

Le 28 octobre 2015

Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français



Méthodologie

Enquête en ligne, réalisée par l'Ifop

- Du 18 septembre au 5 octobre 2015
- Auprès d'un échantillon représentatif de :

2809 individus âgés de 6 à 65 ans

**2005 individus âgés
de 15 à 65 ans**



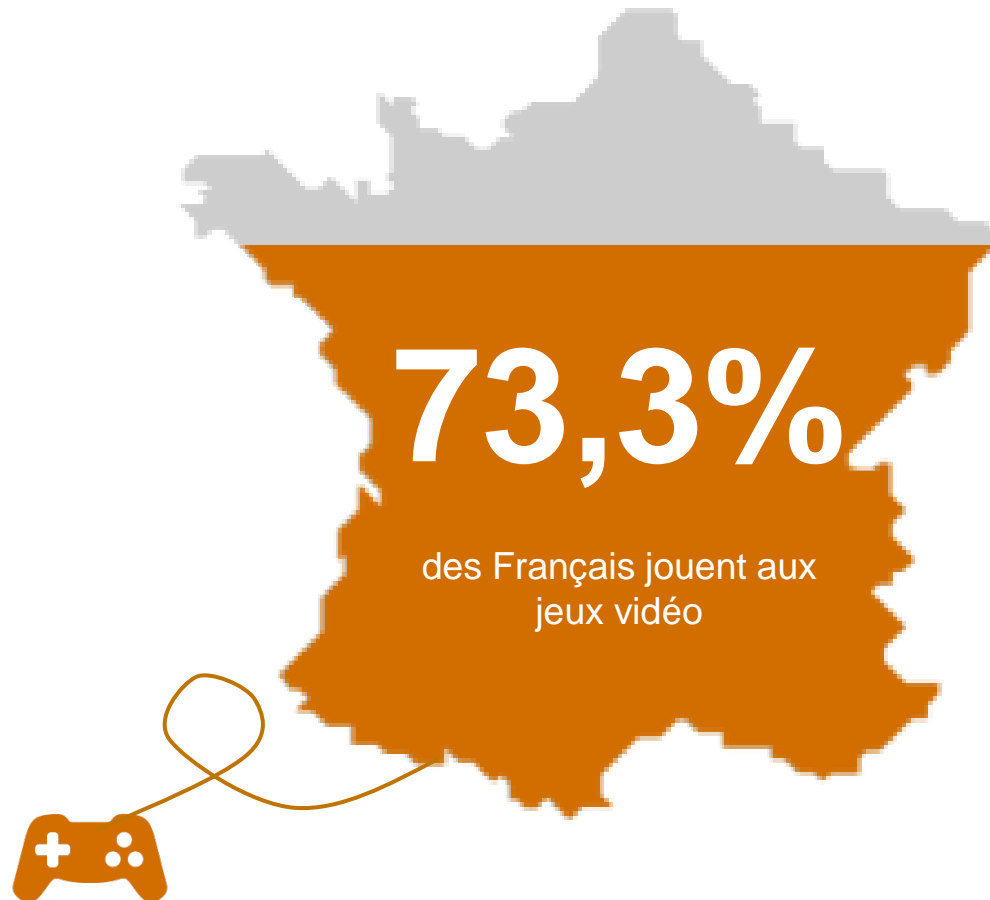
**804 enfants âgés de
6 à 14 ans**



→ Interrogés sur leurs pratiques en matière de consommation de jeux vidéo au cours des 6 derniers mois.

Combien de joueurs en France ?

- Plus de 7 Français sur 10 jouent aux jeux vidéo*

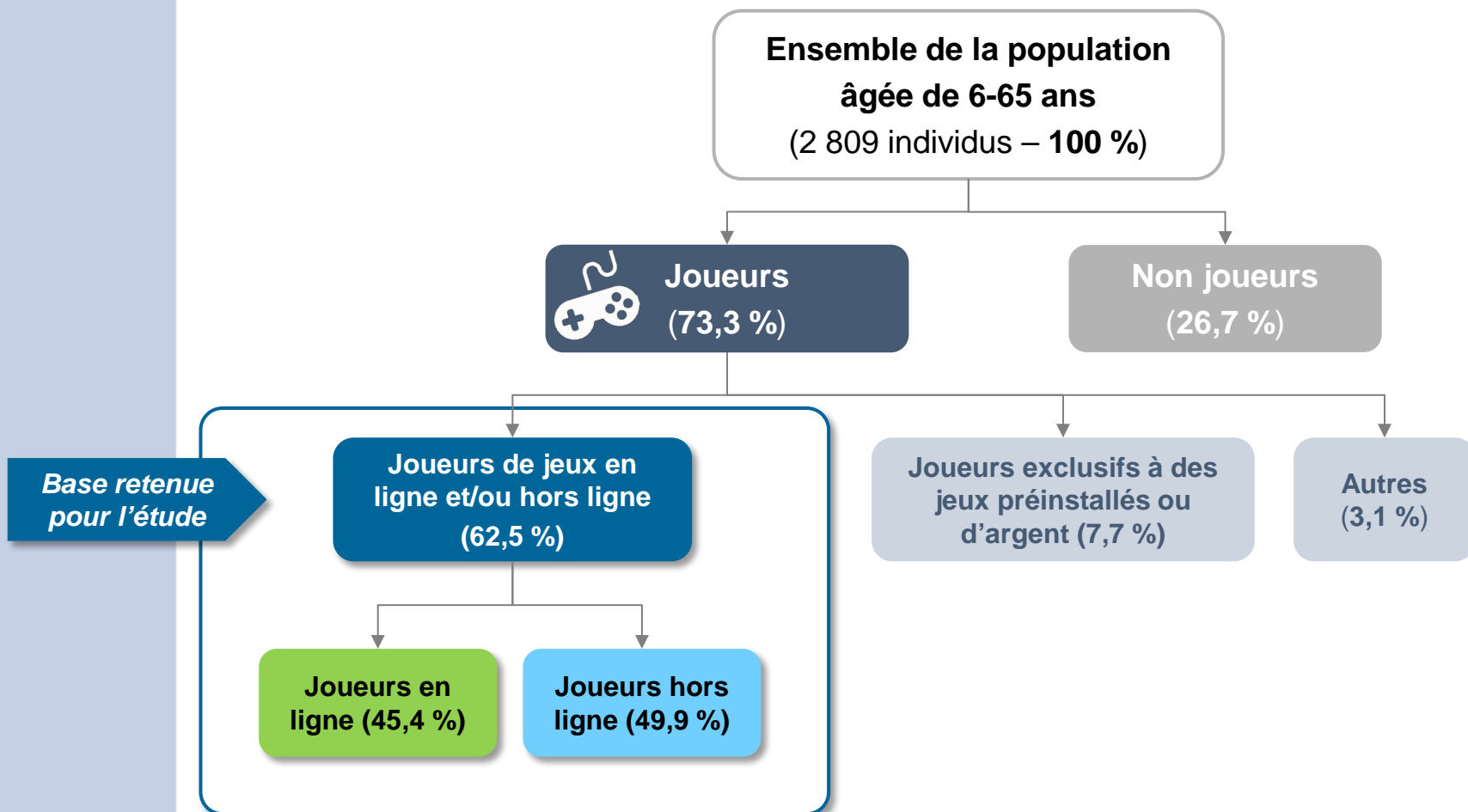


Base : population
âgée de 6 à 65 ans

* Tous joueurs de jeux vidéo (jeux en ligne, hors ligne, jeux préinstallés, jeux d'argent)

A quoi jouent-ils ?

