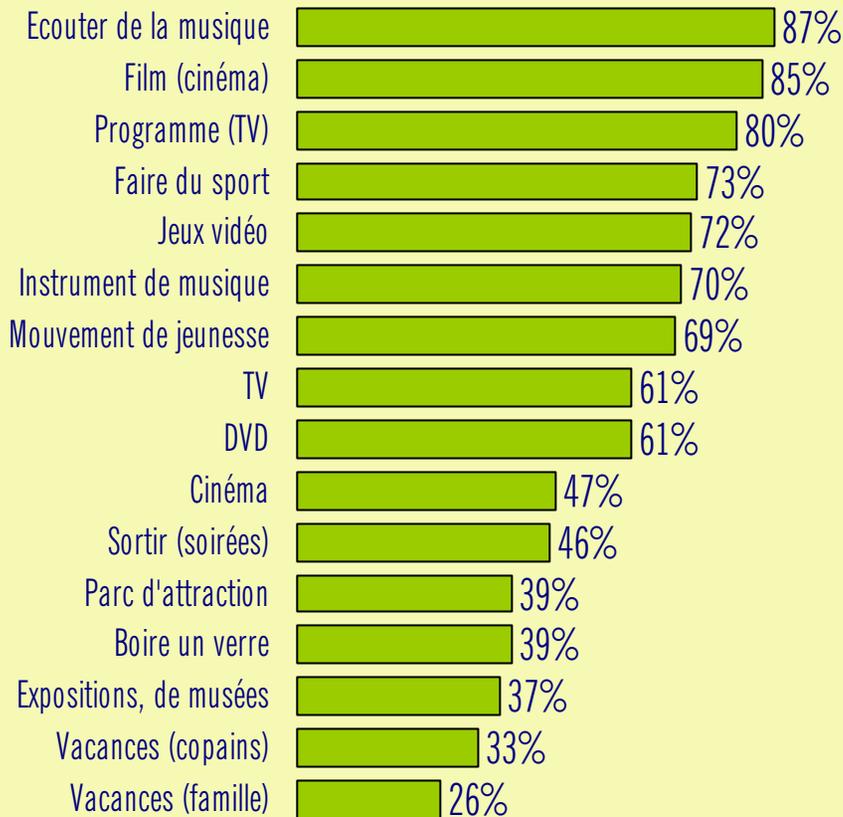
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Dans plus de 2 cas sur 3, le jeune décide lui-même pour les achats de CD, fardes, magazines, jeux pc, jouets, GSM, jeux console, cartables, lunettes, déodorants, parfums, vélocycle et céréales.
- Dans plus d'1 cas sur 2 (et moins de 2 cas sur 3), il décide lors des achats de marqueurs, vêtements, chips, bonbons, DVD, yaourts et desserts.
- Dans moins d'1 cas sur 2, ils choisissent les soft drinks et le lait.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription d'activités

11 ans



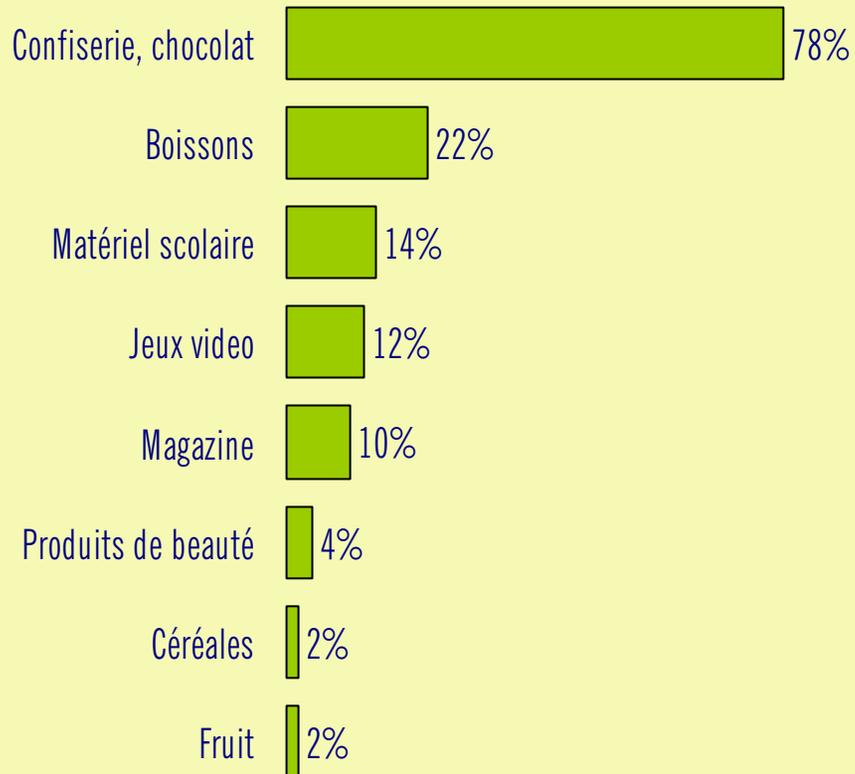
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 11 ans jouent aussi un rôle de prescripteur dans de nombreuses activités : écouter de la musique, choisir un film à aller voir au cinéma ou le programme TV, faire du sport, jouer aux jeux vidéo ou d'un instrument de musique, faire partie d'un mouvement de jeunesse, regarder des DVD.
- Ils interviennent moins d'une fois sur deux dans la décision pour des activités de détente comme de sortir (bar ou soirées), visiter un musée, un parc d'attraction, aller au cinéma, les vacances en famille ou entre copains.
- Six fois sur dix (56%), ils choisissent à plus de 50% leurs activités.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Placement et magasin

11 ans



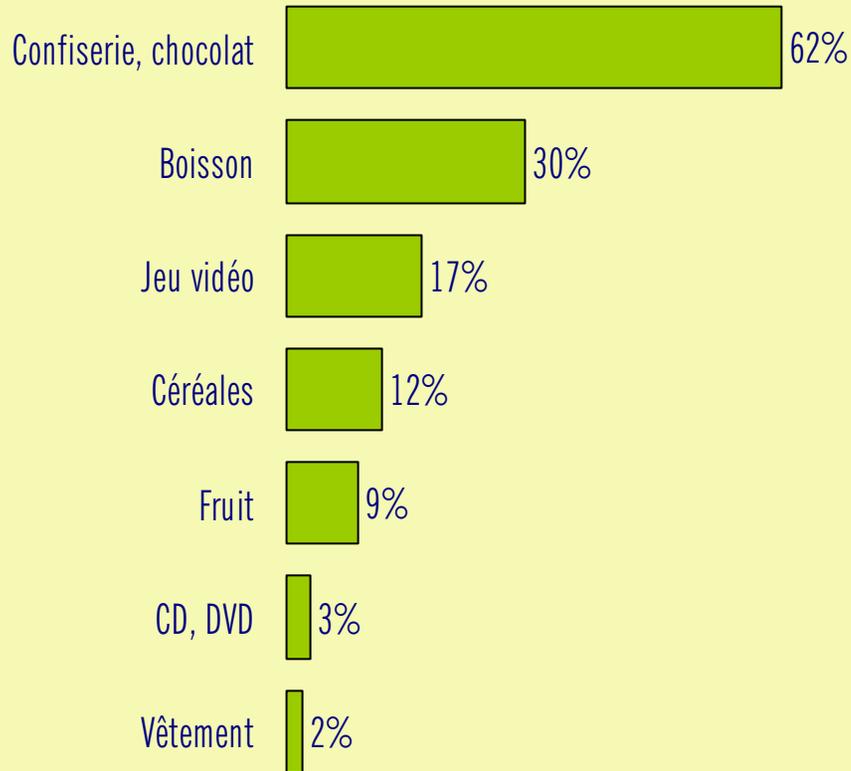
## ➤ Articles placés dans le caddie

- Confiseries, chocolats, boissons, jeux vidéo et magazines constituent les articles les plus souvent placés dans le caddie par les jeunes de 11 ans.
- Viennent ensuite, de manière plus exceptionnelle, des produits de beauté, céréales ou fruits.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription sur la liste de courses

11 ans



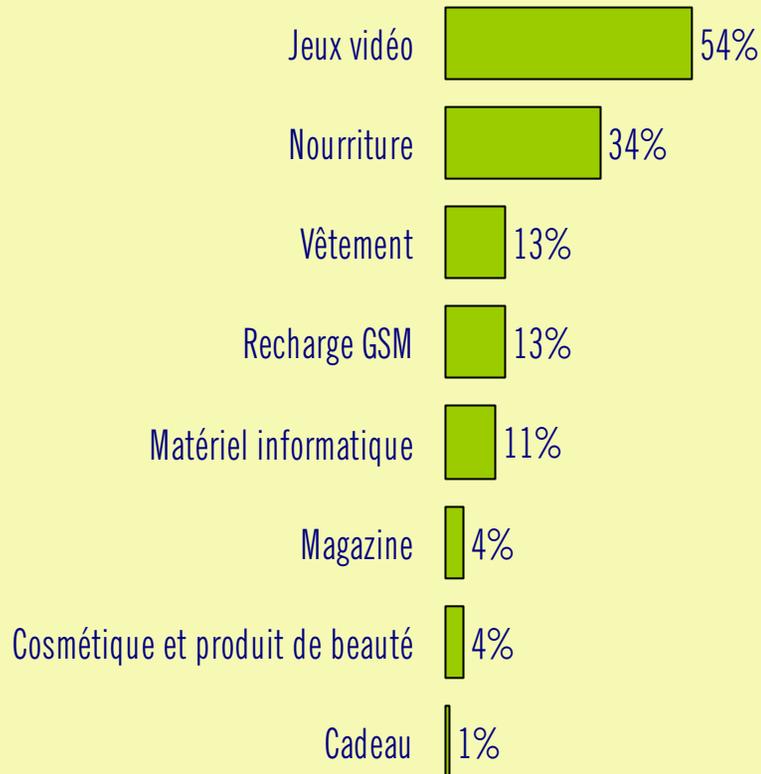
## ➤ Articles prescrits sur la liste des courses

- Confiseries, chocolats et boissons constituent les articles les plus souvent proposés sur la liste de courses par les jeunes de 11 ans.
- Dans moins d'un cas sur cinq, des jeux vidéo sont proposés par les jeunes.
- Viennent ensuite dans un cas sur dix, les céréales et les fruits.
- Rarement, ils proposent des CD, DVD et des vêtements.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Achats avec l'argent de poche

11 ans



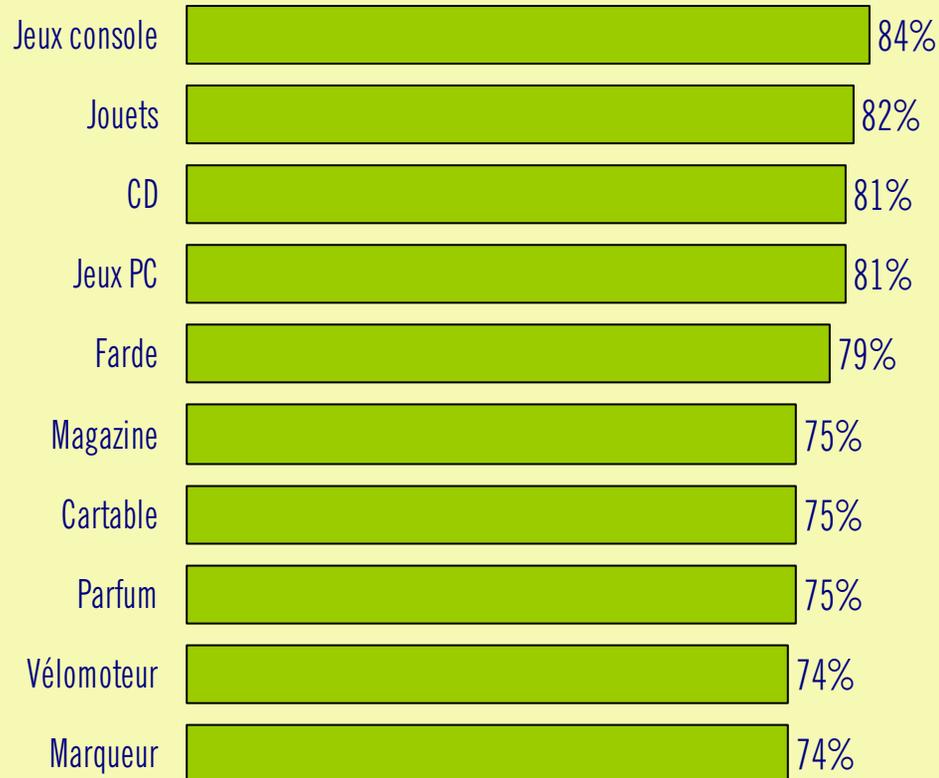
➤ Qu'achètes-tu avec ton argent de poche ?

- Les achats de loisirs et de nourriture constituent les principales dépenses des jeunes de 11 ans (jeux vidéo, nourriture). Viennent ensuite les vêtements, les recharges GSM, le matériel informatique, les magazines, les produits cosmétiques, etc.
- Ils achètent 8 types de produits différents.

Base : dépensent argent de poche, (total > 100%).

# Prescription de produits

12 ans



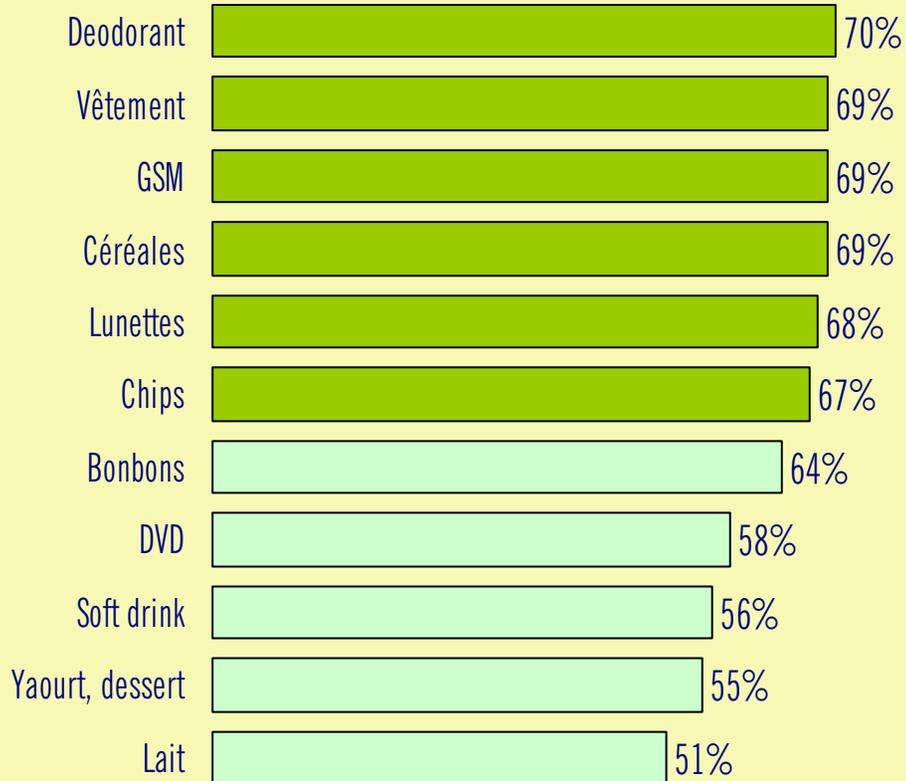
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 12 ans jouent un rôle de prescripteur important dans la sélection
  - des activités de loisirs, notamment dans le choix des jeux et jouets, CD, DVD et magazines.
  - des fournitures scolaires
  - de l'achat de vêtements (en ce y compris leurs lunettes) et de cosmétiques
  - de vélocoteur
  - de GSM
  - de l'alimentation (confiserie, chips, céréales dans deux cas sur trois et yaourt et desserts dans un cas sur deux)
  - de boissons (soft et lait) (dans un cas sur deux)

