



L'Essentiel

Les études de l'Hadopi en 10 minutes chrono - #6 - Décembre 2017

LA DIFFUSION DE LA BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE

A la suite de l'étude sur « les perceptions et les usages du livre numérique », réalisée en 2014, l'Hadopi a souhaité approfondir sa compréhension de l'impact de la numérisation du livre en étudiant plus spécifiquement le cas de la bande dessinée dite « franco-belge » et du manga dématérialisés. Cette étude vise à dresser un état des lieux de la diffusion légale des bandes dessinées et mangas dématérialisés en France.

Il ressort de cette étude qu'il n'y a pas un mais deux marchés, du fait des différences entre le manga, s'adressant à

un public jeune, fortement technophile, friand de consommation numérique et la bande-dessinée franco-belge, à destination d'un public plus âgé et plus attaché à l'album physique. Dans l'ensemble, la bande dessinée numérique reste encore un marché de niche, mais son développement à moyen terme paraît possible, conditionné en premier lieu à une amélioration de son écosystème technique (support de lecture, logiciel, mesures techniques de protection mises en place, dites MTP) mais surtout à de nouveaux modèles économiques de diffusion, dont le développement d'offres illimitées sur abonnement.

MÉTHODOLOGIE

L'étude repose sur une analyse des données existantes et une dizaine d'entretiens qualitatifs, semi-directifs, d'une heure environ, qui ont été réalisés auprès de professionnels du secteur, éditeurs ou diffuseurs (plateformes), entre août et septembre 2016.

LA BANDE DESSINÉE ET LE MANGA DÉMATÉRIALISÉS, UN MARCHÉ DE NICHE

Dans l'ensemble, le livre numérique est un marché encore émergent, touchant une faible part de la population française : d'après la septième vague du baromètre des usages réalisé par Médiamétrie pour l'Hadopi, 16 % des internautes français ont lu un livre numérique au cours des douze derniers mois, soit un taux stable depuis 2011, date de la première vague de cette étude.

La bande dessinée au sens large est le troisième genre littéraire le plus lu en version numérique : l'étude de l'Hadopi réalisée en 2014 montre que 27 % des lecteurs de livres numériques lisent des bandes dessinées et mangas, derrière le roman lu par 54 % des personnes interrogées et les livres scientifiques par 30 %.

Le marché français de la bande dessinée dématérialisée est encore faible. On peut estimer à environ 4 à 5 % la part des Français qui en ont déjà lues, ce que confirment certains des

professionnels interrogés :

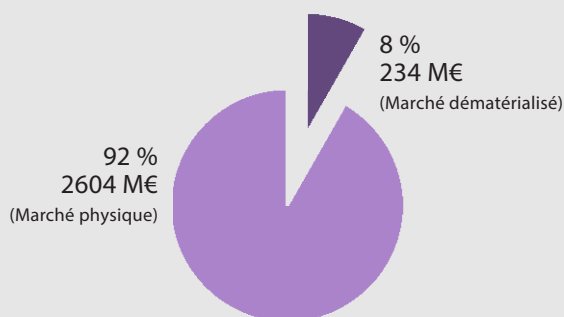
/// C'est 2 % à 3 % du marché du livre physique.
(éditeur)

Même s'il convient cependant de distinguer mangas et bande-dessinée franco-belge qui ont des dynamiques différentes, le format spécifique de la bande dessinée engendre des contraintes supplémentaires de numérisation que ne connaît pas le livre de type roman ou essai – dit « livre noir ».

L'ÉDITION NUMÉRIQUE : UN MARCHÉ ENCORE ÉMERGENT

Avec un chiffre d'affaires total estimé à 234 M€ en 2016, le livre dématérialisé représente 8,2 % du chiffre d'affaires total de l'édition (2 838 M€). Le livre apparaît comme le bien culturel le moins consommé de manière dématérialisée, à l'inverse de la musique et des films, auxquels la moitié environ des internautes accède dans un format numérique.

Chiffre d'affaires de l'édition en 2016, en millions d'euros



Source : SNE - L'édition en perspective, 2016-2017

Taux de consommation de biens culturels dématérialisés - base : internautes de 15 ans et plus

MAI 2017	
Consommateurs d'au moins un type de produits culturels dématérialisés sur les 12 derniers mois	78 %
Musique / Clip	52 %
Vidéos / Films	45 %
Séries / TV	37 %
Photos	34 %
Logiciels	23 %
Jeux vidéo	21 %
Livres	16 %

Source : Hadopi, baromètre des usages, 2017

BANDE DESSINÉES FRANCO-BELGE ET MANGA : DEUX TENDANCES POUR DEUX ÉCOLES

Il n'y a pas un mais deux marchés, aux caractéristiques distinctes et dont la potentielle numérisation ne devrait pas suivre le même rythme. La bande dessinée franco-belge, recouvrant une large palette d'auteurs aux styles propres, se distingue principalement par son public, relativement âgé. Ceux-ci, adultes en général, aux moyens économiques suffisants pour

acheter des albums qui peuvent apparaître comme relativement onéreux, présentent un moindre intérêt pour la bande dessinée dématérialisée. Et de fait, sa consommation en numérique est faible.