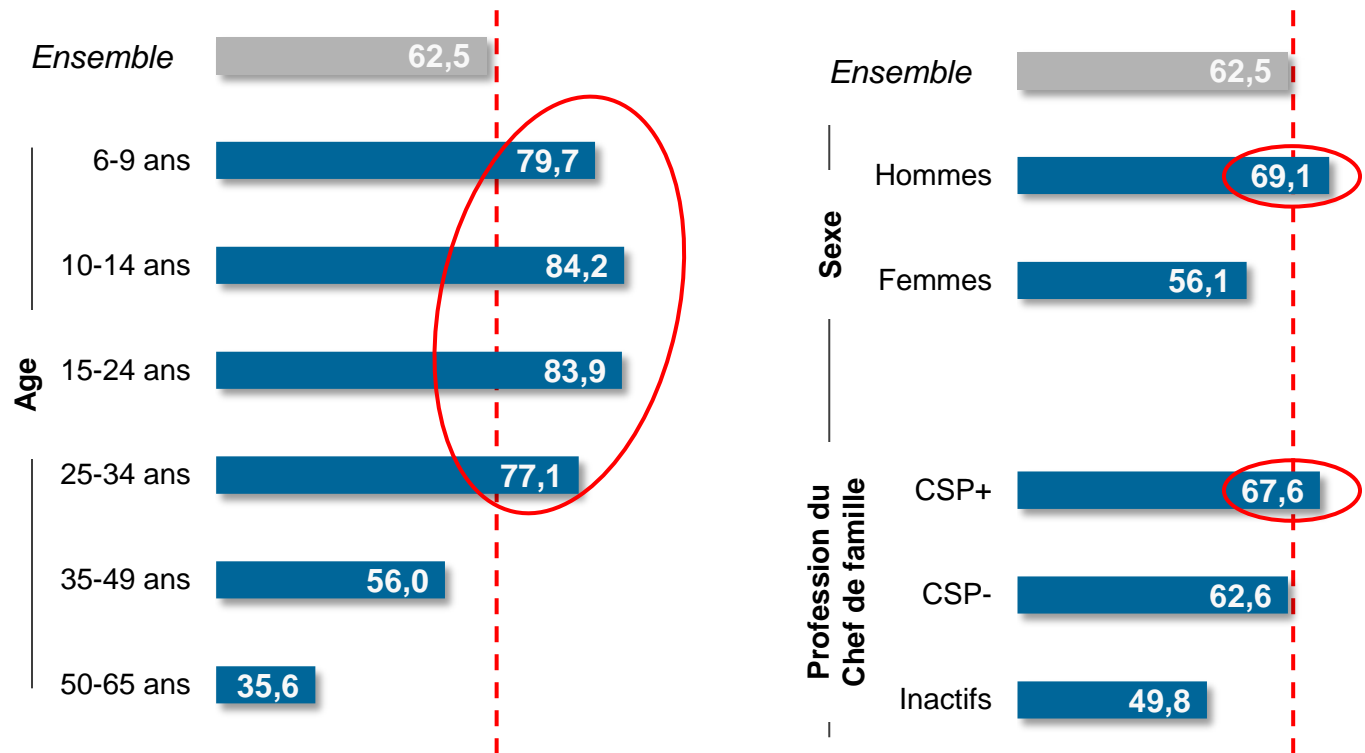
- 85,3 % des joueurs jouent à des jeux en ligne ou hors ligne.
- 8,4 % sont des joueurs exclusifs de jeux pré-installés.
- 0,6 % sont des joueurs exclusifs de jeux d'argent.



Une pratique masculine et jeune

- Populations comptant le plus de joueurs : les hommes, les plus jeunes et les foyers CSP+

Taux de joueurs selon le profil sociodémographique (%)

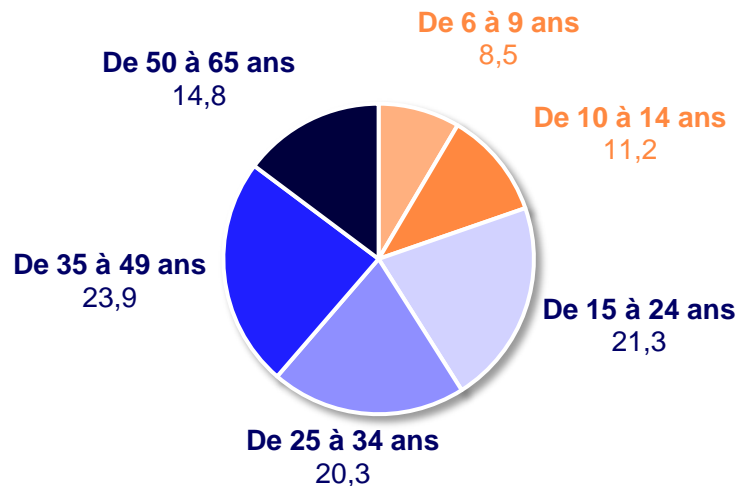


Base : joueurs jeux vidéo en ligne / hors ligne

L'âge des joueurs de jeux vidéo

- 19,7 % des joueurs ont moins de 15 ans (15,0 % dans la population française).
- Les 50-65 ans représentent une frange non négligeable des joueurs (14,8 %).