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription de produits

12 ans



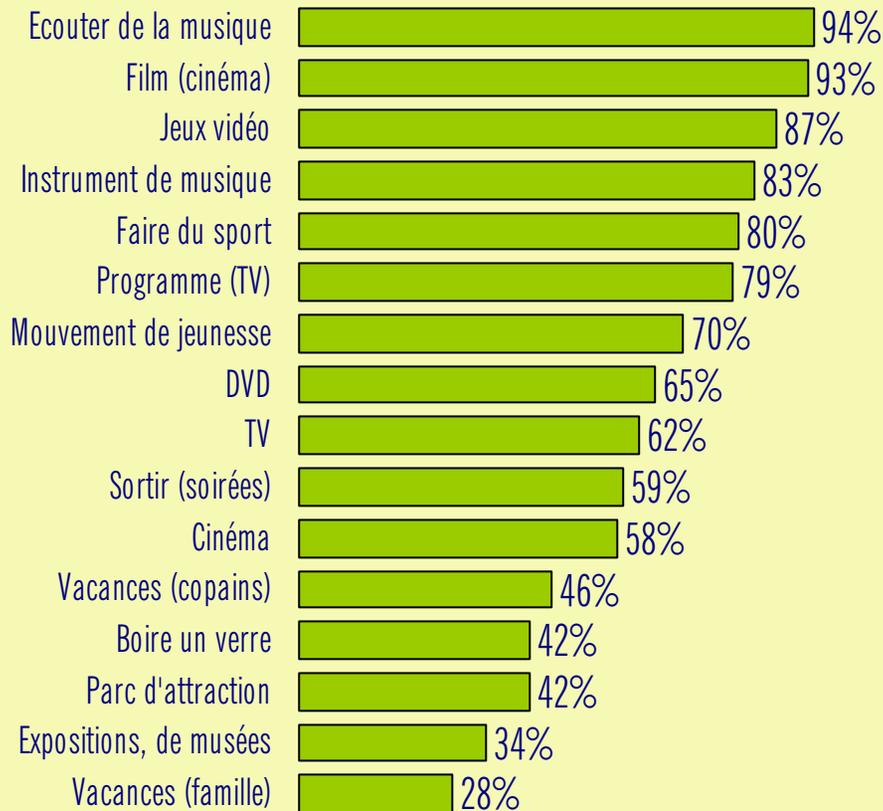
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Dans plus de 2 cas sur 3, le jeune décide lui-même pour les achats de jeux console, jouets, CD, jeux pc, fardes, magazines, cartables, parfums, vélomoteur, marqueurs, déodorants, vêtements, GSM, céréales, lunettes et chips.
- Dans plus d'1 cas sur 2 (et moins de 2 cas sur 3), il décide lors des achats de bonbons, DVD, soft drinks, yaourts, desserts et lait.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription d'activités

12 ans



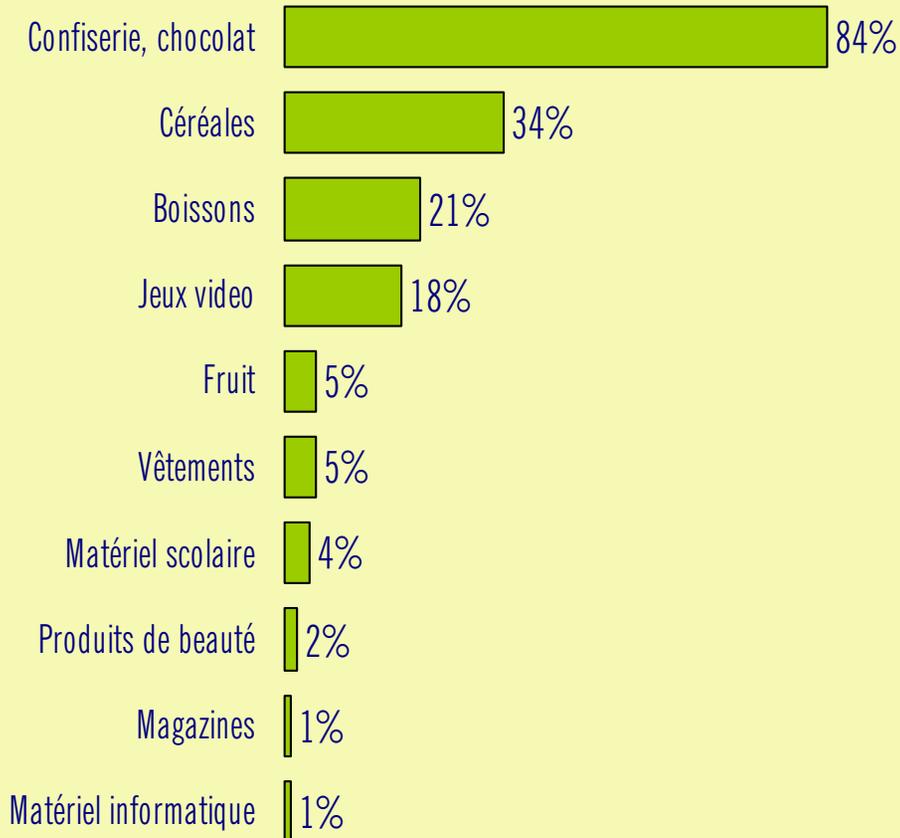
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 12 ans jouent aussi un rôle de prescripteur dans de nombreuses activités : écouter de la musique, jouer aux jeux vidéo, choisir une émission à la TV ou un film au cinéma, regarder un DVD, pratiquer un sport, de la musique, faire partie d'un mouvement de jeunesse ou encore sortir, aller au cinéma.
- Ils interviennent moins d'une fois sur deux dans la décision d'aller passer des vacances avec les copains, d'aller boire un verre ou de se rendre dans un parc d'attraction.
- Ils interviennent peu pour ces activités de détente : la visite d'un musée, d'une expo ou les vacances en famille.
- Deux fois sur trois (68%), ils choisissent à plus de 50% leurs activités.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Placement et magasin

12 ans



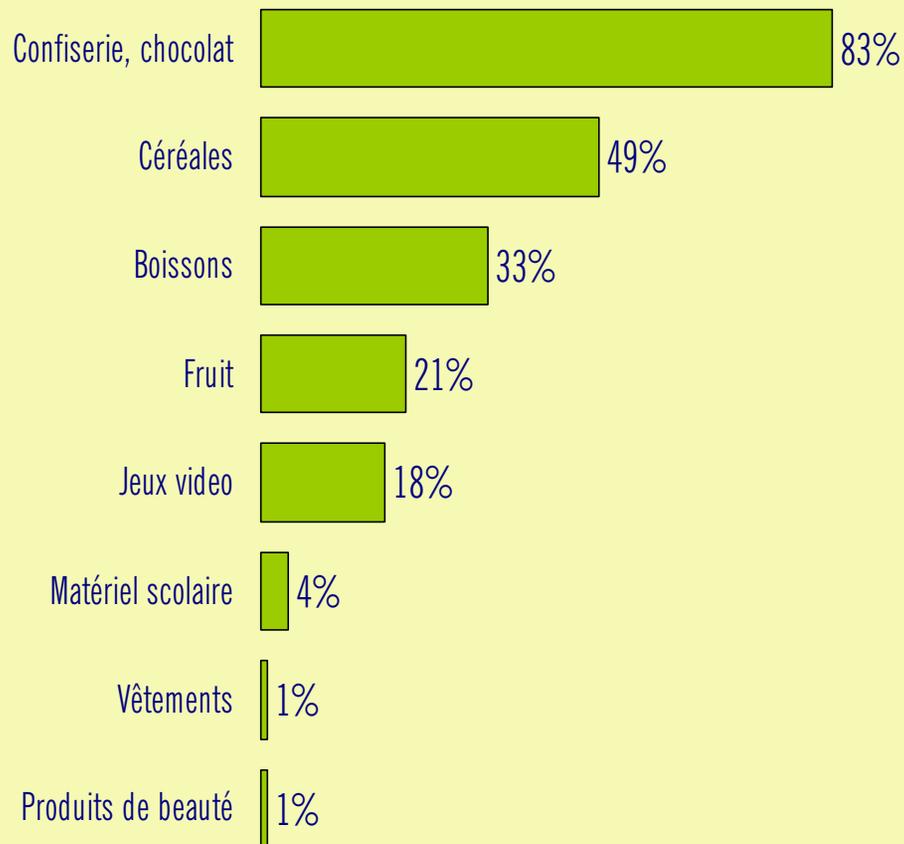
## ➤ Articles placés dans le caddie

- Confiseries, chocolats, céréales, soft drinks et jeux vidéo constituent les articles les plus souvent placés dans le caddie par les jeunes de 12 ans.
- Viennent ensuite, de manière plus exceptionnelle, des fruits, vêtements, matériel scolaire, produits de beauté, ...

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription sur la liste de courses

12 ans



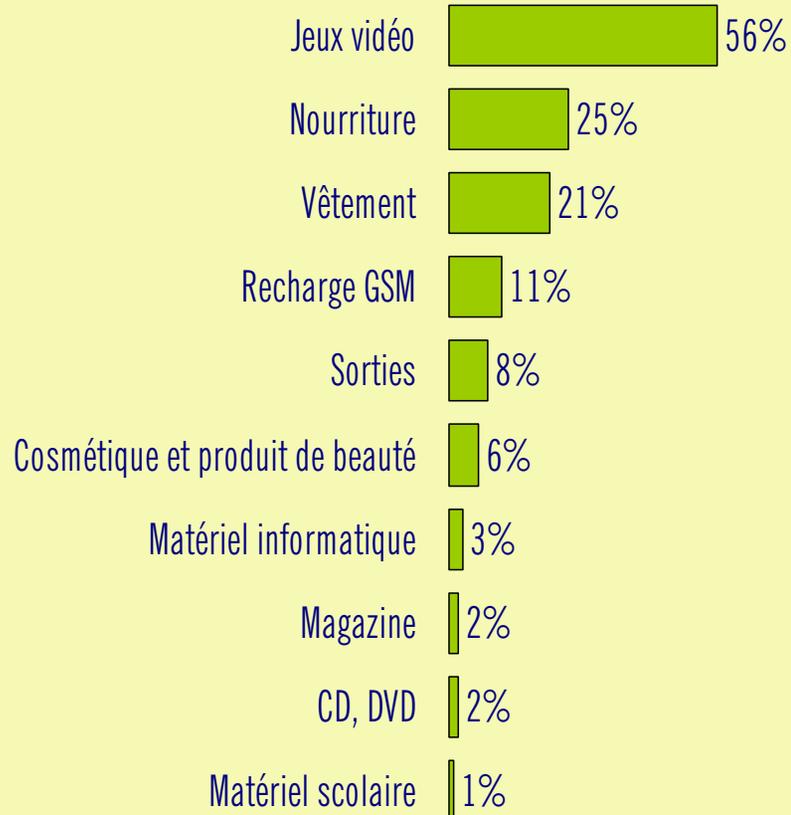
## ➤ Articles prescrits sur la liste des courses

- Confiseries, chocolats, céréales et boissons constituent les articles les plus souvent proposés sur la liste de courses par les jeunes de 12 ans.
- Dans un cas sur cinq, les jeunes demandent également des fruits et des jeux vidéo.
- Viennent ensuite plus rarement le matériel scolaire, les vêtements, les produits de beauté.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Achats avec l'argent de poche

12 ans



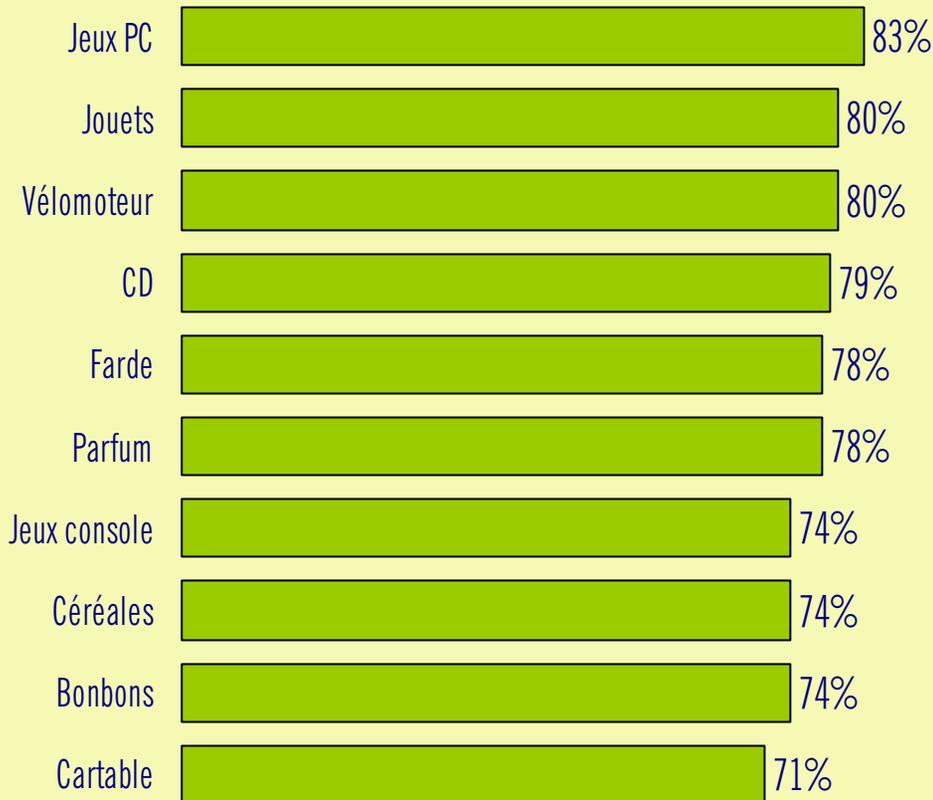
➤ Qu'achètes-tu avec ton argent de poche ?

- Les jeux vidéo constituent les principales dépenses des jeunes de 12 ans. Viennent ensuite la nourriture, vêtements et recharges GSM.
- Plus rarement, l'argent de poche sert à financer les sorties, à acheter des produits de beauté, du matériel informatique, des magazines, etc.
- Ils achètent 10 types de produits différents.

Base : dépensent argent de poche, (total > 100%).

# Prescription de produits

13 ans



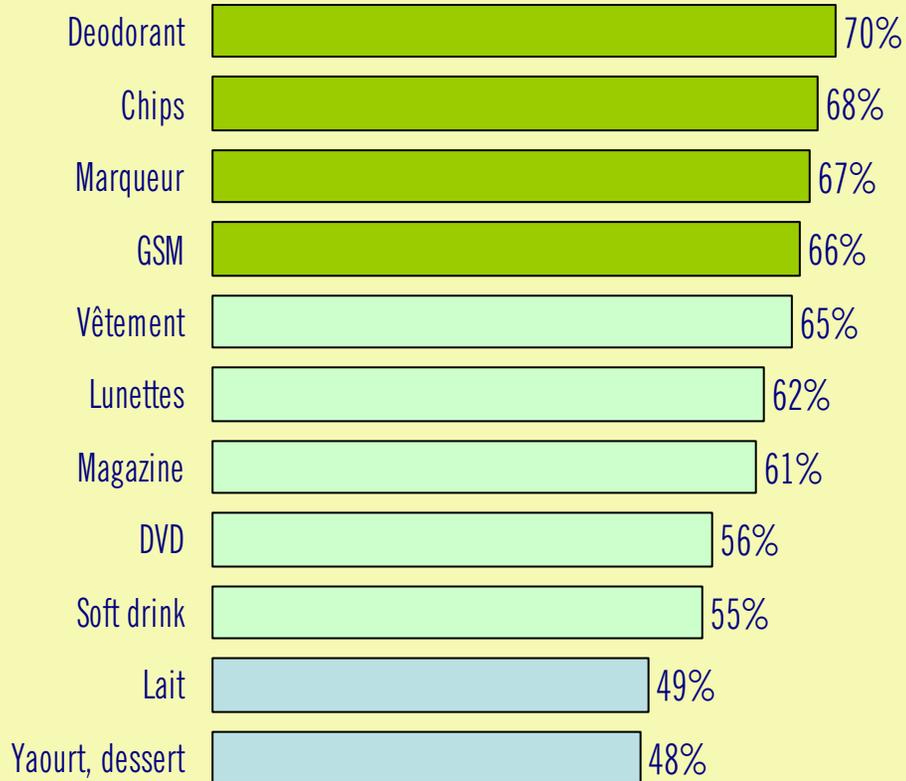
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 13 ans jouent un rôle de prescripteur important dans la sélection
  - des activités de loisirs, notamment dans le choix des jeux et jouets, CD, DVD et magazines
  - de vélomoteur
  - des fournitures scolaires
  - de l'alimentation (bonbons, céréales)
  - de l'achat de vêtements (en ce y compris leurs lunettes) et de cosmétiques
  - de GSM
  - de boissons (soft et lait) et de yaourts, desserts (dans un cas sur deux)