À l'inverse, le manga est plus souvent l'apanage de jeunes consommateurs, plus technophiles, ayant déjà basculé une grande partie de leurs pratiques culturelles vers les biens dématérialisés. Le volume important de production et le rythme rapide de parution des nombreux épisodes de séries en favorise la lecture sous un format dématérialisé, dans une

logique de consommation rapide et de masse. Cette lecture numérique est en revanche souvent illicite et prend la forme de *scantrad* (voir encadré), une pratique de masse avec un impact négatif important sur le marché légal de mangas dématérialisés.

Mais au-delà de ces différences, la dématérialisation de la bande dessinée franco-belge et du manga reste confrontée à des difficultés inhérentes à la bande dessinée dans son ensemble : rapport émotionnel au support physique, supports de lecture pas toujours adaptés, formats de fichier qui pourraient être améliorés.

LES PRATIQUES ILLICITES ET LE SCANTRAD DE MANGA

En dépit de pratiques de lecture dématérialisée encore émergentes, le piratage du livre numérique est un phénomène à prendre en compte. D'après le dernier baromètre des usages de l'Hadopi (2017), 23 % des lecteurs de livres numériques y ont déjà accédé de manière illicite. La majorité des sites de téléchargement illégal les plus fréquentés en France (téléchargement direct ou pair à pair) propose une catégorie *ebook*, qui regroupe généralement les livres et les publications périodiques. Certains sites proposent uniquement au format numérique des livres, des journaux et des magazines.

Seuls des sites majeurs proposent un grand nombre de bandes dessinées, ainsi que des mangas scannés. L'offre de contenus illicites de bande dessinée franco-belge reste cependant relativement faible, et inférieure à celle des mangas, touchée par le phénomène de grande ampleur du *scantrad*.

Le terme *scantrad*, issu de « *scan* » pour la numérisation, et « *trad* » pour la traduction, décrit une copie numérique d'une œuvre qui a ensuite été traduite de sa langue d'origine vers la langue cible (par exemple, du japonais vers le français). Apparue à l'origine dans les années 1990 lorsque les mangas japonais n'étaient pas ou peu diffusés en France, il témoigne à l'origine de l'implication d'une communauté de fans qui souhaitaient mettre à disposition de leurs pairs ces œuvres indisponibles. Le *scantrad* fait aujourd'hui l'objet d'une industrialisation et les sites agrégateurs de liens, engrangeant des revenus publicitaires, remplacent les blogs d'amateurs. Ces sites illicites cherchent à être les premiers à proposer les œuvres : il s'agit de réelle pratique de piratage, à des fins purement marchandes.

LE FÉTICHISME DE L'ALBUM

Alors que le « livre noir » est simple à numériser, la bande dessinée se prête difficilement à cet exercice. Art graphique par excellence, la bande dessinée se joue des formats, que ce soit de l'ouvrage en soi – format à l'italienne, in-folio, etc. – ou au sein des pages, en

variant la taille des cases, en proposant une lecture sur une double page, etc. Ce mode de lecture est beaucoup plus difficile à rendre sur un support de lecture dématérialisé.

/// La bande dessinée c'est comme un beau livre, l'importance de l'objet est forte. (représentant d'une plateforme)

La bande dessinée est intrinsèquement liée, au moins en France, à son support physique. La notion de collection y est importante, avec l'attrait visuel que procure l'ensemble d'une série dans une bibliothèque.

Cet attachement très fort au papier participe au fait que les versions dématérialisées sont perçues comme de

moindre qualité, et donc de moindre intérêt par les amateurs du neuvième art. De plus, le support physique

permet le prêt et alimente le circuit d'occasion, très important dans ce marché. Cela permet de compléter les

collections à moindre coût, ce que ne permet pas le support numérique.