Répartition des joueurs en 2015 selon l'âge (%)



**19,7 %
de moins de 15 ans**



**80,3 %
d'adultes**

- 41,6 % 15-34 ans
- 23,9 % 35-49 ans
- 14,8 % 50-65 ans

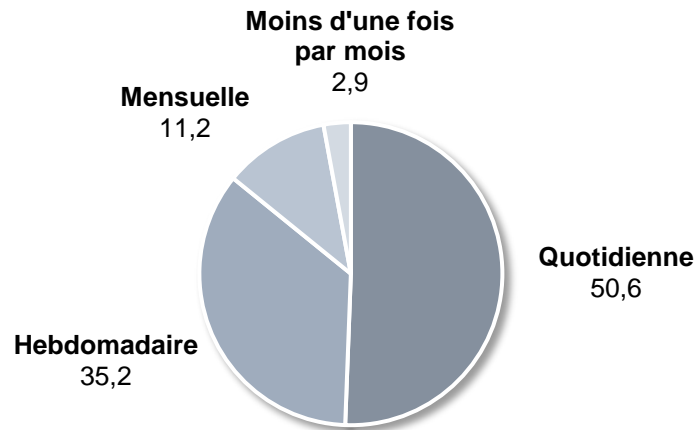
Âge moyen : 30,4 ans

Base : joueurs
jeux vidéo en
ligne / hors ligne

Une pratique régulière

- La moitié de joueurs jouent tous les jours.
- La durée de session de jeu la plus souvent pratiquée est de 30 minutes à 2 heures.

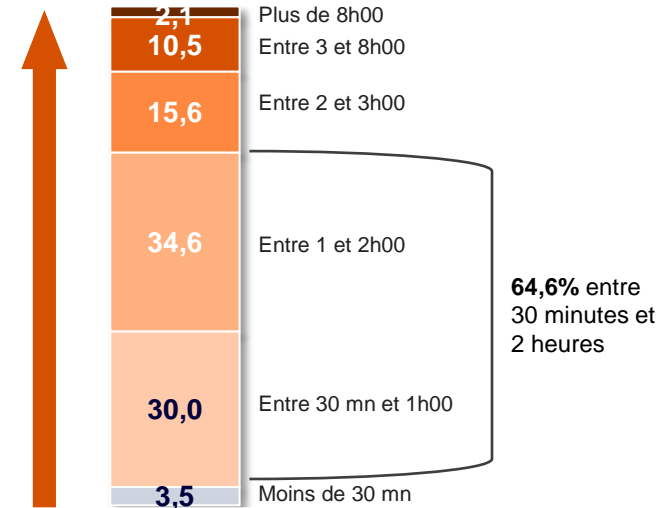
Fréquence de jeu (%)



Temps passé à jouer (%)



Temps moyen : 2h03



Base : joueurs jeux vidéo en ligne / hors ligne

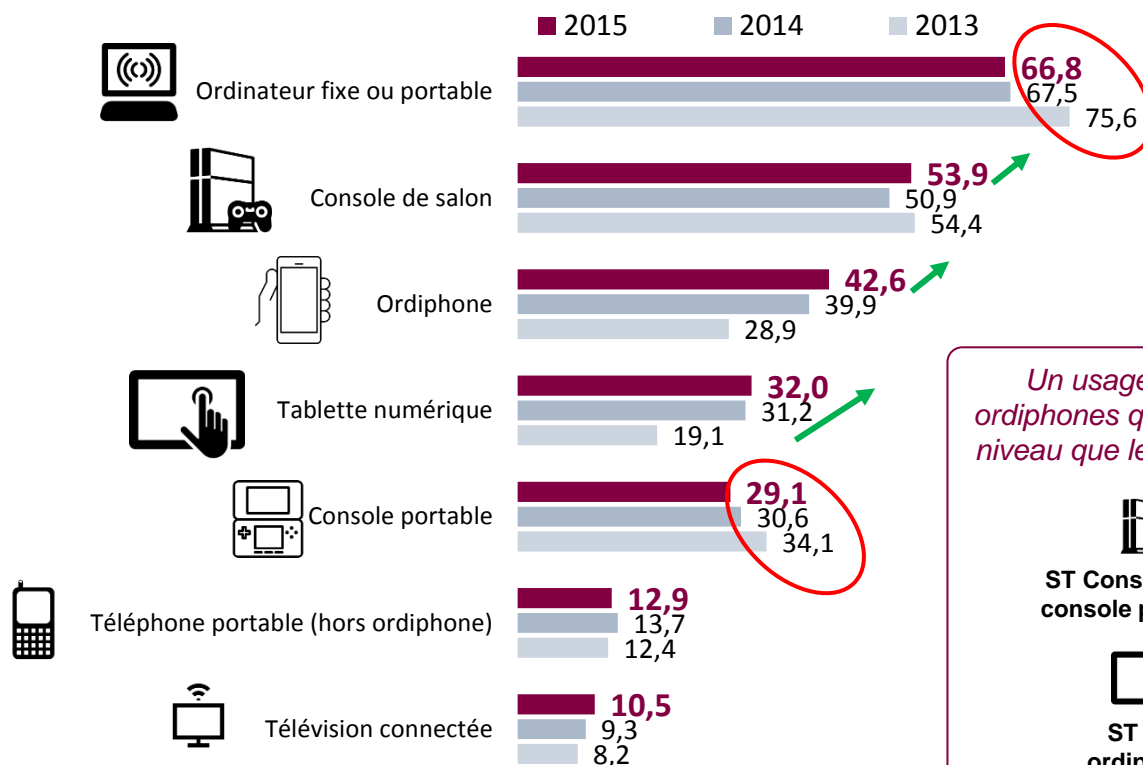
Quels sont les supports de jeu ?

- L'ordiphone s'affirme comme un des supports de référence pour le jeu vidéo. La console portable suit la tendance inverse.

Les supports de jeu (%)

2,5

supports en moyenne



Un usage des tablettes / ordiphones quasiment au même niveau que les consoles de jeux



ST Console de salon ou console portable : 61,9%



ST Tablette ou ordiphone : 56,3%

Base : joueurs jeux vidéo en ligne / hors ligne

Les pratiques des enfants et des adultes

- Les adultes jouent moins régulièrement mais à des sessions plus longues.
- Les enfants multiplient les supports et notamment les consoles de salon ou portable.