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription de produits

13 ans



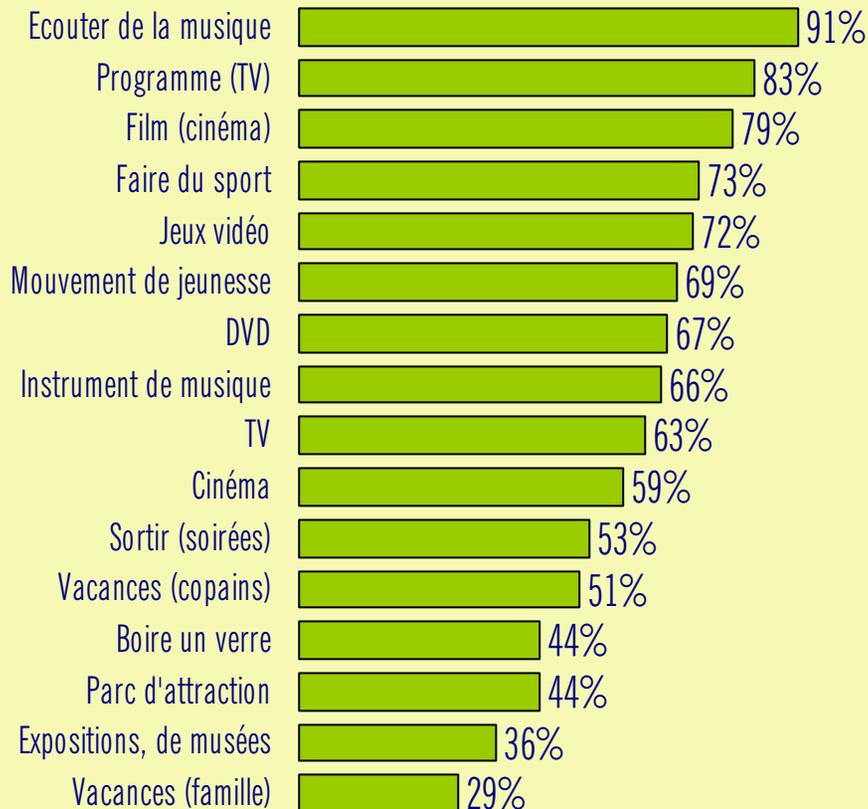
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Dans plus de 2 cas sur 3, le jeune décide lui-même pour les achats de jeux pc, jouets, vélomoteur, vêtements, CD, fardes, parfums, jeux console, céréales, bonbons, cartables, déodorants, chips, marqueurs et GSM.
- Dans plus d'1 cas sur 2 (et moins de 2 cas sur 3), il décide lors des achats de vêtements, lunettes, magazines, DVD et soft drinks.
- Dans moins d'1 cas sur 2, le jeune choisit le lait et les yaourts, desserts achetés.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription d'activités

13 ans



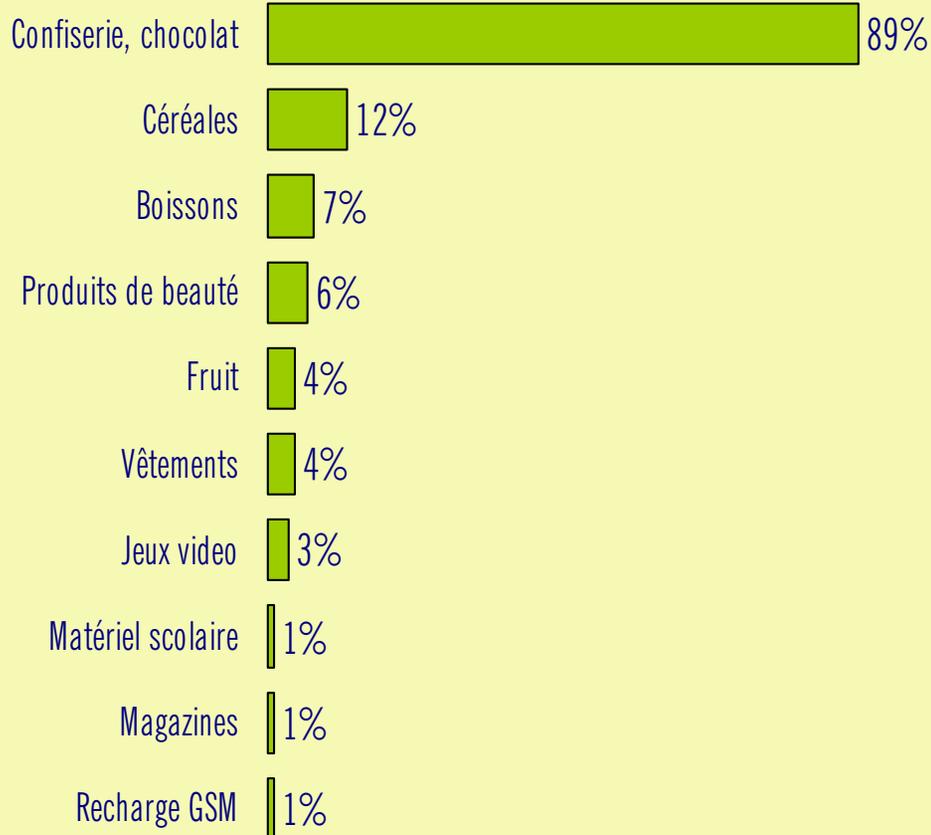
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 13 ans jouent aussi un rôle de prescripteur dans de nombreuses activités : écouter de la musique, choisir une émission à la TV ou un film au cinéma, pratiquer un sport, jouer aux jeux vidéo, faire partie d'un mouvement de jeunesse, jouer de la musique, regarder un DVD, regarder la TV, aller au cinéma.
- Ils interviennent une fois sur deux dans la décision de sortir ou d'aller passer des vacances avec les copains.
- Ils interviennent peu pour ces activités de détente : boire un verre, la visite d'un musée, d'une expo, d'un parc d'attraction, ou les vacances en famille.
- Sept fois sur dix (75%), ils choisissent à plus de 50% leurs activités.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Placement et magasin

13 ans



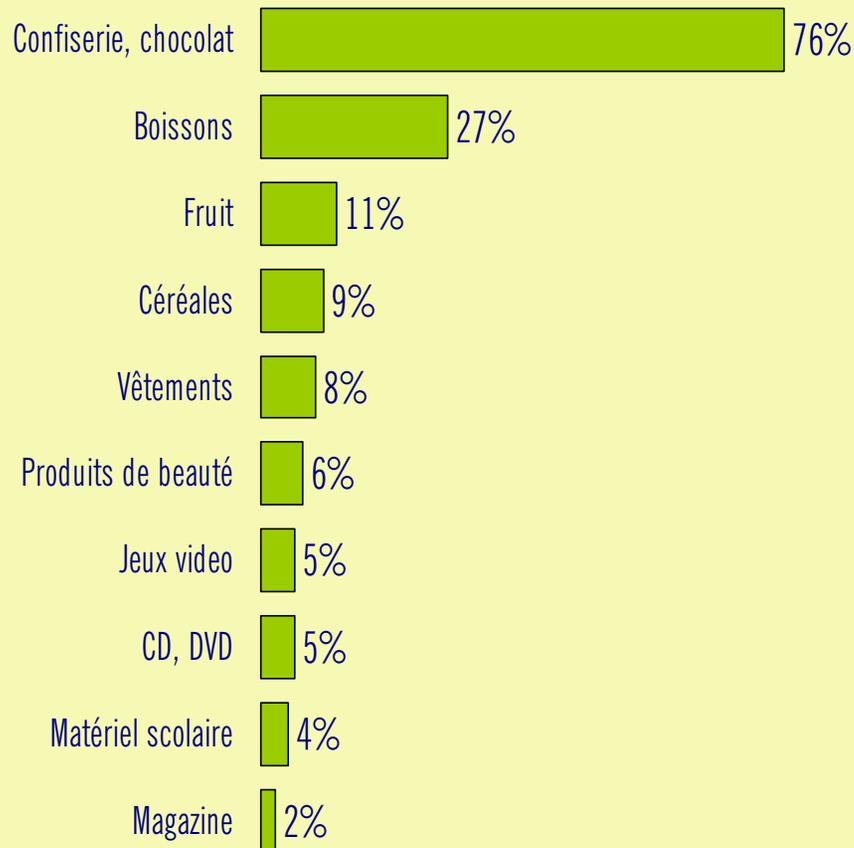
## ➤ Articles placés dans le caddie

- Confiseries et chocolats constituent les articles les plus souvent placés dans le caddie par les jeunes de 13 ans.
- Viennent ensuite, dans un cas sur dix les céréales et de manière plus exceptionnelle, les boissons, les produits de beauté, les fruits, les vêtements, les jeux vidéo, ...

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription sur la liste de courses

13 ans



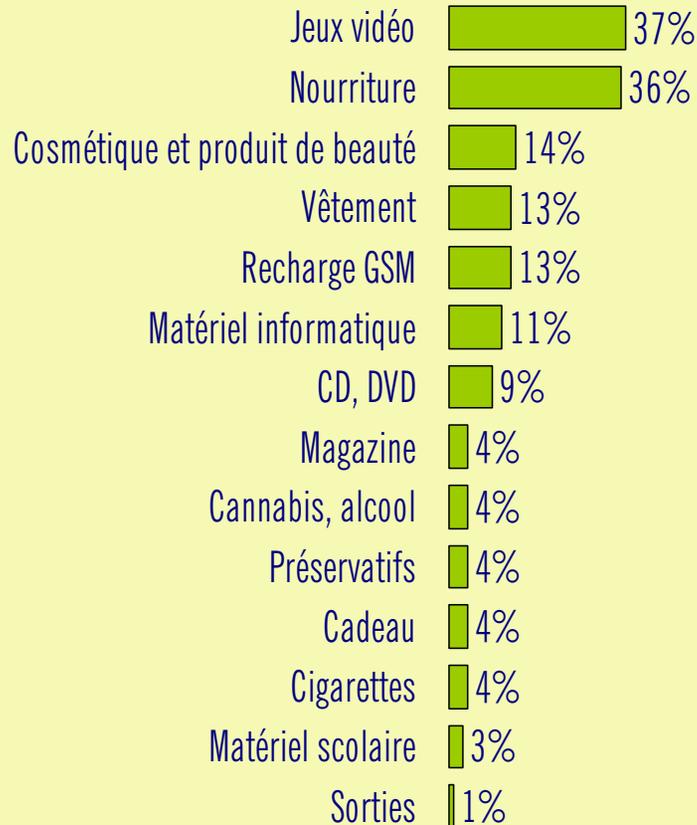
## ➤ Articles prescrits sur la liste des courses

- Confiseries, chocolats et boissons constituent les articles les plus souvent proposés sur la liste de courses par les jeunes de 13 ans.
- Dans un cas sur dix, les jeunes demandent également des fruits, des céréales et des vêtements.
- Viennent ensuite plus rarement les produits de beauté, les jeux vidéo, les CD, DVD, le matériel scolaire, les magazines.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Achats avec l'argent de poche

13 ans



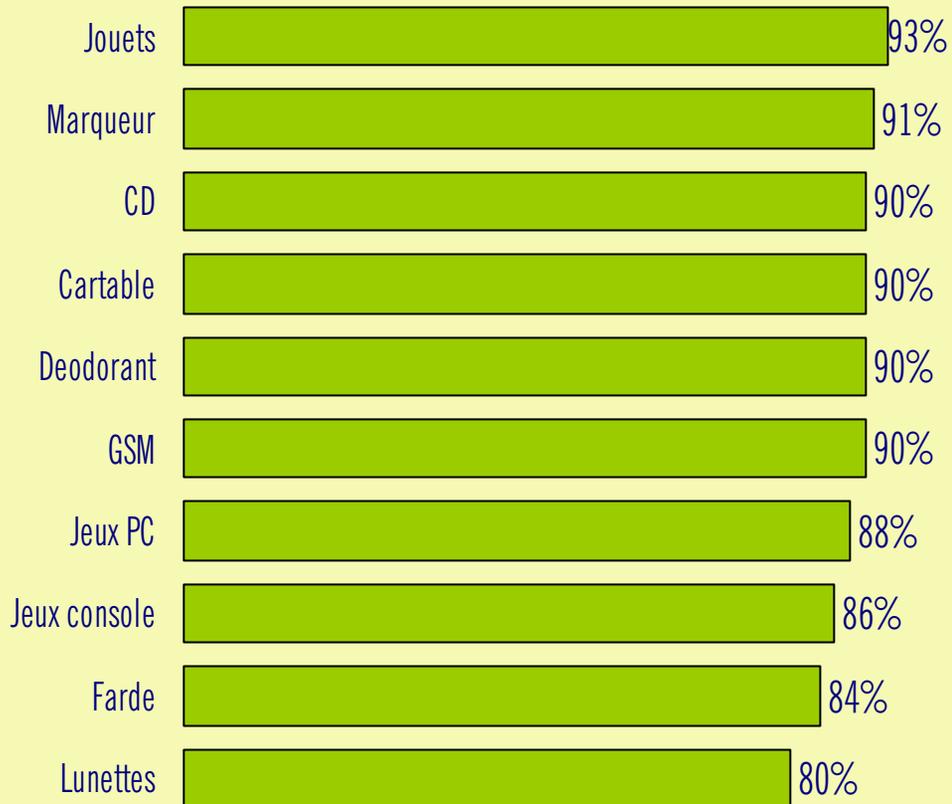
➤ Qu'achètes-tu avec ton argent de poche ?

- Les jeux vidéo et la nourriture constituent les principales dépenses des jeunes de 13 ans. Viennent ensuite les produits de beauté, vêtements, recharges GSM, matériel informatique, CD, DVD.
- Plus rarement, l'argent de poche sert à financer les sorties, à acheter des magazines, des cadeaux, du matériel scolaire etc.
- Apparaissent à cet âge les premiers achats d'alcool, de cigarette, cannabis, préservatif (sans doute avec l'aide de jeunes plus âgés).
- Ils achètent 14 types de produits différents.

Base : dépensent argent de poche, (total > 100%).

# Prescription de produits

14 ans



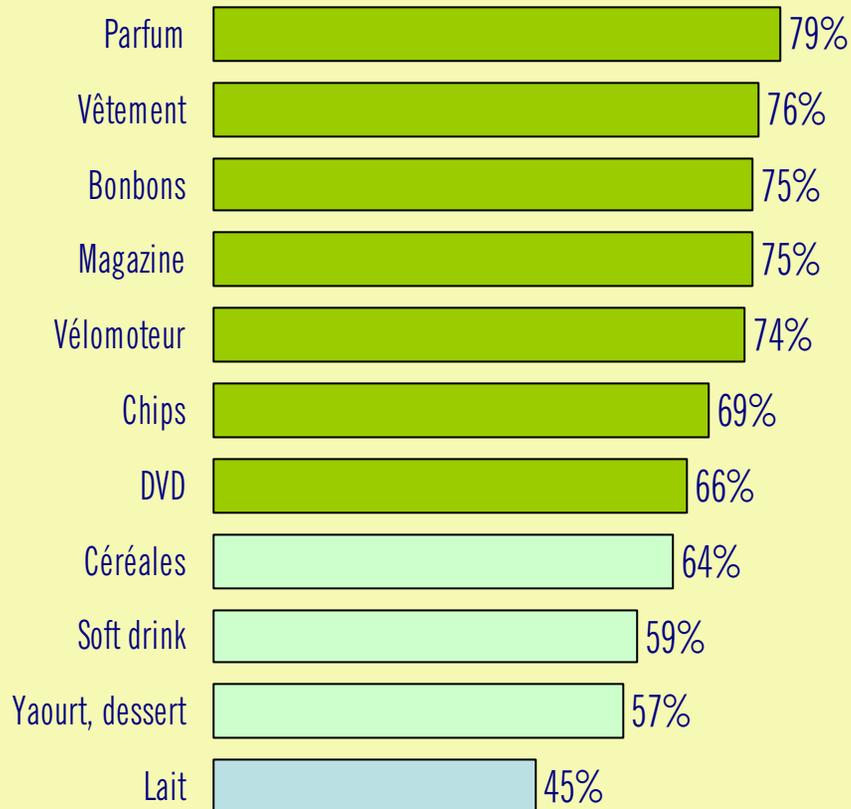
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 14 ans jouent un rôle de prescripteur important dans la sélection
  - des activités de loisirs, notamment dans le choix des jeux et jouets, CD, DVD et magazines.
  - des fournitures scolaires
  - de l'achat de vêtements (en ce y compris leurs lunettes) et de cosmétiques
  - de GSM
  - de l'alimentation (bonbons, céréales, soft drinks, yaourt, desserts)
  - de vélomoteur
  - dans moins d'un cas sur deux, de lait

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription de produits

14 ans



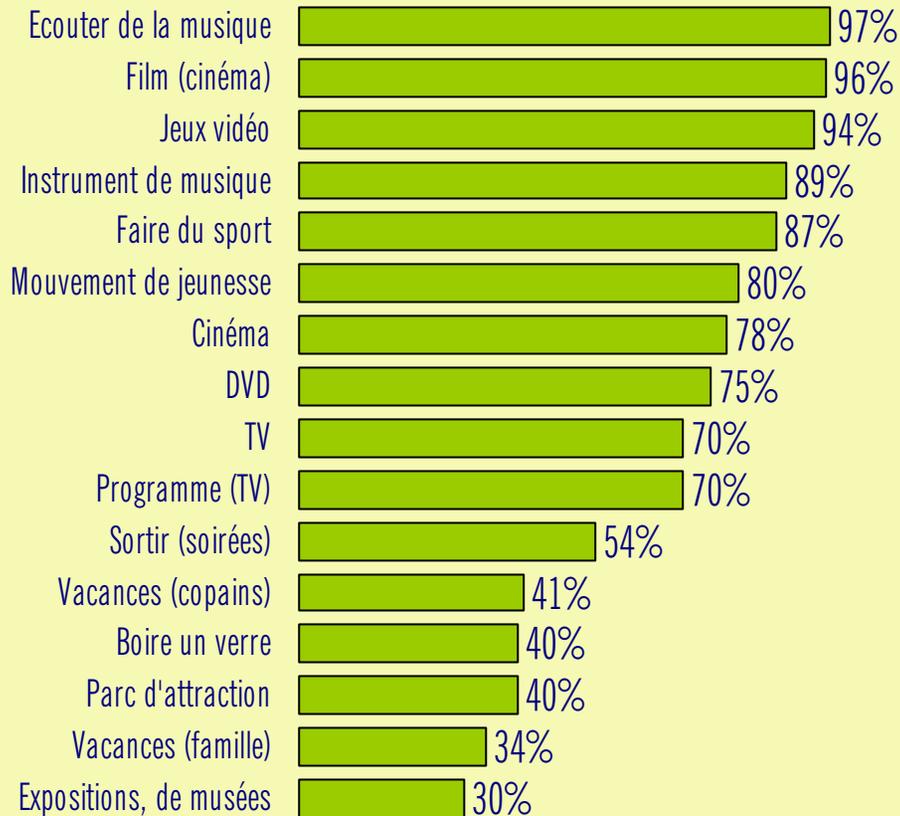
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Dans plus de 2 cas sur 3, le jeune décide lui-même pour les achats de jouets, marqueurs, CD, cartables, déodorants, GSM, jeux pc et console, fardes, lunettes, parfums, vêtements, bonbons, magazines, vélomoteur, chips et DVD.
- Dans plus d'1 cas sur 2 (et moins de 2 cas sur 3), il décide lors des achats de céréales, de soft-drinks et de yaourts, desserts.
- Dans moins d'1 cas sur 2, le jeune choisit le lait acheté.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription d'activités