LA LOI SUR LE PRIX UNIQUE DU LIVRE APPLIQUÉE À LA BD NUMÉRIQUE

La loi sur le prix unique du livre numérique (Loi n° 2011-590 du 26 mai 2011) est entrée en vigueur le 11 novembre 2011. Issue du contexte du livre papier (Loi n° 81-766 du 10 août 1981 dite Loi Lang), elle instaure un prix unique du livre dématérialisé, dont les bandes dessinées et mangas. Le prix fixé par l'éditeur doit être le même chez tous les revendeurs : il est possible pour un éditeur de proposer une promotion sur ses livres numériques, à partir du moment où celle-ci est répercutée sur l'ensemble des plateformes proposant ses livres. En revanche, une plateforme ne peut proposer une réduction du prix de livres numériques de manière unilatérale.

DES SUPPORTS DE LECTURE APPROPRIÉS

Du fait de leurs spécificités visuelles et de leurs formats propres et peu normés, les récits graphiques, et tout particulièrement la bande dessinée franco-belge, ne correspondent pas ou mal aux divers écrans de lecture proposés :

- l'écran de l'ordinateur, fixe ou portable, est en mode paysage tandis que les bandes dessinées et mangas sont dans un format portrait ;
- la tablette, si sa taille correspond assez bien à celle des mangas (et

des *comics* américains), est sous dimensionnée pour la bande dessinée franco-belge qui est publiée dans un format supérieur à un A4 ;

- le téléphone portable possède un écran de taille inférieure à celui de la tablette, bien que la tendance soit à des écrans dont la taille et la résolution augmentent ;
- la liseuse pour livre numérique est paradoxalement le support le moins approprié car son écran est le plus souvent en noir et blanc, ce qui ne convient pas aux bandes dessinées en couleur.





/// On accentue la lecture sur mobile car je pense que ça correspond à de nouveaux usages.

(représentant d'une plateforme)

De l'avis de l'ensemble des experts interrogés, la tablette est le support qui offre aujourd'hui le meilleur confort de lecture aux amateurs de récits illustrés dématérialisés.

Mais sa diffusion au sein des foyers français tend à ralentir : le *smartphone* apparaît comme le support à privilégier dans le futur.

QUATRE SUPPORTS DE LECTURE POSSIBLE

	Les plus	Les moins
Ordinateur 	<ul style="list-style-type: none"> • Taux d'équipement élevé • Taille écran 	<ul style="list-style-type: none"> • Manque de praticité (peu mobile) • Écran format paysage / BD en format portrait
Tablette 	<ul style="list-style-type: none"> • Taille correspondant aux BD et mangas • Écran couleur 	<ul style="list-style-type: none"> • Écran rétro éclairé : moindre confort de lecture • Équipement relativement peu diffusé en France (48 % chez les 18-24 ans / 55 % chez les 25-39 ans contre 44 % au total)
Smartphone 	<ul style="list-style-type: none"> • Taux d'équipement élevé (99 % chez les 18-24 ans / 73 % au total)* • Terminal incontournable de tous les usages culturels dématérialisés (musique, vidéo, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Taille écran • Nécessité de revoir le format BD (cas à case)
Liseuse 	<ul style="list-style-type: none"> • Terminal dédié au livre numérique 	<ul style="list-style-type: none"> • Écran noir et blanc • Faible taux d'équipement des lecteurs de livres numériques (25 %**)

* : baromètre ARCEP – Agence du numérique – CGE, 2017. Résultats généraux auprès de la population française, 12 ans et plus.

** : 7^e BAROMETRE SUR LES USAGES DU LIVRE NUMERIQUE, Sofia – SNE – SGDL, 2017. Résultats auprès de la population française, 15 ans et plus.

LOGICIELS ET READERS : DES FORMATS PERFECTIBLES

Le format ePub 3 fixed layout apparaît aujourd'hui comme le logiciel de bandes dessinées numériques le plus

courant, au détriment du PDF, utilisé dans un premier temps. Ce format permet un rendu similaire à celui du papier, évitant ainsi de dénaturer la mise en page. Mais tout comme le PDF, il paraît finalement plus adapté à une numérisation homothétique de

la bande dessinée physique qu'à une réelle numérisation et enrichissement de l'ouvrage. En effet, si le format ePub 3 permet d'ajouter des sons ou des animations, le fixed layout « fige » la page.

A l'inverse, ePub et PDF ne répondent pas aux besoins des bandes dessinées « nativement numériques », pensées pour être lues en version dématérialisée. Ces nouveaux types de narration illustrée doivent donc opter pour d'autres formats.

// Aujourd'hui les rares expériences de bandes dessinées natives commercialisées sont faites sur format propriétaire.
(représentant d'une plateforme)

Si l'offre de logiciels de lecture – les *readers* – est foisonnante, leur qualité et leurs capacités techniques sont inégales, qu'il s'agisse d'applications ou d'outils propres à une plateforme de diffusion. Il en résulte une relative disparité de niveaux de qualité de lecture, contraignant certains éditeurs à fournir des fichiers dans un format simple mais peu abouti, afin qu'ils puissent être compatibles avec le plus grand nombre de logiciels de lecture.