Enfants (6-14 ans)



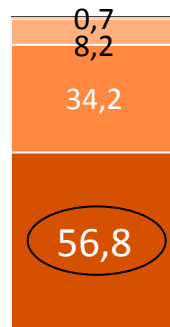
Adultes (15-65 ans)

Temps et fréquence de jeu (%)

Temps moyen



1h38



Moins souvent
Mensuel

Hebdomadaire

Quotidienne

3,5

12,0

35,5

49,1

Temps moyen



2h09



Appareils utilisés (%)

2,8 supports en moyenne



62,5



59,8



50,3



48,3



37,8



2,4 supports en moyenne



68,5



51,8



43,8



28,0



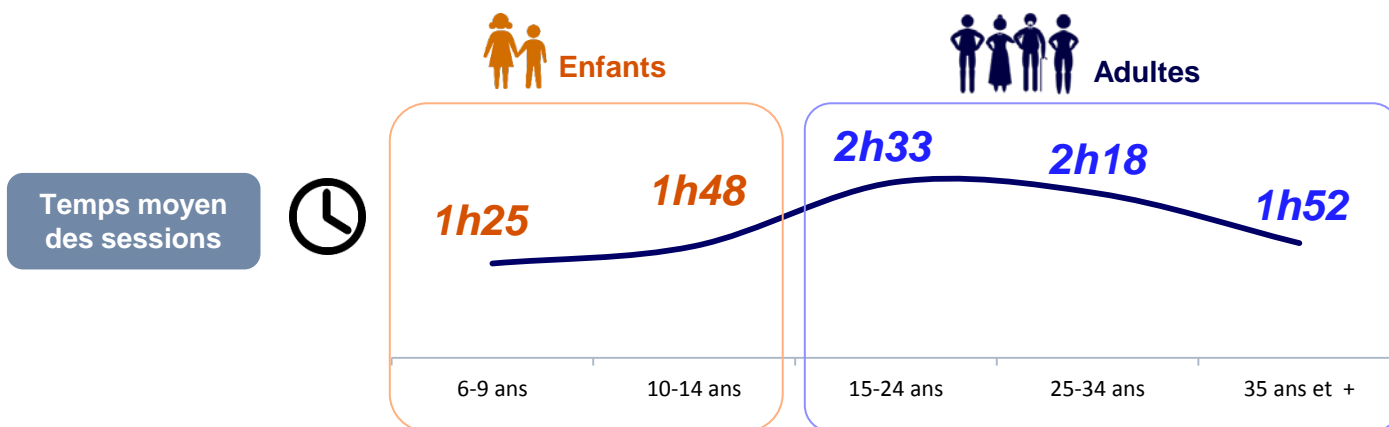
23,9



Base : joueurs
jeux vidéo en
ligne / hors ligne

Les pratiques des enfants et des adultes

- Les adultes jouent moins régulièrement mais à des sessions plus longues.
- Les enfants multiplient les supports et notamment les consoles de salon ou portable.



Appareils utilisés (%)

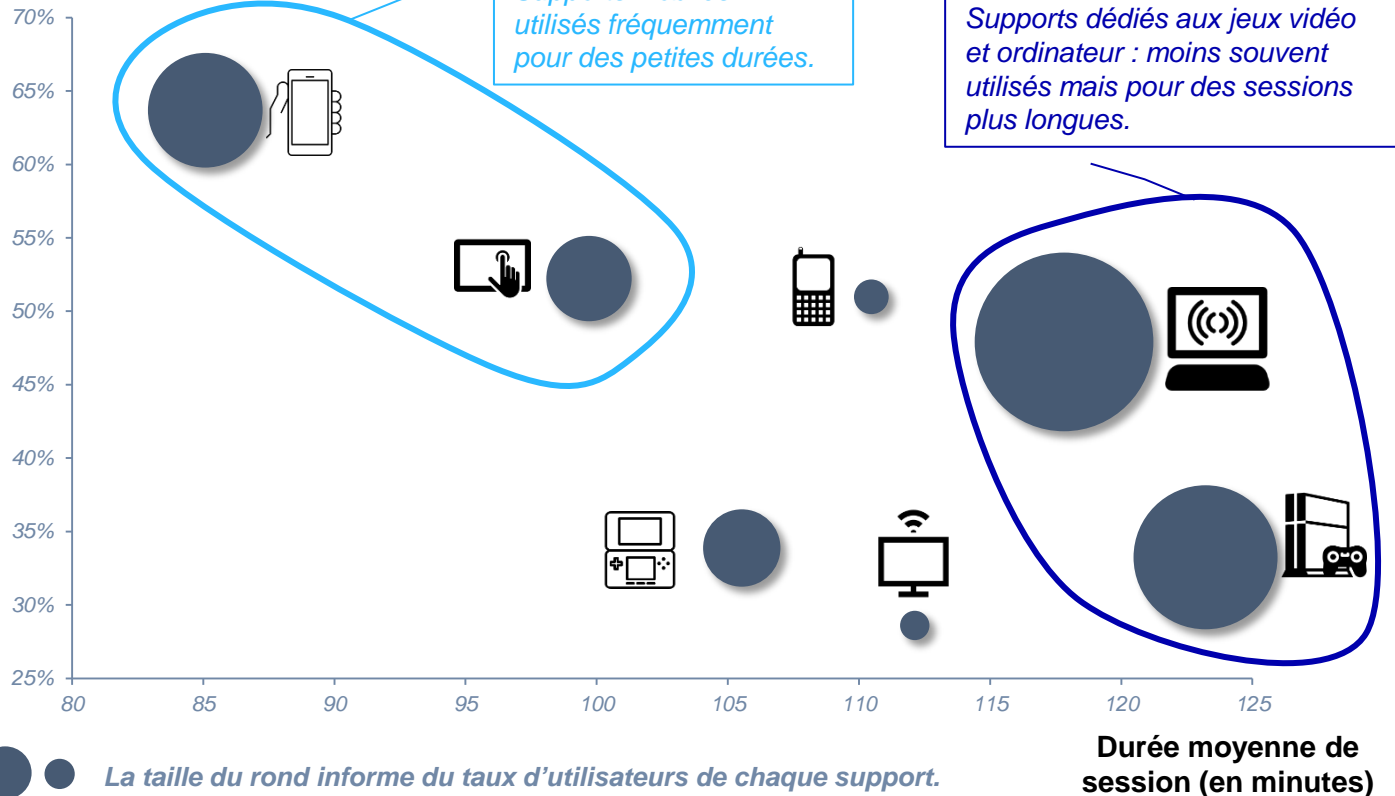
Appareil	6-9 ans	10-14 ans	15-24 ans	25-34 ans	35 ans et +
Ordinateur	50,2	67,0	68,8	67,7	68,7
Console de jeux de salon	54,9	68,2	67,0	55,2	41,7
Console de jeux portable	48,8	51,4	33,3	28,3	16,5
Tablette	49,3	47,5	31,7	27,8	26,1
Ordiphone	26,6	46,3	59,6	47,8	33,1

Base : joueurs jeux vidéo en ligne / hors ligne

Des usages différents selon le support

- Les supports dédiés aux jeux vidéo, moins mobiles mais plus confortables, engendrent des sessions plus longues.
- Les supports multifonctions que sont la tablette et l'ordiphone sont, eux, utilisés fréquemment, pour des petites durées.