14 ans



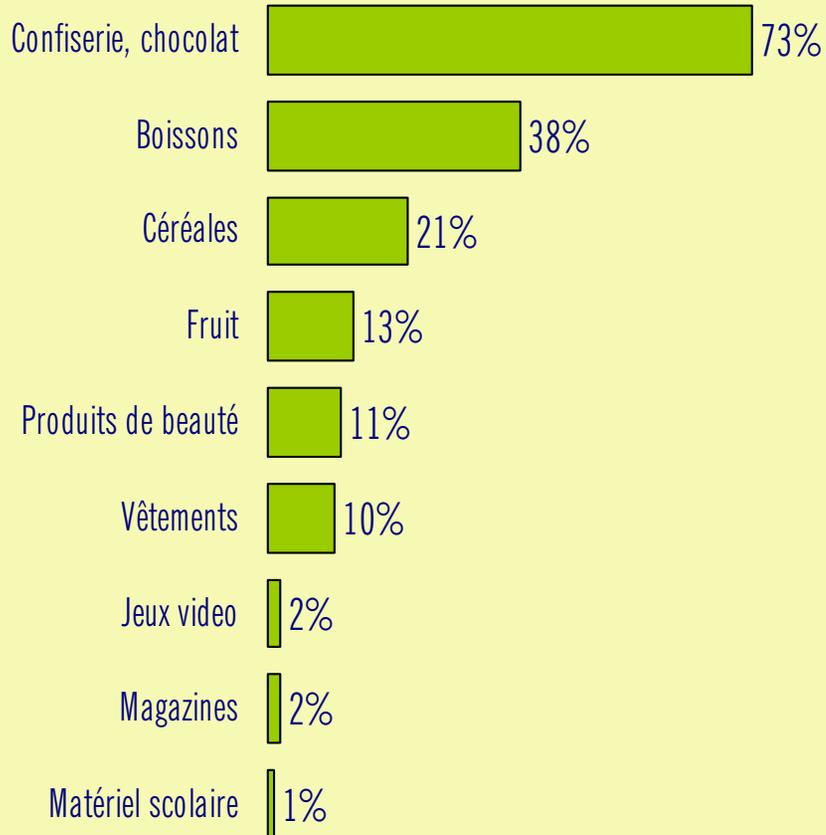
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 14 ans jouent aussi un rôle de prescripteur dans de nombreuses activités : écouter de la musique, aller au cinéma et choisir le film, jouer aux jeux vidéo, jouer de la musique, pratiquer un sport, faire partie d'un mouvement de jeunesse, regarder un DVD, regarder la TV et choisir le programme.
- Ils interviennent une fois sur deux dans la décision de sortir en soirée.
- Ils interviennent moins pour ces activités : vacances entre amis, boire un verre, la visite d'un musée, d'une expo, d'un parc d'attractions ou les vacances en famille.
- Sept fois sur dix (69%), ils choisissent à plus de 50% leurs activités.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Placement et magasin

14 ans



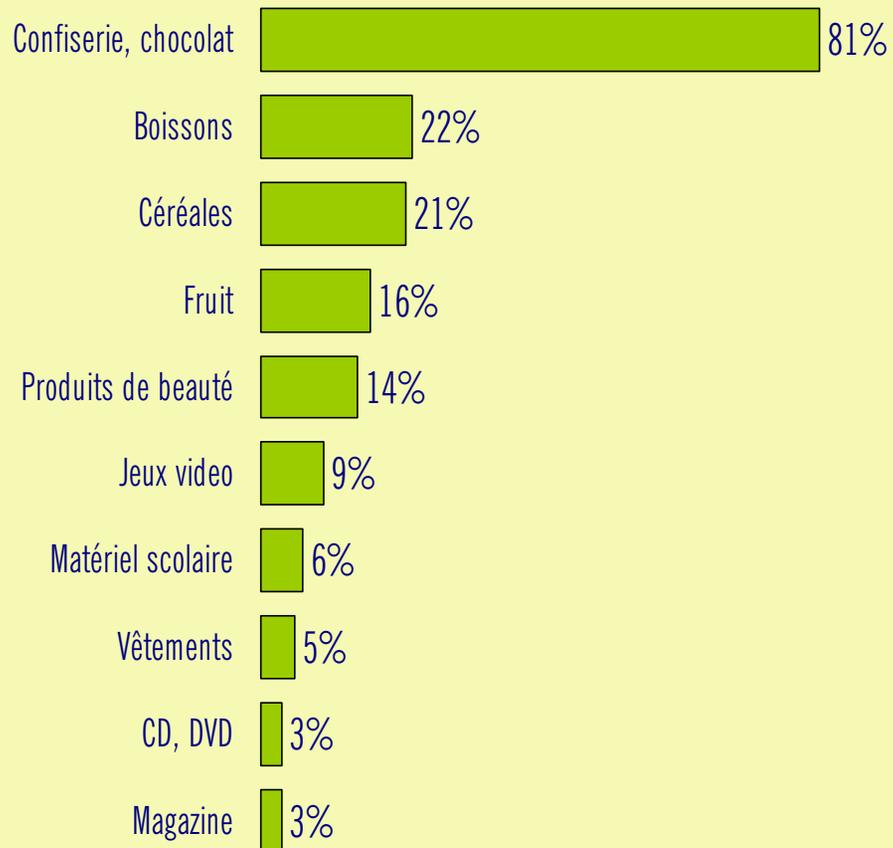
## ➤ Articles placés dans le caddie

- Confiseries, chocolats et boissons et céréales constituent les articles les plus souvent placés dans le caddie par les jeunes de 14 ans.
- Viennent ensuite dans un cas sur dix, les fruits, les produits de beauté et les vêtements et de manière plus exceptionnelle, les jeux vidéo, les magazines, le matériel scolaire.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription sur la liste de courses

14 ans



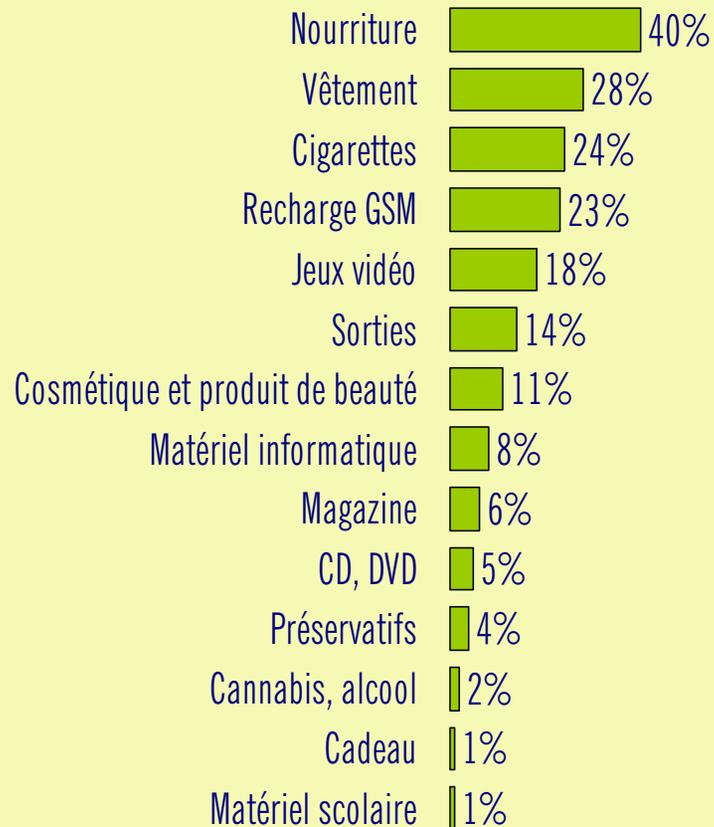
## ➤ Articles prescrits sur la liste des courses

- Confiserie, chocolat, boissons et céréales constituent les articles les plus souvent proposés sur la liste de courses par les jeunes de 14 ans.
- Dans un cas sur dix, les jeunes demandent également des fruits, des produits de beauté et des jeux vidéo.
- Viennent ensuite plus rarement le matériel scolaire, les vêtements, les CD, DVD, les magazines.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Achats avec l'argent de poche

14 ans



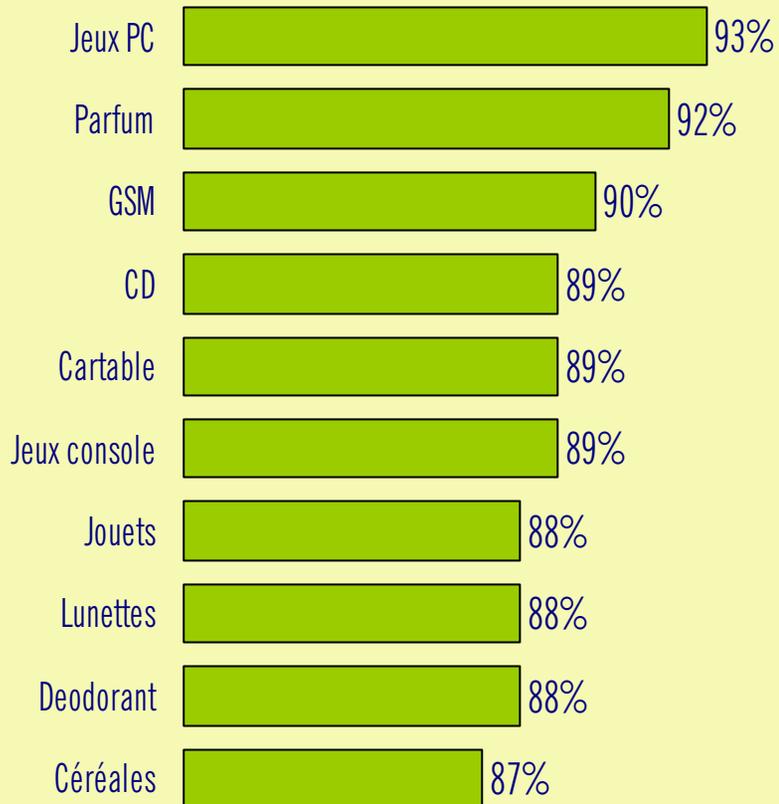
➤ Qu'achètes-tu avec ton argent de poche ?

- La nourriture, les vêtements, les cigarettes et les recharges GSM constituent les principales dépenses des jeunes de 14 ans. Viennent ensuite les jeux vidéo, les sorties, les produits de beauté.
- Plus rarement, l'argent de poche sert à acheter du matériel informatique, des magazines, des CD, DVD, des préservatifs, de l'alcool, du cannabis, des cadeaux et du matériel scolaire.
- Ils achètent 14 types de produits différents.

Base : dépensent argent de poche, (total > 100%).

# Prescription de produits

15 ans



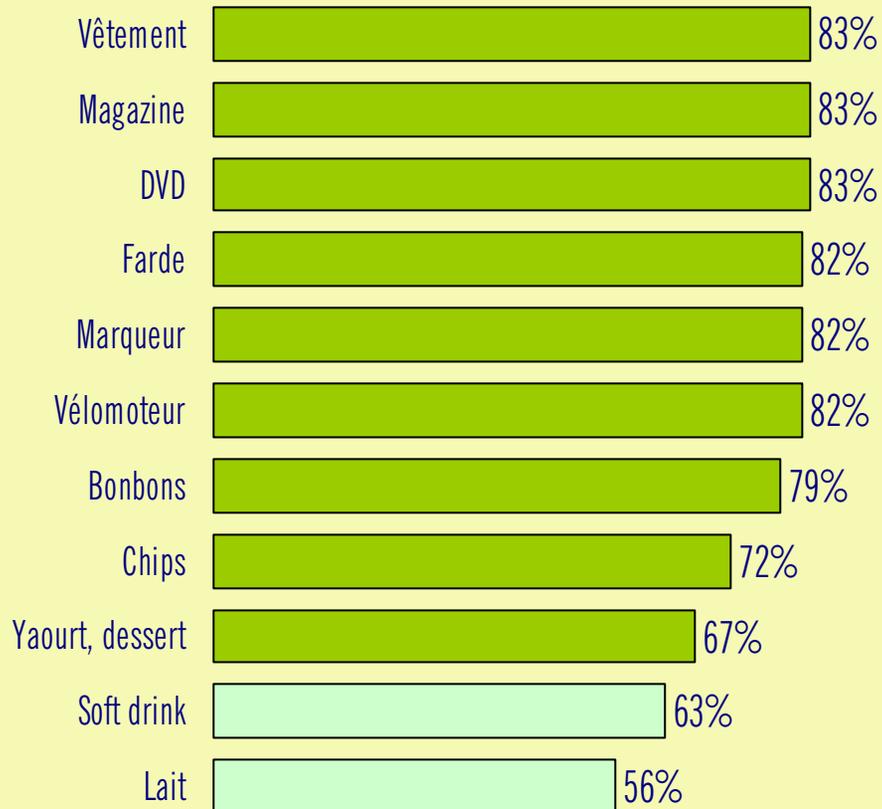
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 15 ans jouent un rôle de prescripteur important dans la sélection
  - des activités de loisirs, notamment dans le choix des jeux et jouets, CD, DVD et magazines.
  - de GSM
  - des fournitures scolaires
  - de l'achat de vêtements (en ce y compris leurs lunettes) et de cosmétiques
  - de vélomoteur
  - de l'alimentation (bonbons, céréales, soft drinks, yaourt, desserts, lait)

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription de produits

15 ans



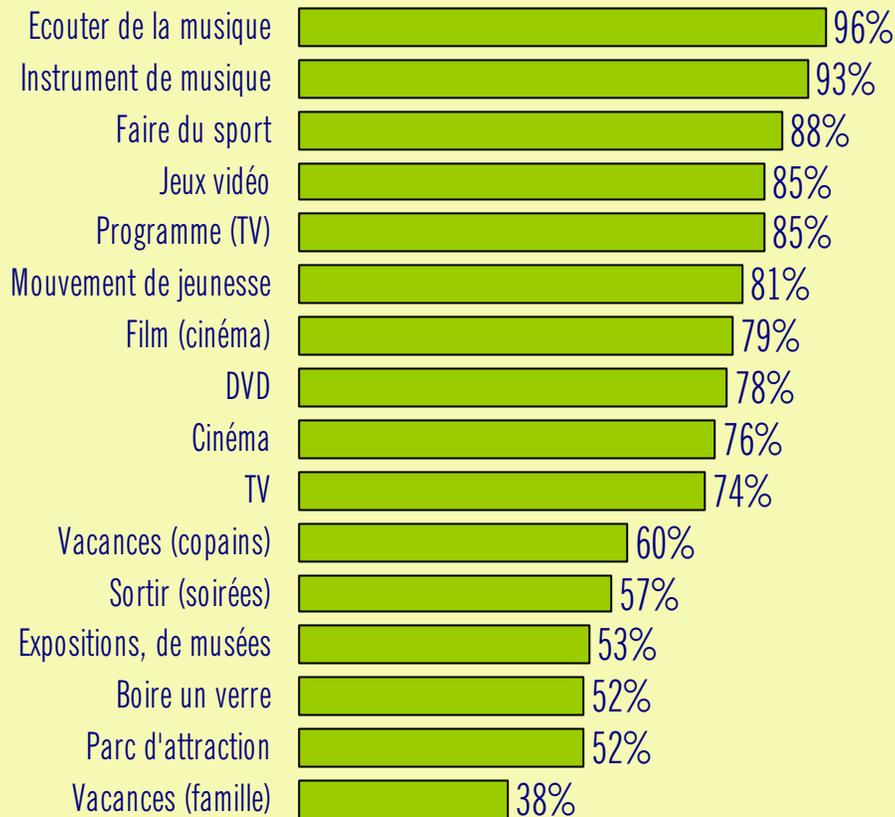
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Dans plus de 2 cas sur 3, le jeune décide lui-même pour les achats de jeux pc, parfums, GSM, CD, cartables, jeux console, jouets, lunettes, déodorants, céréales, vêtements, magazines, DVD, fardes, marqueurs, vélomoteur, bonbons, chips et de yaourts, desserts.
- Dans plus d'1 cas sur 2 (et moins de 2 cas sur 3), il décide lors des achats de soft-drinks et de lait.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription d'activités