La bande dessinée numérique, comme le livre dans son ensemble, est confrontée aux questions d'interopérabilité et de MTP. Bien que les consommateurs semblent avoir assimilé le fait qu'ils paient pour un accès qui pourrait s'avérer obsolète si le service devenait inaccessible (fin d'abonnement, disparition de la plateforme, etc.), il existe un problème d'interopérabilité en l'absence de format et de MTP universels, lisible sur tous les *readers*, sur toutes les plateformes et sur tous les supports.

RETROUVEZ LE RAPPORT COMPLET DE L'ÉTUDE SUR LE SITE DE L'HADOPI WWW.HADOPI.FR

FAVORISER L'ÉMERGENCE D'UNE OFFRE LÉGALE DE BANDE DESSINÉE DÉMATÉRIALISÉE : DE MULTIPLES LEVIERS À ACTIONNER

En dépit des nombreux obstacles à lever, l'étude fait ressortir un certain optimisme quant au succès à moyen terme de la bande dessinée et des mangas dématérialisés. Les freins identifiés pourraient être plus ou moins facilement levés, favorisant une offre dématérialisée attractive :

- les modèles économiques devraient évoluer en se diversifiant. L'exemple le plus significatif est celui des jeux vidéo, où sept modèles économiques différents coexistent, on peut penser qu'il pourrait en être de même pour la bande dessinée numérisée. A l'instar d'autres biens culturels (musique, vidéo), la prédominance d'une offre

d'abonnement semble se dessiner pour les années à venir, ce qui paraît être le levier le plus déterminant de développement de l'offre, dans le respect de la loi du prix unique du livre ;

- les modes de diffusion et les offres pourraient favoriser les passerelles entre supports physique et numérique. Les deux supports ne sont pas en opposition, au contraire, et l'on peut imaginer une complémentarité entre les deux modes de lecture, tant en termes d'usage que sur le plan économique ;

- le support numérique devrait engendrer une forme artistique de bande dessinée qui lui est propre. Plus qu'une offre homothétique, la bande dessinée nativement dématérialisée devrait voir le jour et exploiter la vaste palette de possibilités offertes par le numérique, proposant une offre diversifiée.

ENSEIGNEMENTS CLÉS

- Le marché de la bande dessinée numérique reste dans l'ensemble assez faible, tant en termes d'utilisateurs qu'en valeur.
- On distingue deux marchés aux dynamiques différentes : la numérisation du manga est relativement avancée, du fait d'un public plutôt jeune et technophile. C'est moins le cas de la bande dessinée franco-belge.
- La numérisation de la bande dessinée pâtit d'un écosystème perfectible : la tablette est aujourd'hui le support de lecture le plus adapté, mais le *smartphone* est plus répandu, en particulier chez les jeunes entre 18 et 24 ans. Son usage devrait progresser, mais toutes les bandes dessinées ne seront pas adaptées à ce petit écran.
- Tout comme le livre en général, la bande dessinée numérique est confrontée aux questions d'interopérabilité et de MTP qui peuvent altérer les expériences de lecture des utilisateurs.
- De nouveaux modèles d'accès à la bande dessinée numérique pourraient accélérer la progression des usages, en particulier avec de nouvelles formes artistiques propres ou complémentaires.

Derniers numéros parus :

- **L'Essentiel N°5** : Rapport d'activité 2016-2017 : une équipe renouvelée et un budget consolidé pour engager l'institution vers de nouveaux chantiers
- **L'Essentiel N°4** : Zone Téléchargement, le processus de réplcation d'un site pirate
- **L'Essentiel N°3** : Baromètre des usages et de l'offre légale
- **L'Essentiel N°2** : Consommation illicite d'œuvres culturelles dématérialisées : une exposition plus forte aux risques en ligne
- **L'Essentiel N°1** : Les 8-14 ans : l'émergence d'une génération de « *smartphone natives* »

Contactez-nous pour recevoir par courriel les avis de parution (10 numéros par an environ) : presse@hadopi.fr

Directeur de la publication : Christian Phéline / Contributeurs à ce numéro : Raphaël Berger à partir d'un rapport initial de Florence Icard / Chargé de publication : Martin de Beaune.

Hadopi

HAUTE AUTORITÉ POUR LA DIFFUSION DES ŒUVRES ET LA PROTECTION DES DROITS SUR INTERNET
4, rue du Texel - 75014 PARIS - www.hadopi.fr
Contact presse : presse@hadopi.fr