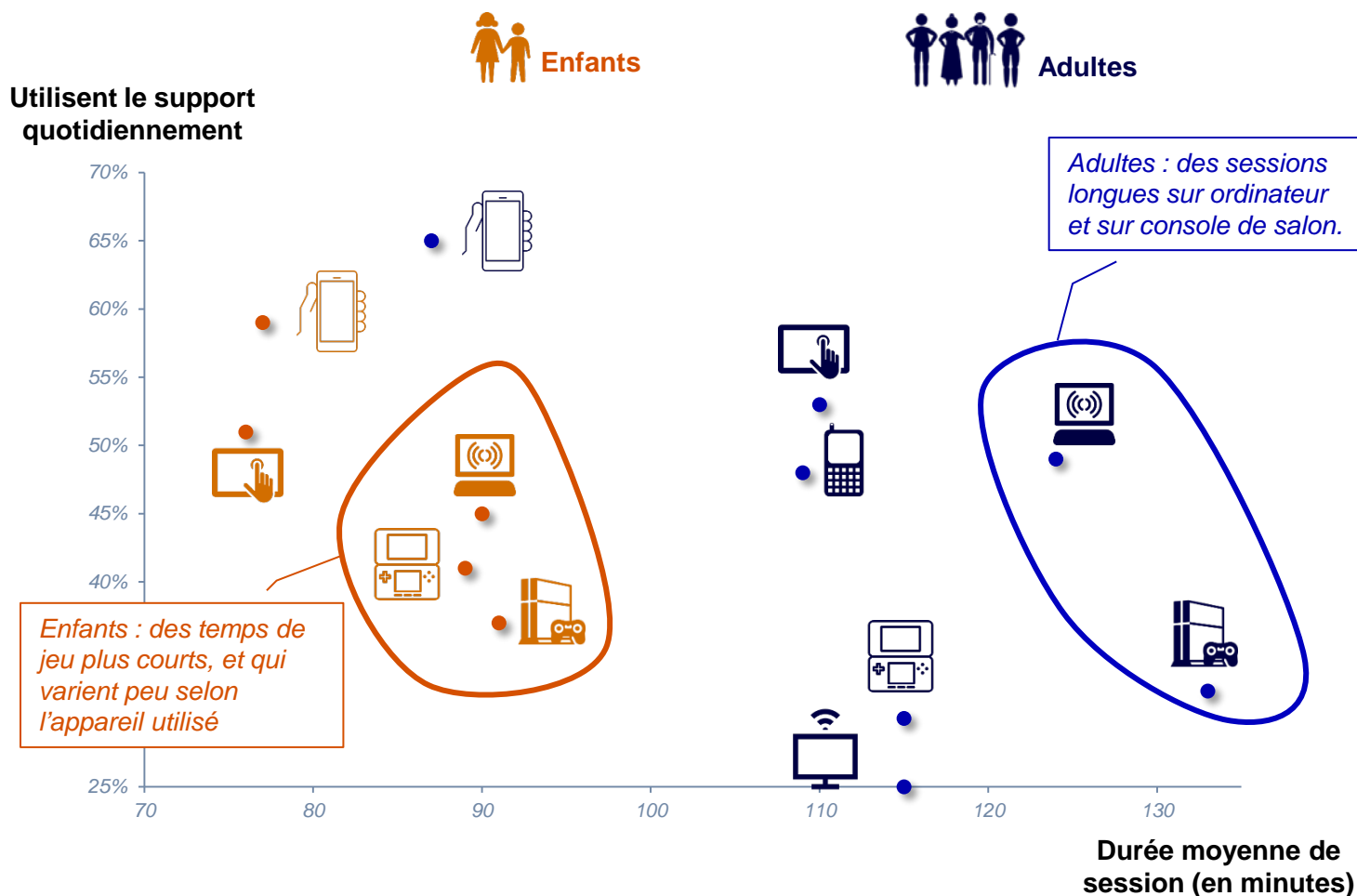
Utilisent le support quotidiennement



Base : joueurs jeux vidéo en ligne / hors ligne

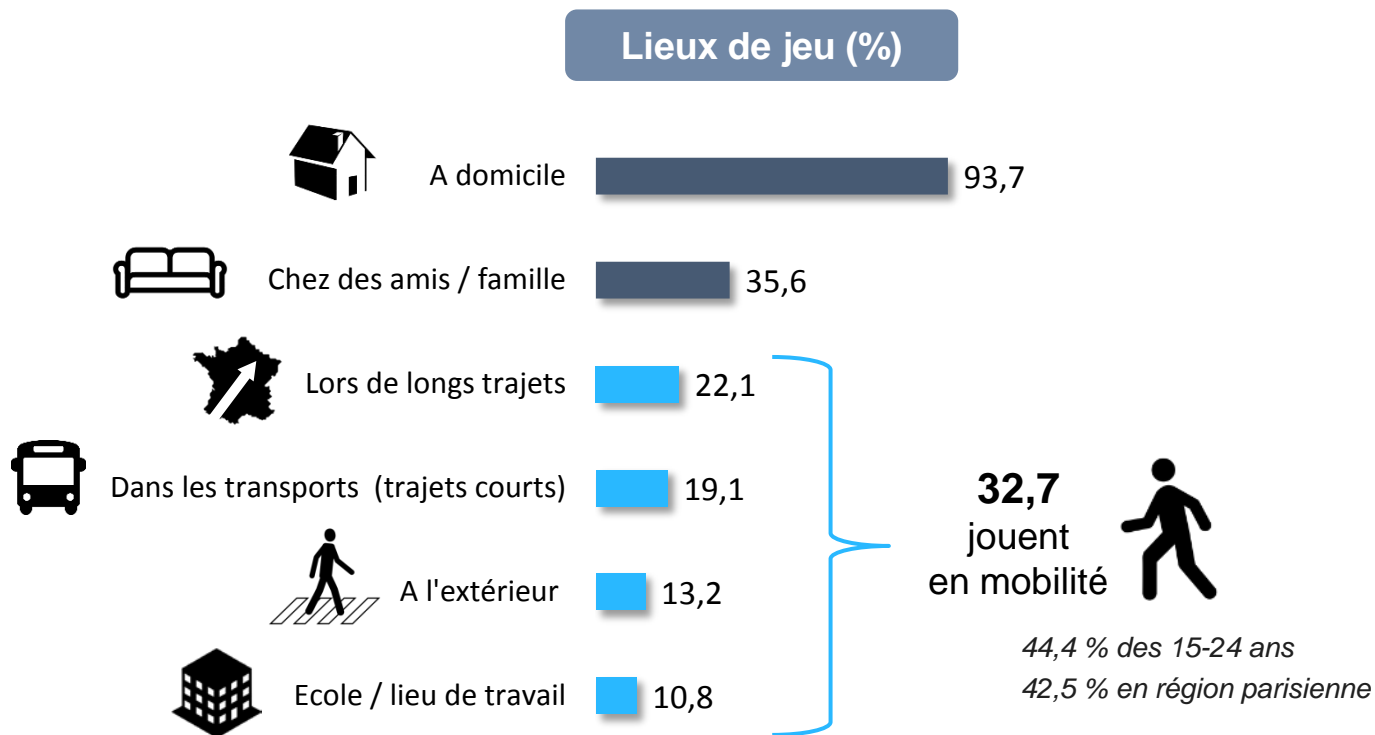
Des usages différents selon le support

- Des temps consacrés aux jeux vidéo plus courts pour les enfants, avec une faible variation selon les différents supports.