15 ans



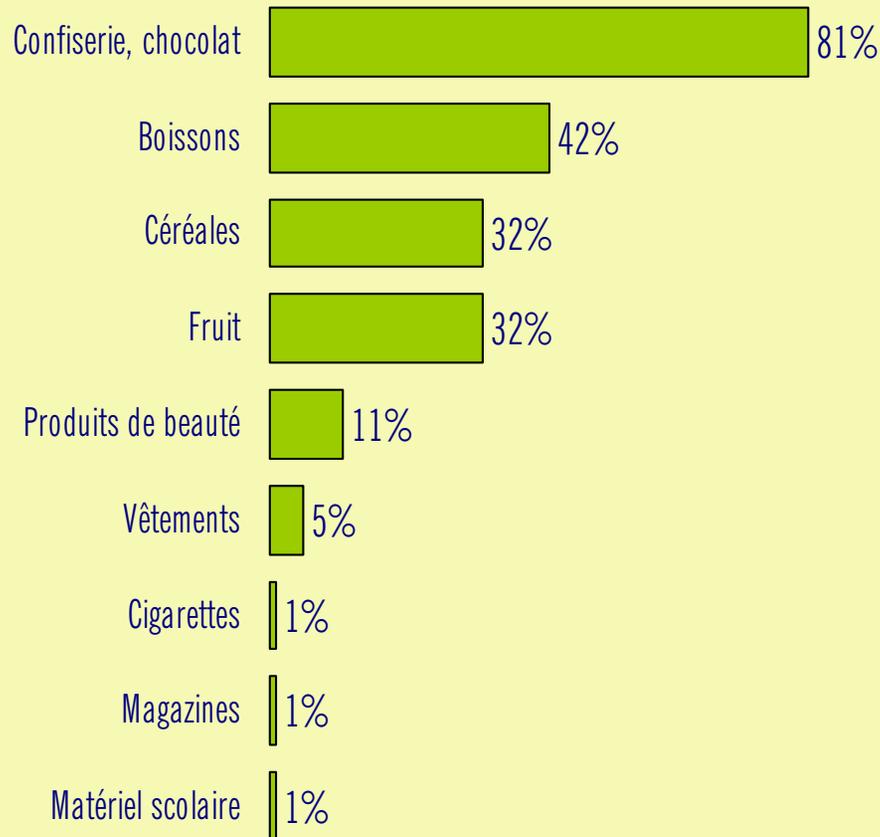
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 15 ans jouent aussi un rôle de prescripteur dans de nombreuses activités : écouter de la musique, jouer d'un instrument de musique, pratiquer un sport, jouer aux jeux vidéo, faire partie d'un mouvement de jeunesse, aller au cinéma et choisir le film, regarder un DVD, regarder la TV et choisir le programme.
- Ils interviennent six fois sur dix dans la décision de sortir en soirée ou de partir en vacances avec les copains.
- Ils interviennent une fois sur deux pour ces activités : la visite d'un musée, d'une expo, d'un parc d'attraction, boire un verre.
- Ils interviennent moins souvent dans la décision de partir en vacances en famille.
- Neuf fois sur dix (94%), ils choisissent à plus de 50% leurs activités.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Placement et magasin

15 ans



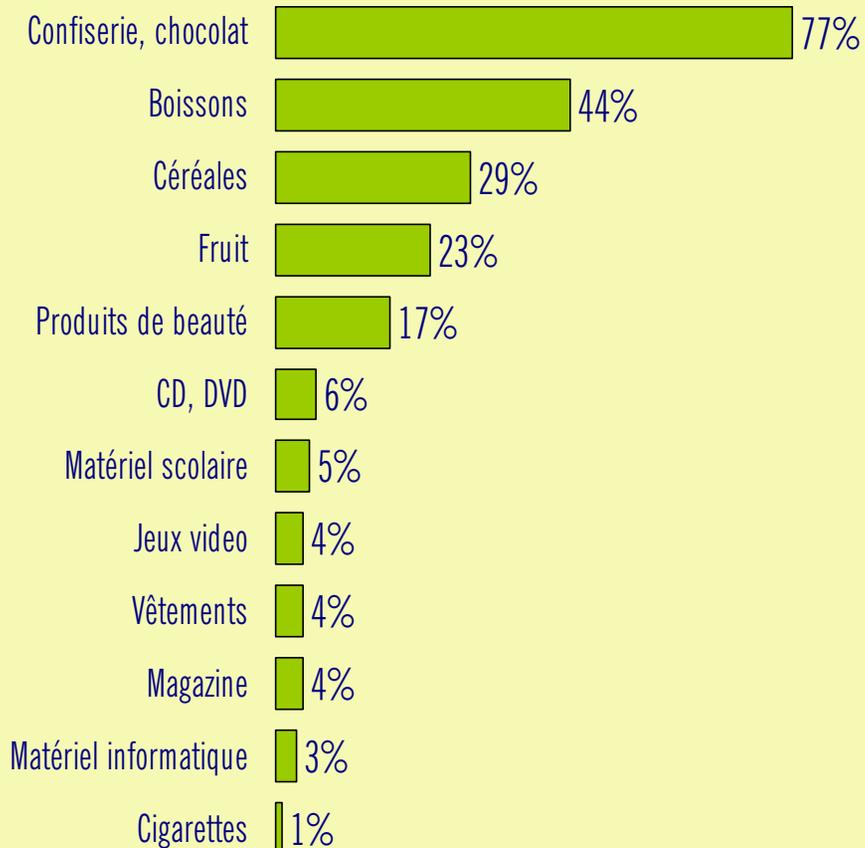
## ➤ Articles placés dans le caddie

- Les produits alimentaires (confiseries, chocolats, boissons, céréales, fruits,...) constituent les articles les plus souvent placés dans le caddie par les jeunes de 15 ans.
- Viennent ensuite, dans un cas sur dix, les produits de beauté et plus rarement, les vêtements, les cigarettes, les magazines, le matériel scolaire.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription sur la liste de courses

15 ans



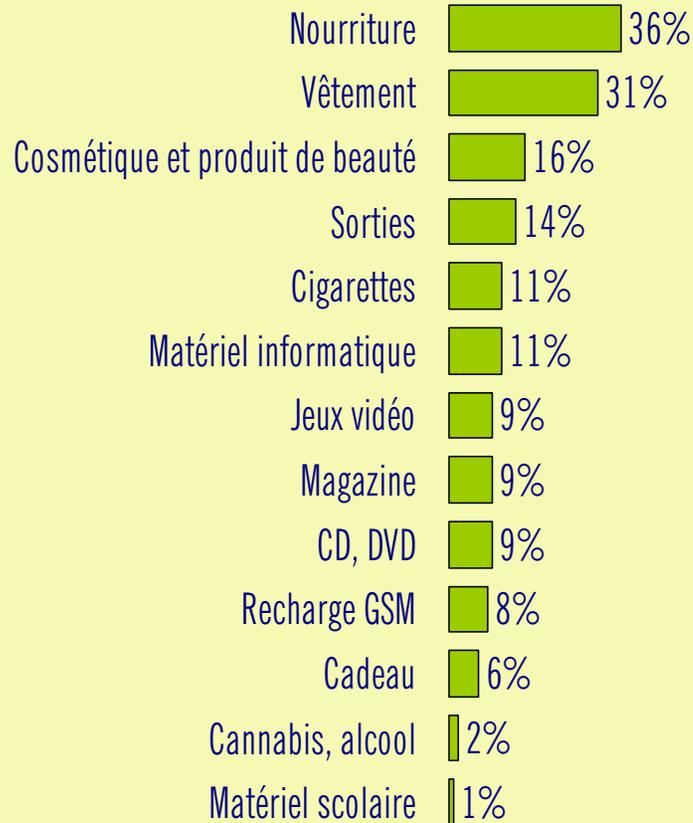
## ➤ Articles prescrits sur la liste des courses

- Confiseries, chocolats, boissons, céréales et fruits constituent les articles les plus souvent proposés sur la liste de courses par les jeunes de 15 ans.
- Dans un cas sur cinq, les jeunes demandent également des produits de beauté.
- Viennent ensuite plus rarement les CD, DVD, le matériel scolaire, les jeux vidéo, les vêtements, les magazines, le matériel informatique et les cigarettes.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Achats avec l'argent de poche

15 ans



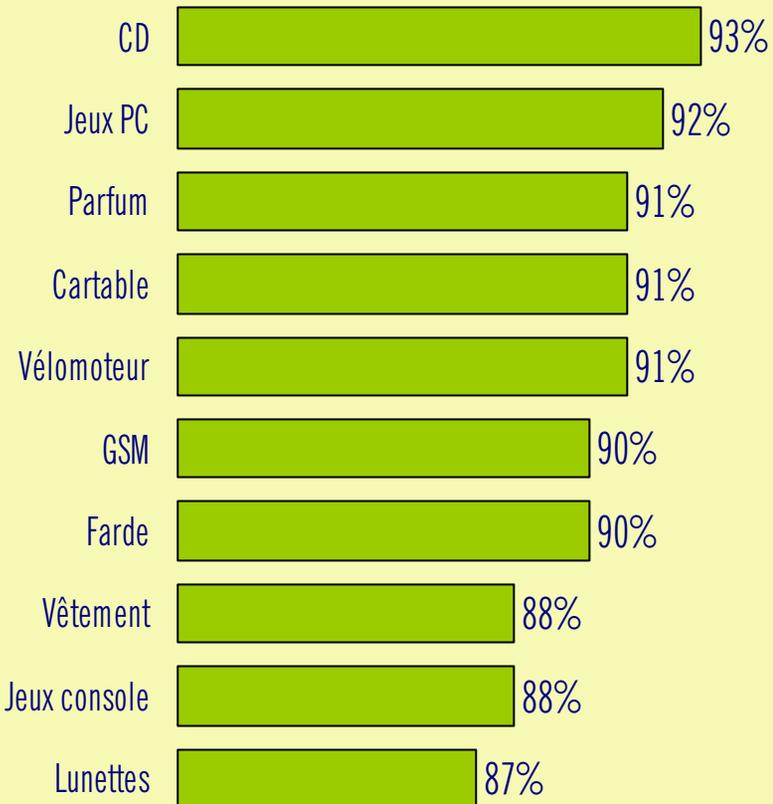
➤ Qu'achètes-tu avec ton argent de poche ?

- La nourriture, les vêtements, les produits de beauté et les sorties constituent les principales dépenses des jeunes de 15 ans. Viennent ensuite les cigarettes, le matériel informatique, les jeux vidéo, les magazines, les CD, DVD et les recharges GSM.
- Plus rarement, l'argent de poche sert à acheter des cadeaux, du cannabis, de l'alcool ou du matériel scolaire.
- Ils achètent 13 types de produits différents.

Base : dépensent argent de poche, (total > 100%).

# Prescription de produits

16 ans



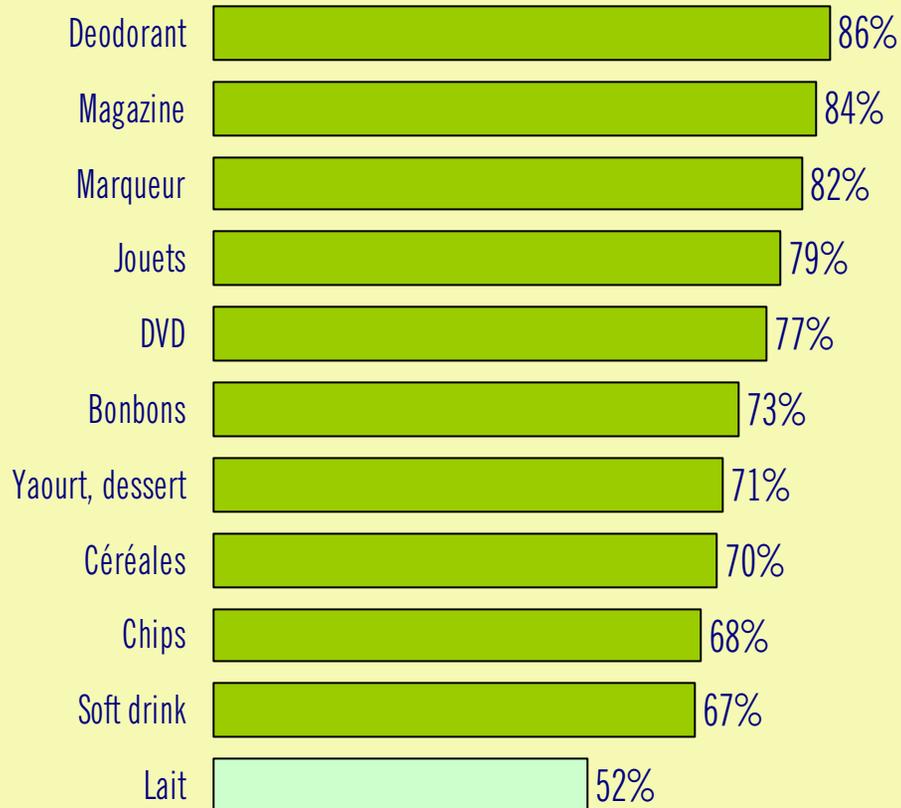
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 16 ans jouent un rôle de prescripteur important dans la sélection
  - des activités de loisirs, notamment dans le choix des jeux et jouets, CD, DVD et magazines
  - de vélocycle
  - de GSM
  - des fournitures scolaires
  - de l'achat de vêtements (en ce y compris leurs lunettes) et de cosmétiques
  - de l'alimentation (bonbons, yaourt, desserts, céréales, chips, soft drinks, lait)

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription de produits

16 ans



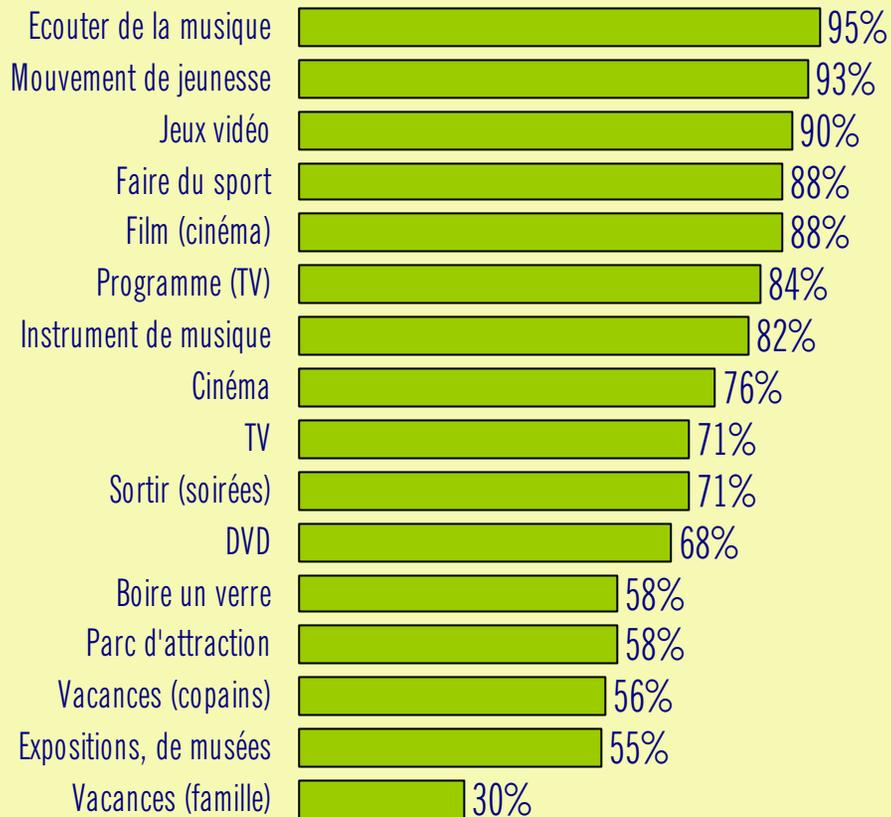
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Dans plus de 2 cas sur 3, le jeune décide lui-même pour les achats de CD, jeux pc, parfums, cartables, vélomoteur, GSM, fardes, vêtements, jeux console, lunettes déodorants, magazines, marqueurs, jouets, DVD, bonbons, yaourts, desserts, céréales, chips et soft drinks.
- Dans plus d'1 cas sur 2 (et moins de 2 cas sur 3), il décide lors des achats de lait.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription d'activités