Un loisir plutôt casanier

- Si les joueurs jouent presque tous chez eux, plus d'un tiers étendent leurs usages en mobilité, notamment les 15-24 ans et les habitants de la région parisienne.



Base : joueurs jeux vidéo en ligne / hors ligne

Q : Où (avez-vous / as-tu) joué aux jeux vidéo au cours des 6 derniers mois ?

Q : Veuillez indiquer si, au cours des 6 derniers mois, (vous y avez / tu as) joué en semaine ou le week-end ?

Q : A quel moment de la journée (avez-vous / tu as) joué aux jeux vidéo au cours des 6 derniers mois ?

A chaque âge, son moment pour jouer

- Loisir un peu plus pratiqué en fin de semaine.
- En toute logique, les enfants jouent plus en journée et le week-end.
- 18 % des 15-24 ans peuvent jouer passé minuit.

Moments de jeu (%)

Des différences selon l'âge



En semaine 82,2

15-34 ans (85 %)

Le week-end 88,6

6-14 ans (96 %)



En journée (de 6h à 20h) 68,7

6-14 ans (90 %)

En soirée (de 20h à minuit) 60,5

15-34 ans (73 %)

La nuit (de minuit et 6h) 11,0

15-24 ans (18 %)

Base : joueurs
jeux vidéo en
ligne / hors ligne

Q : Veuillez indiquer si, au cours des 6 derniers mois, (vous y avez/ tu as) joué en semaine ou le week-end ?

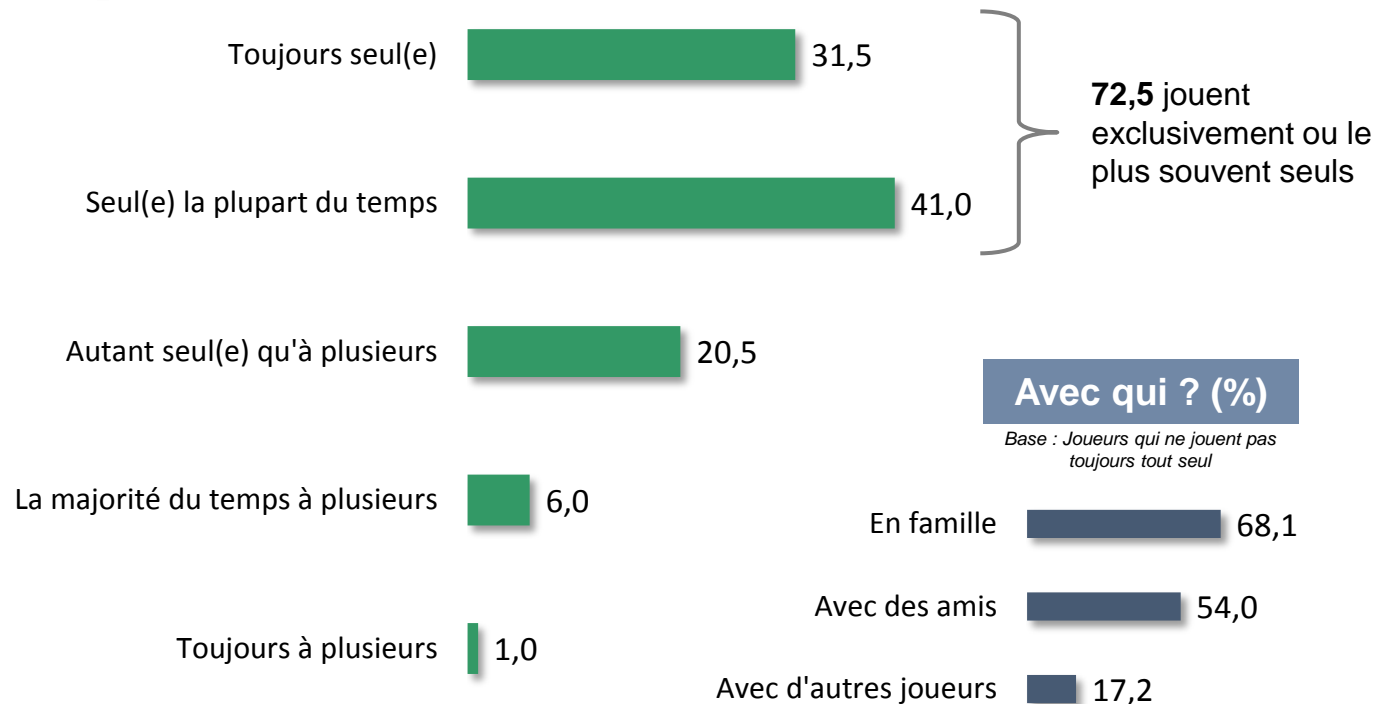
Q : A quel moment de la journée (avez-vous / tu as) joué aux jeux vidéo au cours des 6 derniers mois ?

Contexte social de jeux

- Le jeu vidéo est le plus souvent une pratique solitaire.
- Lorsqu'il est pratiqué à plusieurs, c'est le plus souvent avec des membres de la famille (68,1 %).
- Le jeu en réseau concerne 20,8 % des adultes (soit 49,3 % des joueurs online).