16 ans



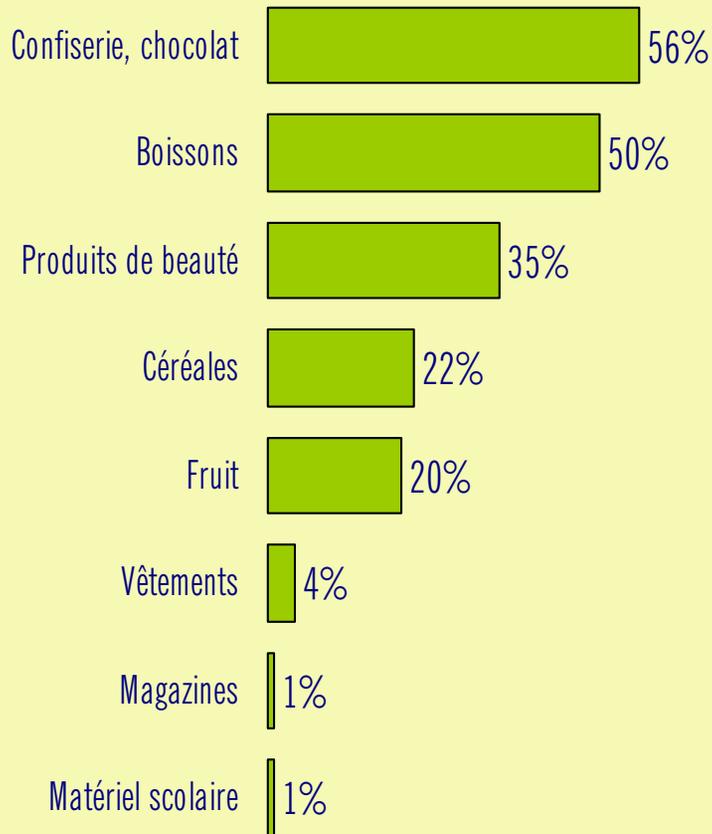
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 16 ans jouent aussi un rôle de prescripteur dans de nombreuses activités : écouter de la musique, faire partie d'un mouvement de jeunesse, jouer aux jeux vidéo, pratiquer un sport, aller au cinéma et choisir le film, jouer d'un instrument de musique, regarder un DVD, regarder la TV et choisir le programme, sortir.
- Ils interviennent six fois sur dix dans la décision de boire un verre, de visiter un musée, une expo, d'un parc d'attraction ou de partir en vacances avec les copains.
- Ils interviennent moins souvent dans la décision de partir en vacances en famille.
- Neuf fois sur dix (94%), ils choisissent à plus de 50% leurs activités.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Placement et magasin

16 ans



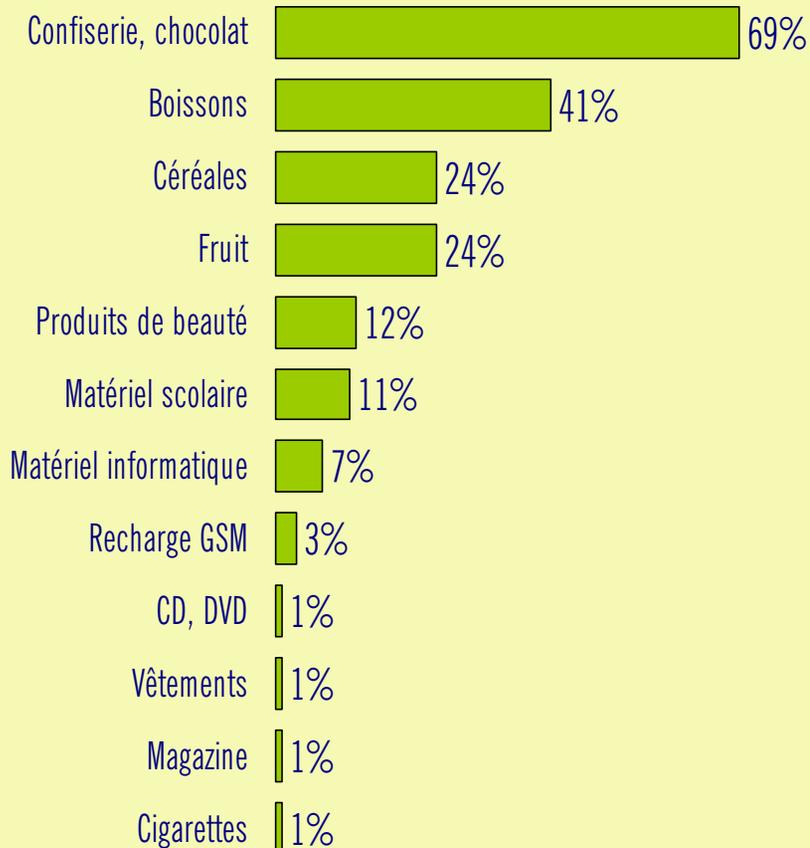
## ➤ Articles placés dans le caddie

- Les produits alimentaires (confiseries, chocolats, boissons, céréales, fruits, ...) et les produits de beauté constituent les articles les plus souvent placés dans le caddie par les jeunes de 16 ans.
- Viennent ensuite, plus rarement, des vêtements, les magazines ou le matériel scolaire.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription sur la liste de courses

16 ans



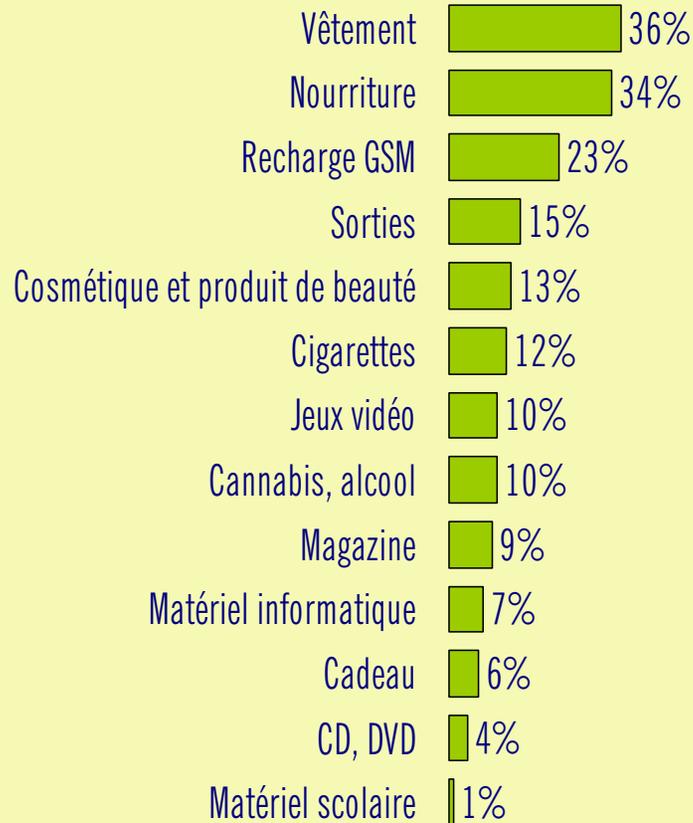
## ➤ Articles prescrits sur la liste des courses

- Confiseries, chocolats, boissons, céréales et fruits constituent les articles les plus souvent proposés sur la liste de courses par les jeunes de 16 ans.
- Dans un cas sur dix, les jeunes demandent également des produits de beauté et du matériel scolaire.
- Viennent ensuite plus rarement le matériel informatique, les recharges GSM, les CD, DVD, les vêtements, les magazines et les cigarettes.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Achats avec l'argent de poche

16 ans



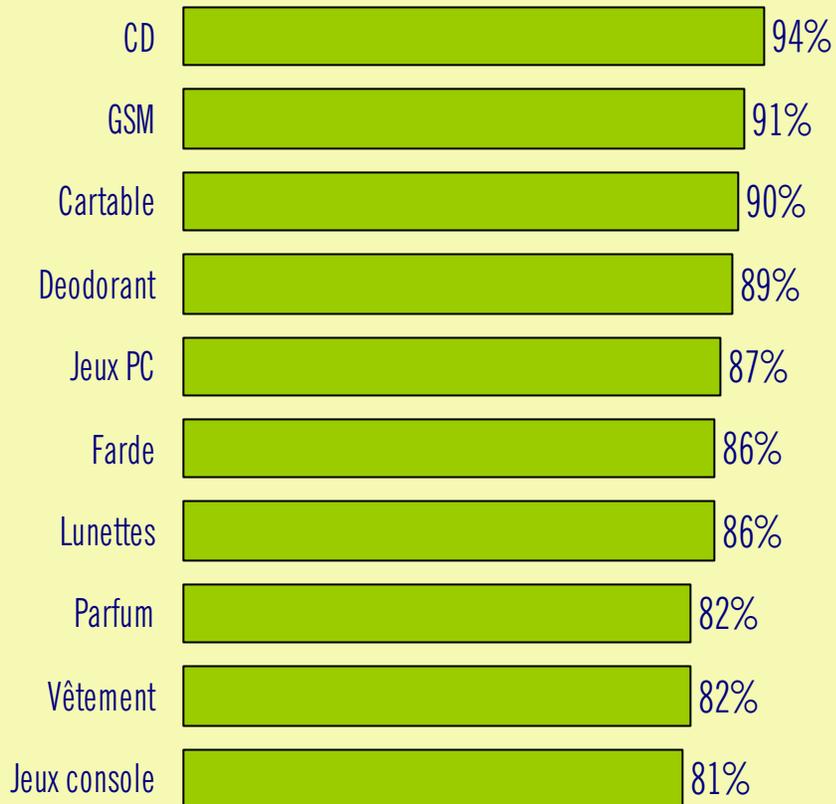
➤ Qu'achètes-tu avec ton argent de poche ?

- Les vêtements, la nourriture et les recharges GSM constituent les principales dépenses des jeunes de 16 ans. Viennent ensuite les sorties, les produits de beauté, les cigarettes, les jeux vidéo, le cannabis et l'alcool.
- Plus rarement, l'argent de poche sert à acheter des magazines, du matériel informatique, des cadeaux, des CD, DVD ou du matériel scolaire.
- Ils achètent 13 types de produits différents.

Base : dépensent argent de poche, (total > 100%).

# Prescription de produits

17 ans



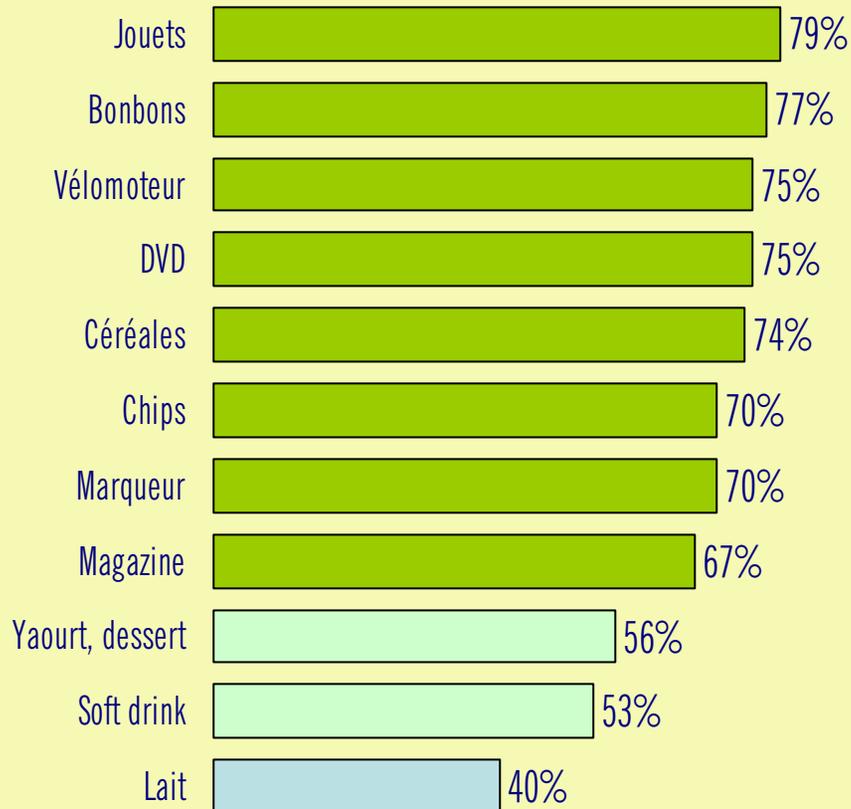
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 17 ans jouent un rôle de prescripteur important dans la sélection
  - des activités de loisirs, notamment dans le choix des CD, jeux et jouets, DVD et magazines.
  - de GSM
  - des fournitures scolaires
  - de l'achat de vêtements (en ce y compris leurs lunettes) et de cosmétiques
  - de vélomoteur
  - de l'alimentation (bonbons, céréales, chips, yaourt, desserts, soft drinks)
  - dans moins d'un cas sur deux, de lait.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription de produits

17 ans



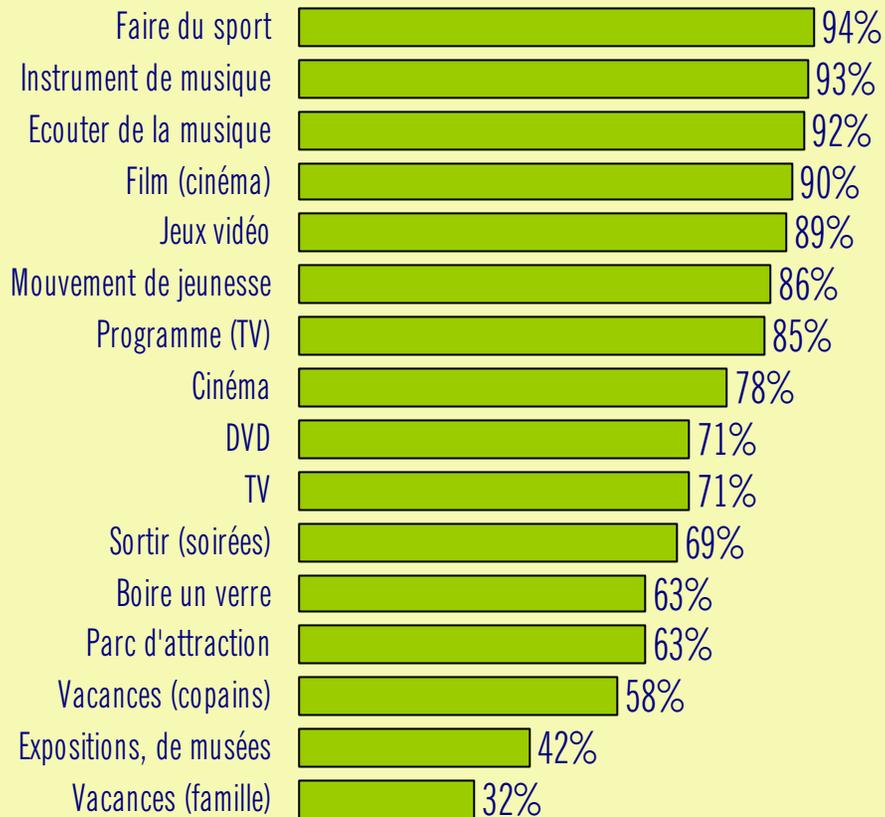
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Dans plus de 2 cas sur 3, le jeune décide lui-même pour les achats de CD, GSM, cartables, déodorants, jeux pc, fardes, lunettes, parfums, vêtements, jeux console, jouets, bonbons, vélomoteur, DVD, céréales, chips, marqueurs et magazines.
- Dans plus d'1 cas sur 2 (et moins de 2 cas sur 3), il décide lors des achats de yaourts, desserts et de soft drinks.
- Dans moins d'1 cas sur 2 il choisissent le lait.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription d'activités

17 ans



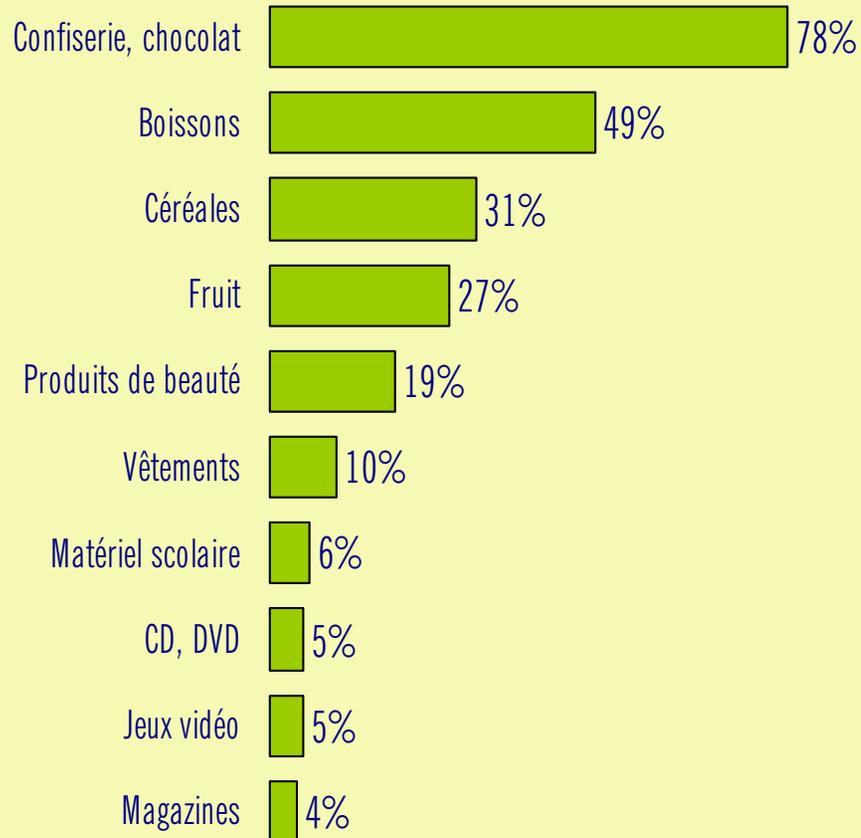
➤ Qui a décidé pour ... ? (réponse : Moi)