En règle générale, vous jouez aux jeux vidéo... (%)

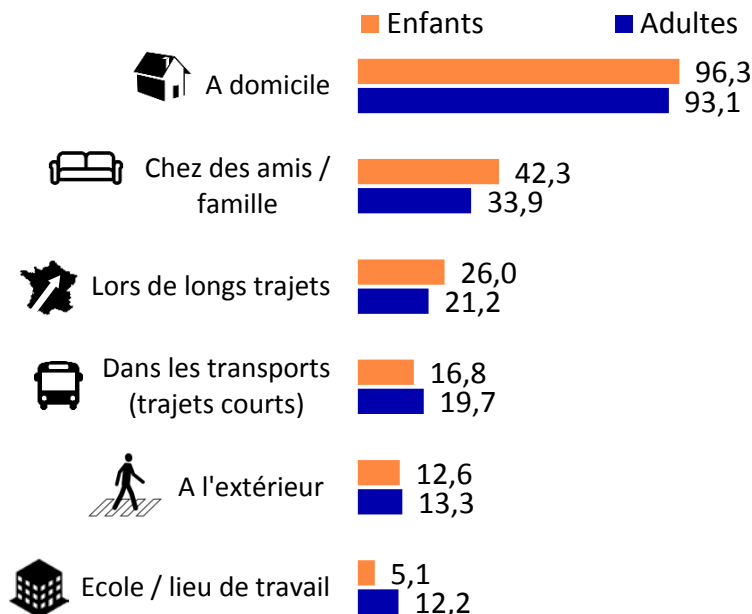


Base : joueurs jeux vidéo en ligne / hors ligne

Les pratiques des enfants et des adultes

- Les jeunes adultes (15-34 ans) jouent plus sur leur lieu de travail que les enfants ne jouent à l'école.
- Pour 1/3 des adultes, le jeu vidéo est une pratique exclusivement solitaire.

Lieux de jeu (%)



Jouer seul (%)



34,5 % des adultes jouent toujours seuls

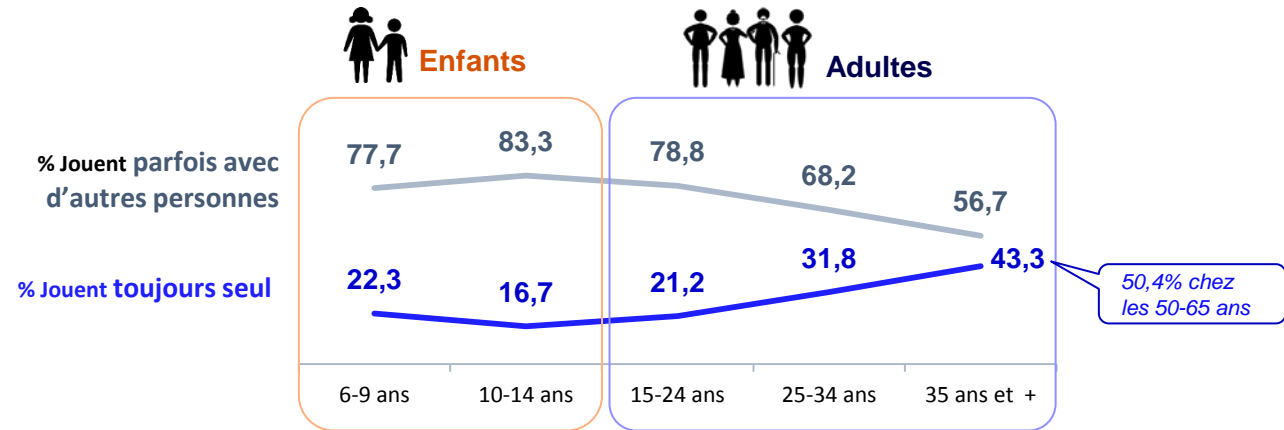


19,1 % des enfants jouent toujours seuls

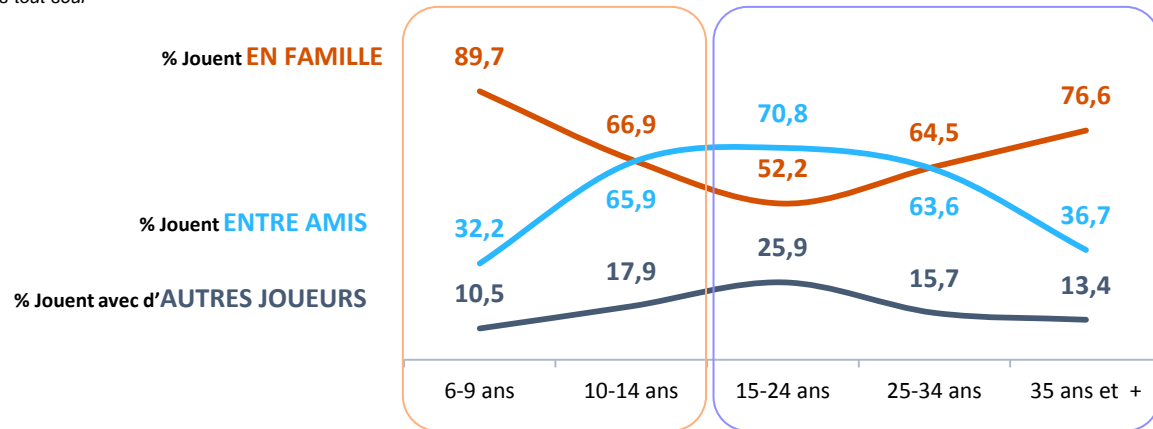
Base : joueurs jeux vidéo en ligne / hors ligne

Contexte social de jeux

- Une pratique un peu plus solitaire chez les plus âgés.
- Jeunes adultes (15-24 ans) : des pratiques familiales qui baissent, au profit du jeu entre amis ou avec d'autres joueurs.