- Les jeunes de 17 ans jouent aussi un rôle de prescripteur dans de nombreuses activités : pratiquer un sport, jouer d'un instrument de musique, écouter de la musique, aller au cinéma et choisir le film, jouer aux jeux vidéo, faire partie d'un mouvement de jeunesse, regarder la TV et choisir le programme, regarder un DVD, sortir.
- Ils interviennent six fois sur dix dans la décision de boire un verre, de visiter un parc d'attraction ou de partir en vacances avec les copains.
- Ils interviennent moins souvent dans la décision de visiter un musée, une expo ou de partir en vacances en famille.
- Neuf fois sur dix (88%), ils choisissent à plus de 50% leurs activités.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Placement et magasin

17 ans



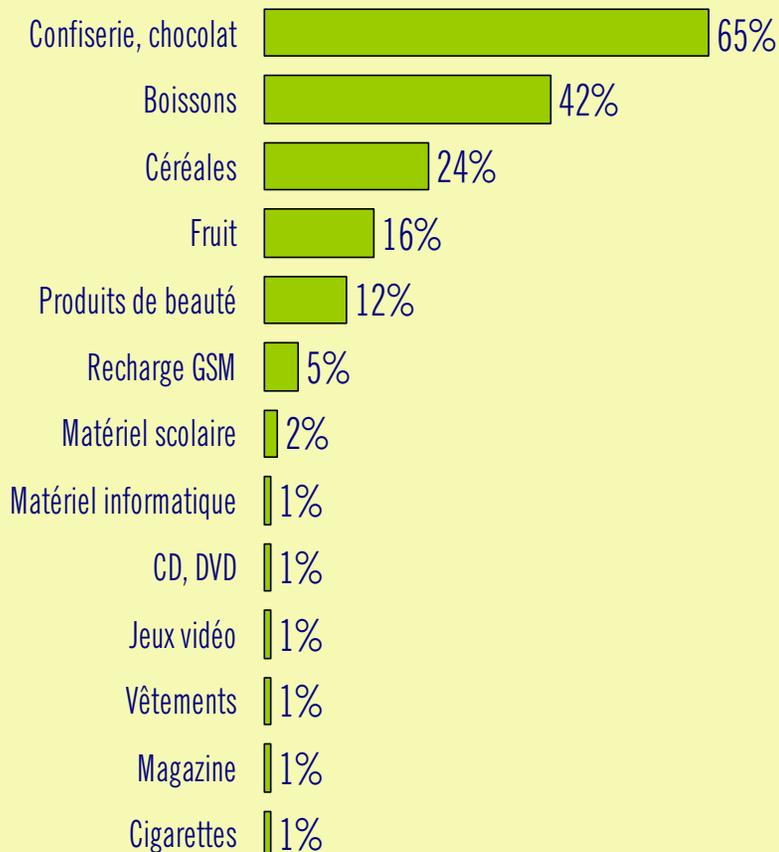
## ➤ Articles placés dans le caddie

- Les produits alimentaires (confiseries, chocolats, boissons, céréales, fruits, ...) et les produits de beauté constituent les articles les plus souvent placés dans le caddie par les jeunes de 17 ans.
- Viennent ensuite, plus rarement, les vêtements, le matériel scolaire, les CD, DVD, les jeux vidéo et les magazines.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Prescription sur la liste de courses

17 ans



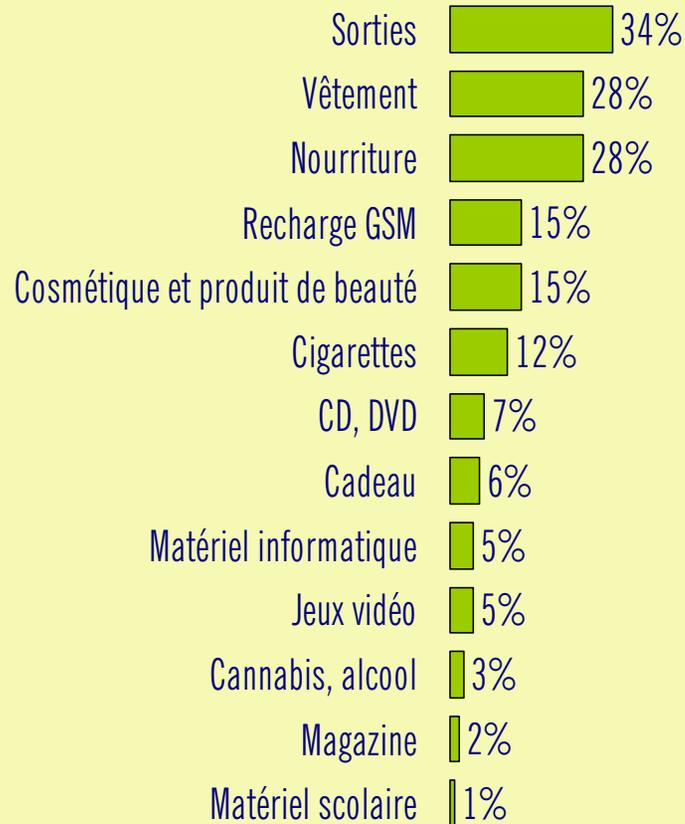
## ➤ Articles prescrits sur la liste des courses

- Confiseries, chocolats, boissons, céréales et fruits constituent les articles les plus souvent proposés sur la liste de courses par les jeunes de 17 ans.
- Dans un cas sur dix, les jeunes demandent également des produits de beauté.
- Viennent ensuite plus rarement les recharges GSM, le matériel scolaire, le matériel informatique, les CD, DVD, les jeux vidéo, les vêtements, les magazines et les cigarettes.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Achats avec l'argent de poche

17 ans



➤ Qu'achètes-tu avec ton argent de poche ?

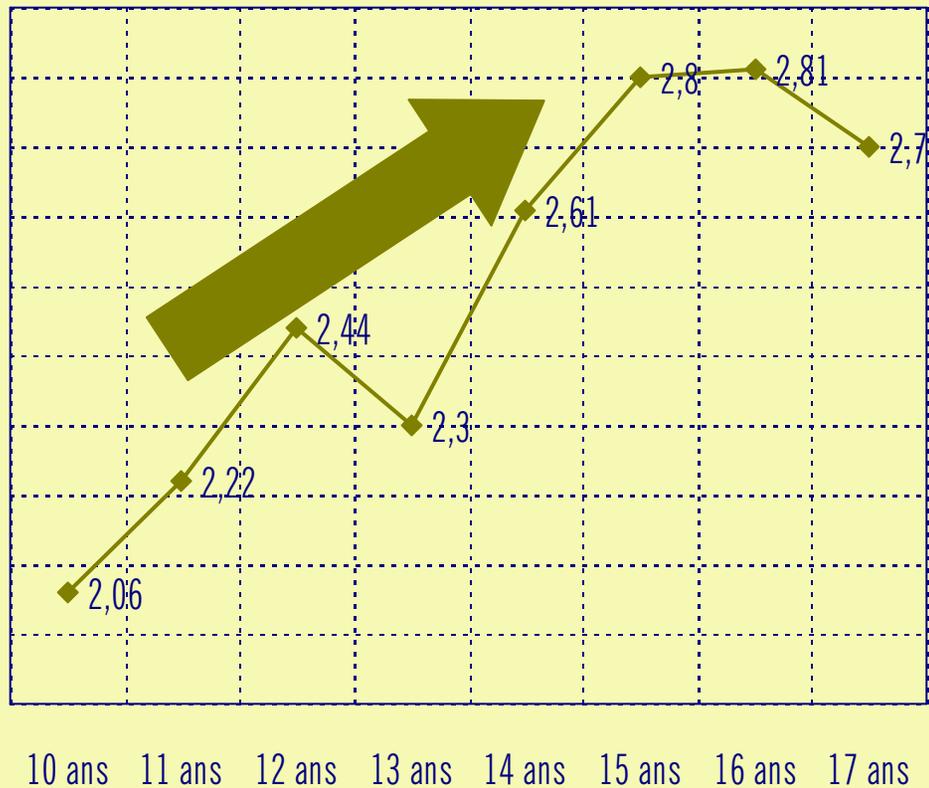
- Les sorties, l'achat de vêtements et de nourriture constituent les principales dépenses des jeunes de 17 ans. Viennent ensuite les recharges GSM, les produits de beauté et les cigarettes.
- Plus rarement, l'argent de poche sert à acheter des CD, DVD, des cadeaux, du matériel informatique, des jeux vidéo, de l'alcool, du cannabis, des magazines et du matériel scolaire.
- Ils achètent 13 types de produits différents.

Base : dépensent argent de poche, (total > 100%).

# Indice global de prescription

- Sur base des données collectées, il est possible d'établir un indice global de prescription. Cet indice correspond à la somme des moyennes des fréquences relatives au :
  - Choix des produits ;
  - Choix des activités ;
  - Produits suggérés sur la liste des courses ;
  - Produits placés dans le caddie ;
  - Produits achetés personnellement avec l'argent de poche
- Cet indice global permet de comparer les différentes tranches d'âge.

# Indice global de prescription

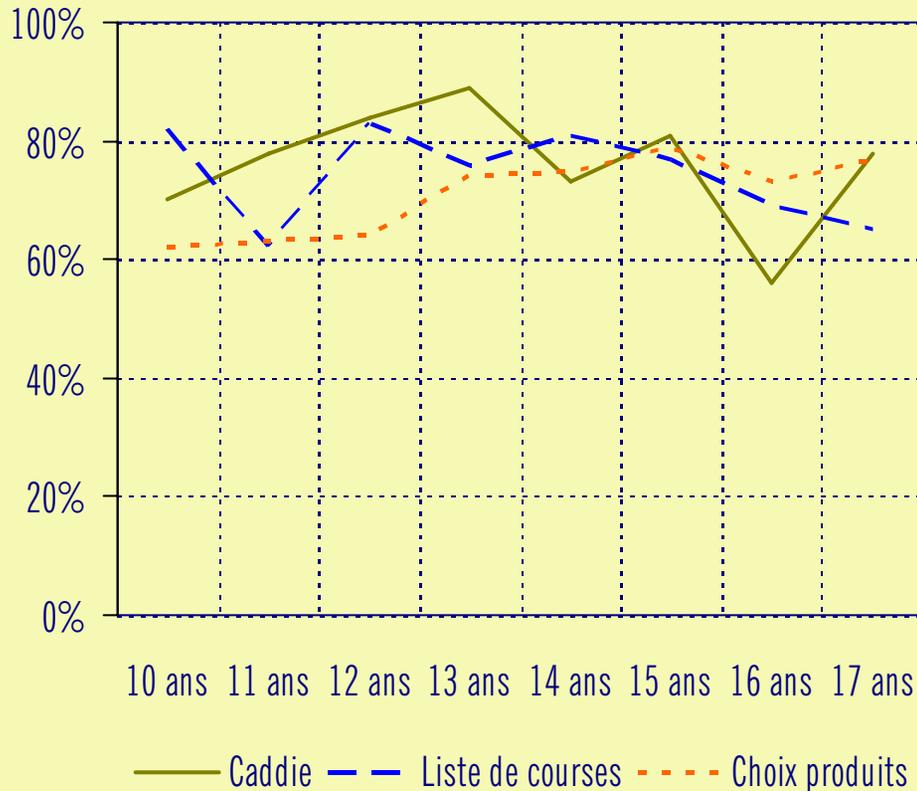


## ➤ Mesure de l'indice global de prescription

- L'indice global de prescription montre qu'entre l'âge de 10 ans et de 17 ans, le poids du jeune dans les décisions d'achat augmente.

Calcul CRIOC

# Comparaison générationnelle : confiserie et chocolat

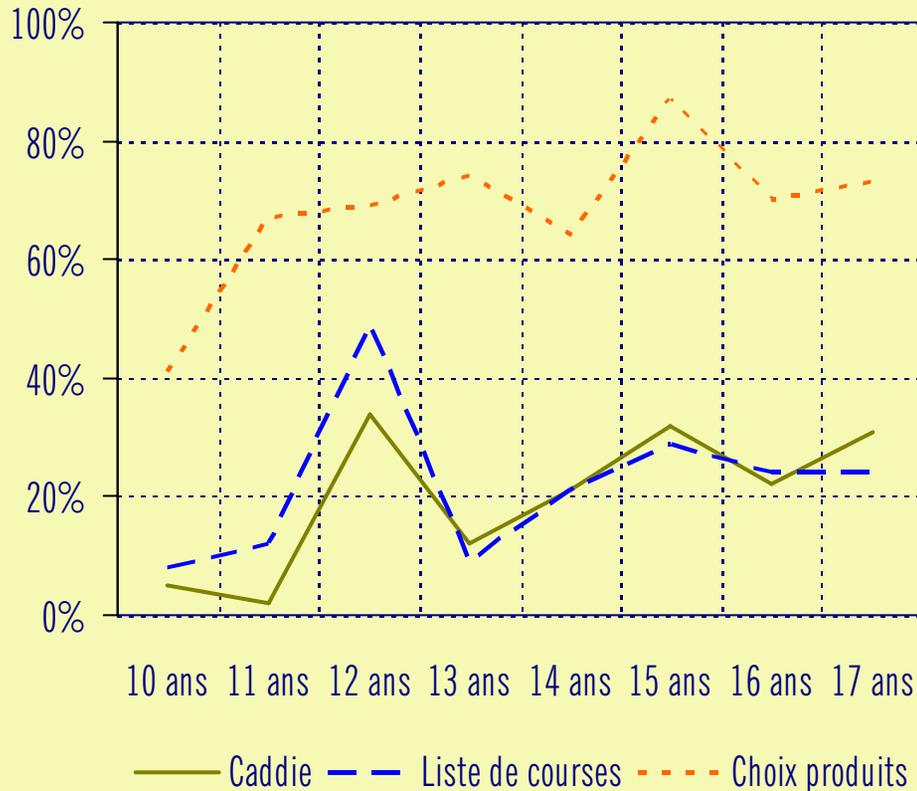


➤ Mesure de l'indice global de prescription

- Quel que soit l'âge ou l'indicateur considéré, le jeune joue un rôle très important en matière d'achats de confiseries et chocolats. Il influence au minimum six achats sur dix et jusqu'à 89% des achats du ménage.

Calcul CRIOC

# Comparaison générationnelle : Céréales

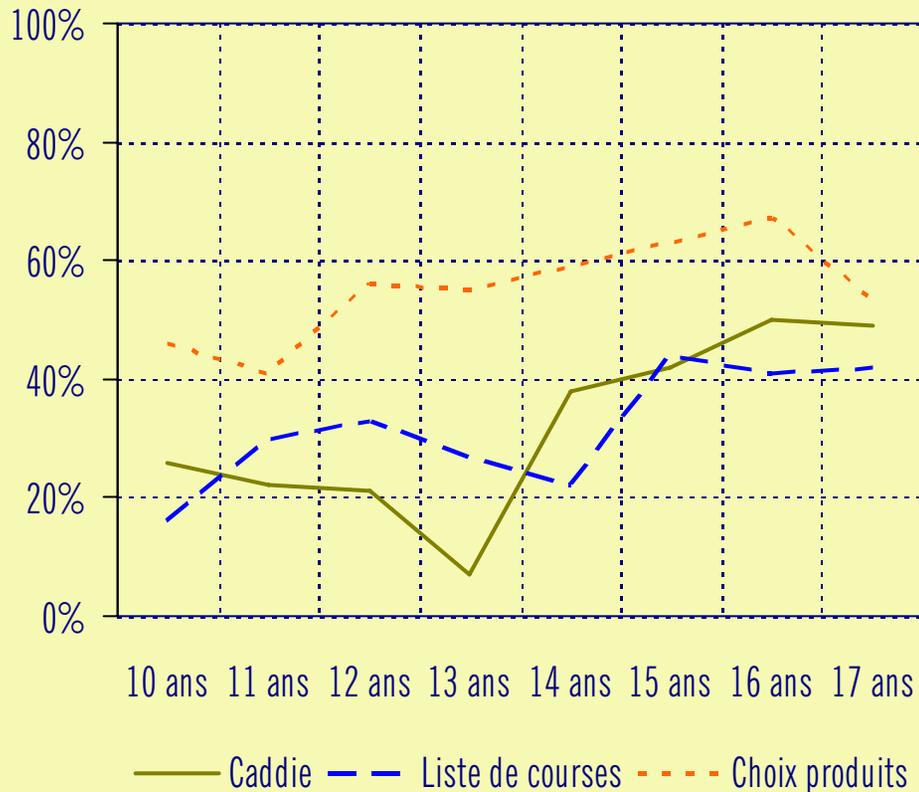


## ➤ Mesure de l'indice global de prescription

- A partir de 12 ans, le jeune joue un rôle très important en matière d'achat de céréales pour le petit déjeuner. Il influence particulièrement le choix du produit (jusqu'à 87% des achats à 15 ans). C'est à l'âge de 12 ans que l'enfant propose le plus fréquemment un type de céréales à mettre dans la liste de courses ou le place directement dans le caddie lors des courses.

Calcul CRIOC

# Comparaison générationnelle : soft-drinks

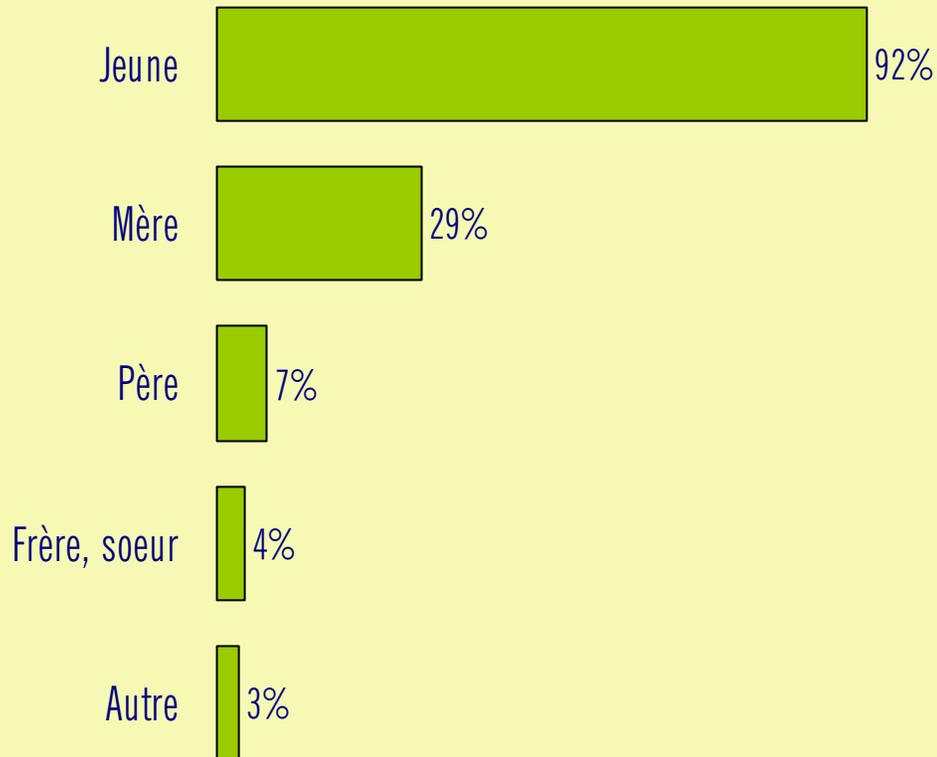


➤ Mesure de l'indice global de prescription

- Quel que soit l'âge ou l'indicateur considéré, le jeune joue un rôle très important en matière d'achats de soft drinks. Il influence plus que 40% et jusqu'à 67% des achats du ménage. Cette prescription s'accroît avec l'âge de l'enfant.

Calcul CRIOC

# Achat de vêtements

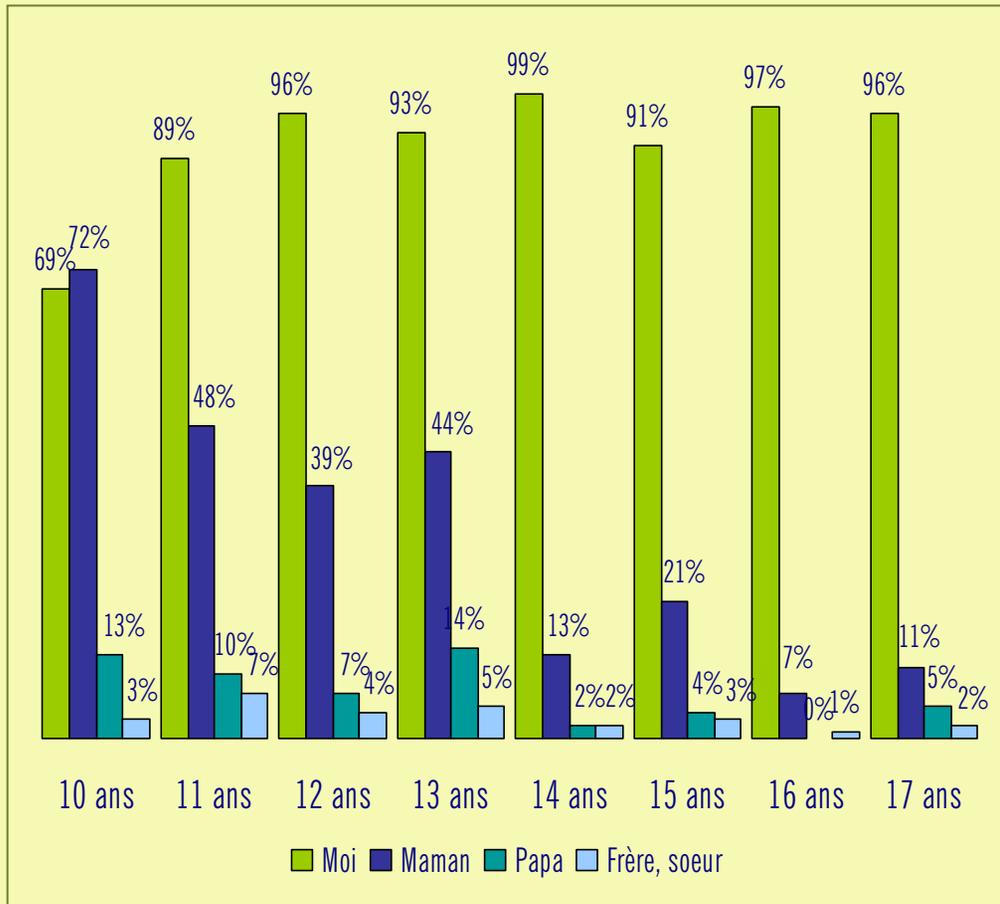


➤ Qui choisit les vêtements que tu portes?

- C'est principalement le jeune lui-même qui choisit les vêtements qu'il porte.
- Dans un cas sur trois, leur mère s'en occupe (en particulier chez les moins de 13 ans).
- Plus rarement, leur père, frère ou sœur choisit également les vêtements que le jeune porte.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Achat de vêtements

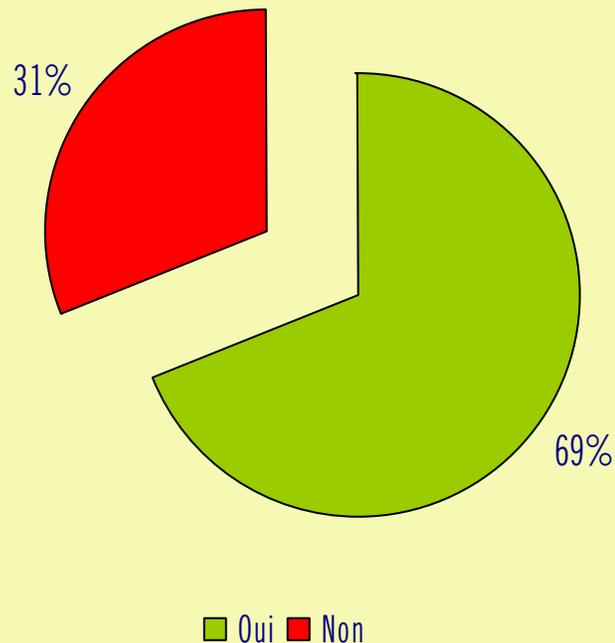


## ➤ Qui choisit les vêtements que tu portes? (par âge)

- Avec l'âge, le poids de la mère dans la décision d'achat de vêtement du jeune diminue et celle du jeune croît. Les autres membres de la famille interviennent rarement dans la décision d'achat.
- A 10 ans, la décision d'achat se réalise conjointement par la mère et le jeune.
- Dès l'âge de 11 ans, le poids de la mère dans la décision d'achat de vêtement du jeune diminue de près de 40%.
- Après 13 ans, c'est principalement le jeune qui choisit lui-même ses vêtements.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Achat de vêtements : marque

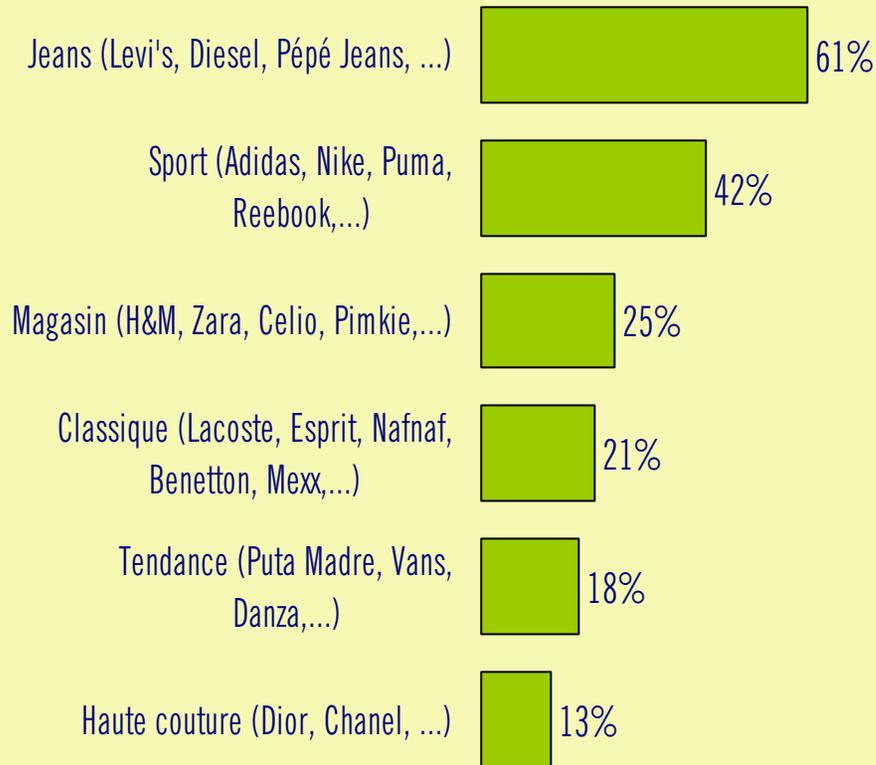


➤ T'habilles-tu avec des vêtements de marque ?

- Sept jeunes sur dix s'habillent avec des vêtements de marque. En particulier, les jeunes de l'enseignement primaire et technique (76%), les jeunes de 11-12 ans (81%) et de 14 ans (77%), les jeunes appartenant à un ménage de 3 personnes (77%), les jeunes vivant dans une petite localité flamande (79%) ou dans une famille monoparentale (père) (80%) s'habillent plus fréquemment avec des vêtements de marque.

Base : jeunes

# Achat de vêtements : marque



## ➤ Quelle marque utilises-tu ?

- Les marques les plus utilisées par les jeunes sont les marques de Jeans et de sport.
- Les marques liées à un magasin, les marques classiques et tendances sont choisies par un jeune sur cinq.
- Un jeune sur dix porte des marques de haute couture (en particulier les jeunes de l'enseignement technique, les Flamands, les jeunes de 16 ans et les jeunes les moins favorisés). Une partie non négligeable de ces marques peuvent être issues de la contrefaçon.

Base : jeunes, plusieurs réponses possibles (> 100%).

# Conclusions

- En 2009, la plupart des jeunes déclarent fréquenter les magasins et ce, en moyenne 3 fois par semaine. Par rapport à 2006, le nombre de jeunes qui déclare fréquenter les magasins est en baisse (de 90% à 83%) mais le nombre de jeunes qui réalise les courses du ménage est en augmentation (de 25% à 32%).
- Les jeunes influencent les achats du ménage de deux manières : en proposant des produits à acheter lors des courses aux parents et en plaçant des produits dans le caddie lors des courses : c'est le cas de deux jeunes sur trois surtout pour les friandises, le chocolat, les boissons et les céréales du petit déjeuner.
- Les jeunes sont également prescripteur dans les activités et loisirs auxquels ils participent (en particulier en ce qui concerne la musique, regarder un film à la TV, au cinéma ou un DVD, le sport, les mouvements de jeunesse, les sorties).
- Entre l'âge de 10 ans et de 17 ans, le poids du jeune dans les décisions d'achat augmente constamment.

# Conclusions

- L'enfant grandit dans une société de consommation. Il n'a pas choisi. Il vit dans un monde composé d'objets matériels qu'il doit apprivoiser. Et, consommer traduit la relation économique et sociale des jeunes aux objets et à la société dans laquelle ils vivent. Mais consommer, en plus du cadre matériel, c'est aussi apprendre des signes, des valeurs, des supports de développement, de créativité, de socialisation.
- La consommation ne peut se limiter à une analyse économique stricte et laissée dans les mains des seuls acteurs commerciaux. En tant que personnes en développement, les jeunes sont vulnérables et que le potentiel d'influence des marques s'en trouve démultiplié.
- Les parents, sensibles à la protection de leurs jeunes, sont inquiets face à la marchandisation prématurée des relations sociales des jeunes qu'ils soient acheteurs, conseillers et/ou prescripteurs.
- Et les dérives éthiques sont nombreuses et présentes dans tous les secteurs de la consommation. Les marques sont ainsi accusées de se substituer aux parents, d'augmenter la surcharge pondérale des jeunes, d'allégations nutritionnelles fantaisistes ou largement exagérées, d'inciter aux comportements irresponsables, à la surconsommation, au gaspillage, à l'absence de respect du développement durable, à l'égoïsme et de détourner les intérêts des jeunes au seul profit des marques. En une phrase, de manquer d'éthique.

# Recommandations

- Face aux dérives, plusieurs options se présentent : d'une interdiction, de la mise en place de nouvelles réglementations à la surveillance stricte du marché, de la responsabilisation des marques et des entreprises en passant par l'éducation et la prévention. Sans doute, les solutions passeront-elles par un mix de ces différentes options.
- C'est pourquoi les marques doivent aujourd'hui rivaliser d'éthique et ne plus se limiter comme c'est le cas aujourd'hui à donner des leçons de consommation. Leur crédibilité de plus en plus souvent mise en cause les conduira à développer une politique concertée et transparente de responsabilité sociétale (CSR) en collaboration avec la société civile.
- Ainsi, si elles veulent épauler les parents dans leur rôle pédagogique, elles doivent le faire en collaboration avec leurs représentants. Si elles veulent produire des outils didactiques, c'est en partenariat avec les associations reconnues. Si elles veulent éduquer à la santé, c'est dans le cadre d'un programme public volontariste et coordonné et non sur base d'une initiative propre.
- Les auto-proclamations et codes divers autocontrôlés ne s'inscrivent pas dans cette dynamique et il est urgent que les pouvoirs publics les orientent vers des systèmes plus performants comme des labels transparents, reposant sur un cahier des charges, contrôlés par des organismes indépendants accrédités par les pouvoirs publics pour ce type de contrôle.

# Recommandations

- Les professionnels de la communication et du marketing aiment séduire, plaire, convaincre et vendre. Sans tomber dans le manichéisme primaire, il est grand temps qu'ils agissent avec respect et déontologie et ne se limitent pas à répondre aux critiques par un « désolé, on ne le fera plus ! ». C'est ainsi qu'aujourd'hui, le « droit à l'erreur » devient un mode de gestion pour certaines marques. Un dialogue préalable avec la société civile est souvent plus efficace.
- A ce titre, il serait nécessaire d'intégrer dans toutes les formations un cours d'éthique des affaires et de proscrire toutes les techniques commerciales qui abusent de la naïveté du consommateur. A défaut le consommateur deviendra de plus en plus sceptique et ne croira plus les marques. Les accords collectifs de consommation constituent une opportunité d'évolution. Aux professionnels de répondre aux attentes des organisations de consommateurs.
- Enfin, les mineurs demeurent un public particulier, vulnérable et insuffisamment armé. A ce titre, leur protection doit être renforcée. Ce ne sont pas des « adultes en miniature » mais des jeunes en apprentissage. Et les marques n'ont pas de leçons à leur donner !

Editeur Responsable :  
Marc Vandercammen

CRIOC  
Boulevard Paepsem, 20 - 1070 BRUXELLES  
Tél. 02/547.06.11 - Fax. 02/547.06.01  
[www.crioc.be](http://www.crioc.be)

Édition 2010  
Réf. Catalogue : 675-10

D 2010-2492-38  
©CRIOC

Prix : 77 €

Reproduction autorisée à des fins non-commerciales moyennant mention des sources