Base : Joueurs qui ne jouent pas toujours tout seul

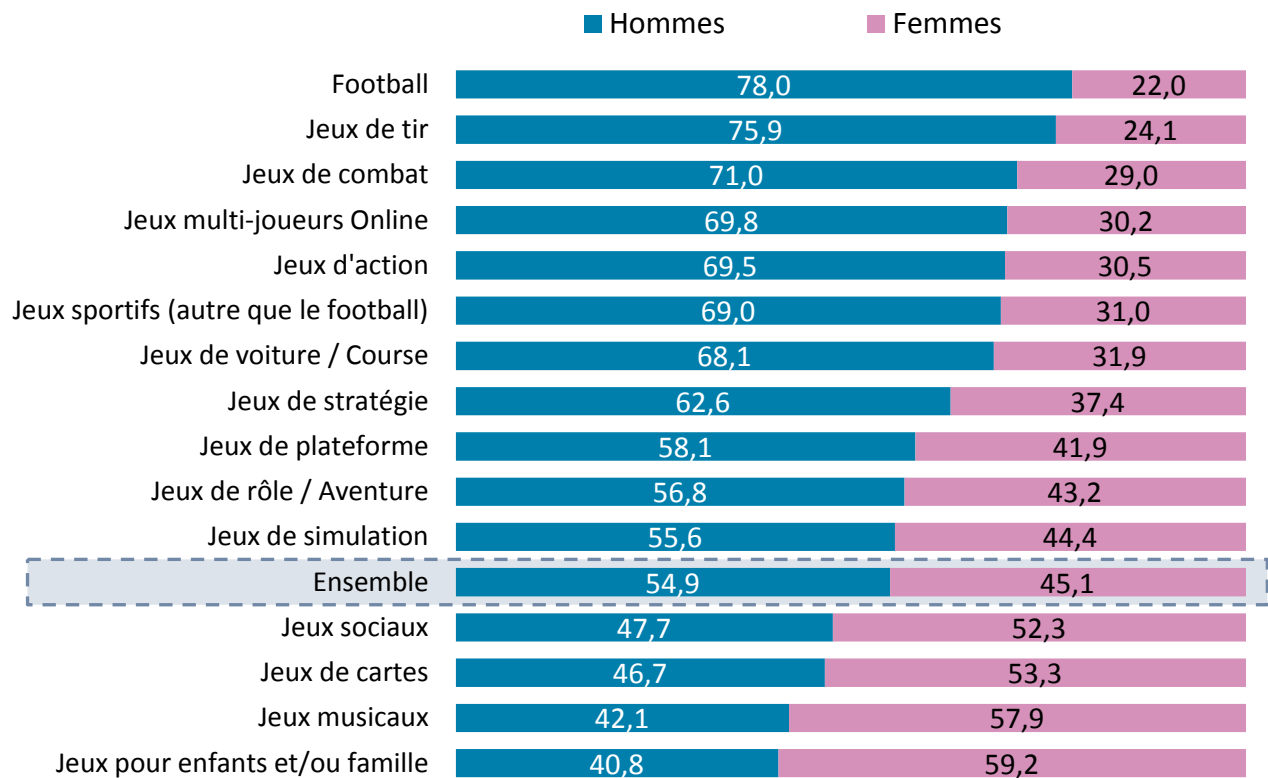


Base : joueurs jeux vidéo en ligne / hors ligne

Des genres de jeux très sexués

- Hommes et femmes ont des pratiques très différentes.
- Jeux de sport et d'affrontement pour les hommes, tandis que les femmes jouent plus souvent avec leurs enfants à des jeux qui leur sont dédiés ou à des jeux sociaux ou de cartes.

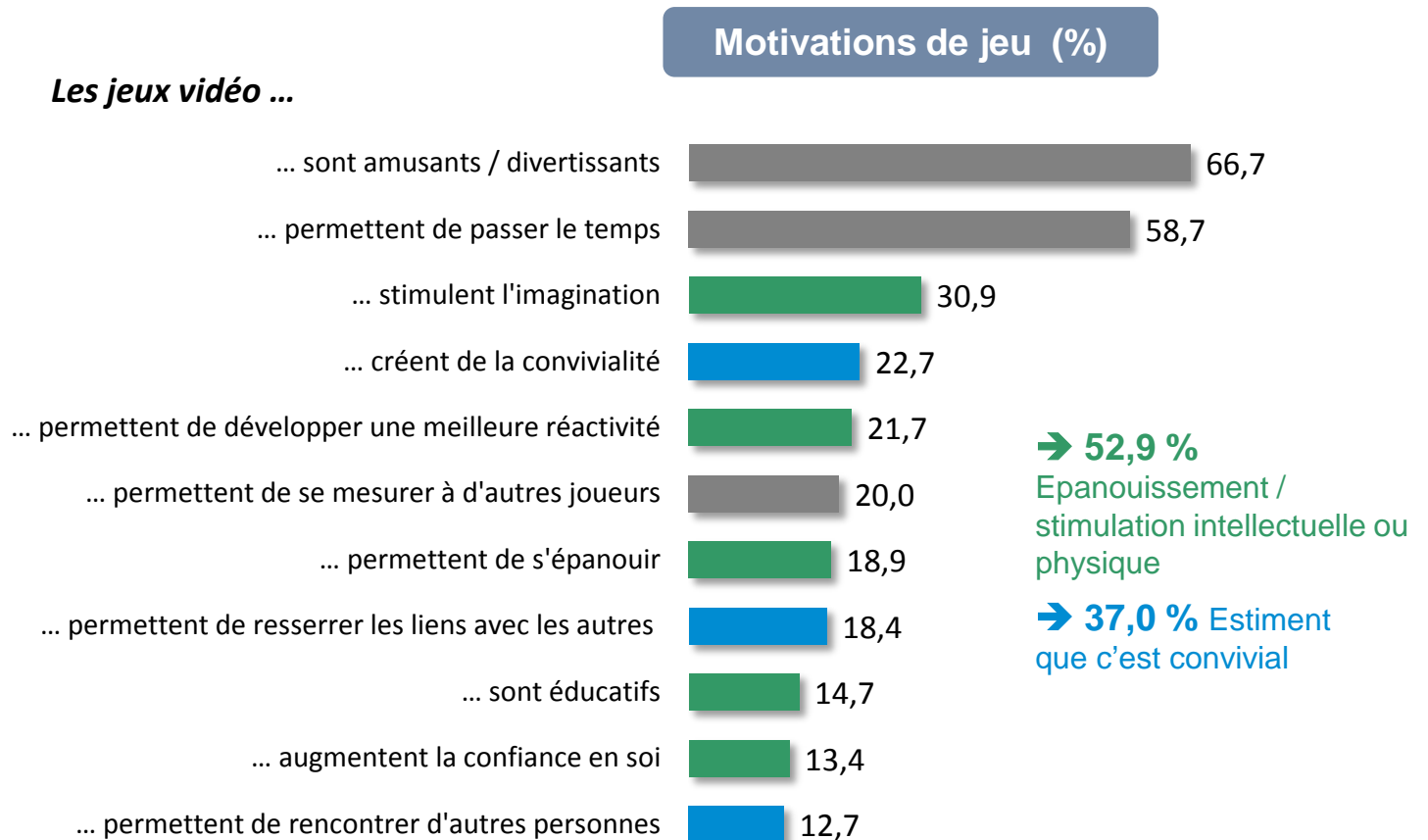
Répartition des joueurs en 2015 selon l'âge (%)



Q : A quel(s) genre(s) de jeux vidéo (avez-vous / as-tu) joué au cours des 6 derniers mois ?

Motivations de jouer

- Le divertissement, première raison de jouer aux jeux vidéo.
- 53 % des joueurs invoquent la capacité des jeux à stimuler ses capacités et s'épanouir.
- 37 % y voient une motivation sociale.





Base : joueurs jeux vidéo en ligne / hors ligne

Motivations de jouer

- Après des jeunes adultes (15-24 ans) : une plus forte légitimation des jeux vidéo.
- L'imagination, la convivialité et l'épanouissement : des arguments davantage mis en avant par les jeunes adultes.

Les jeux vidéo...

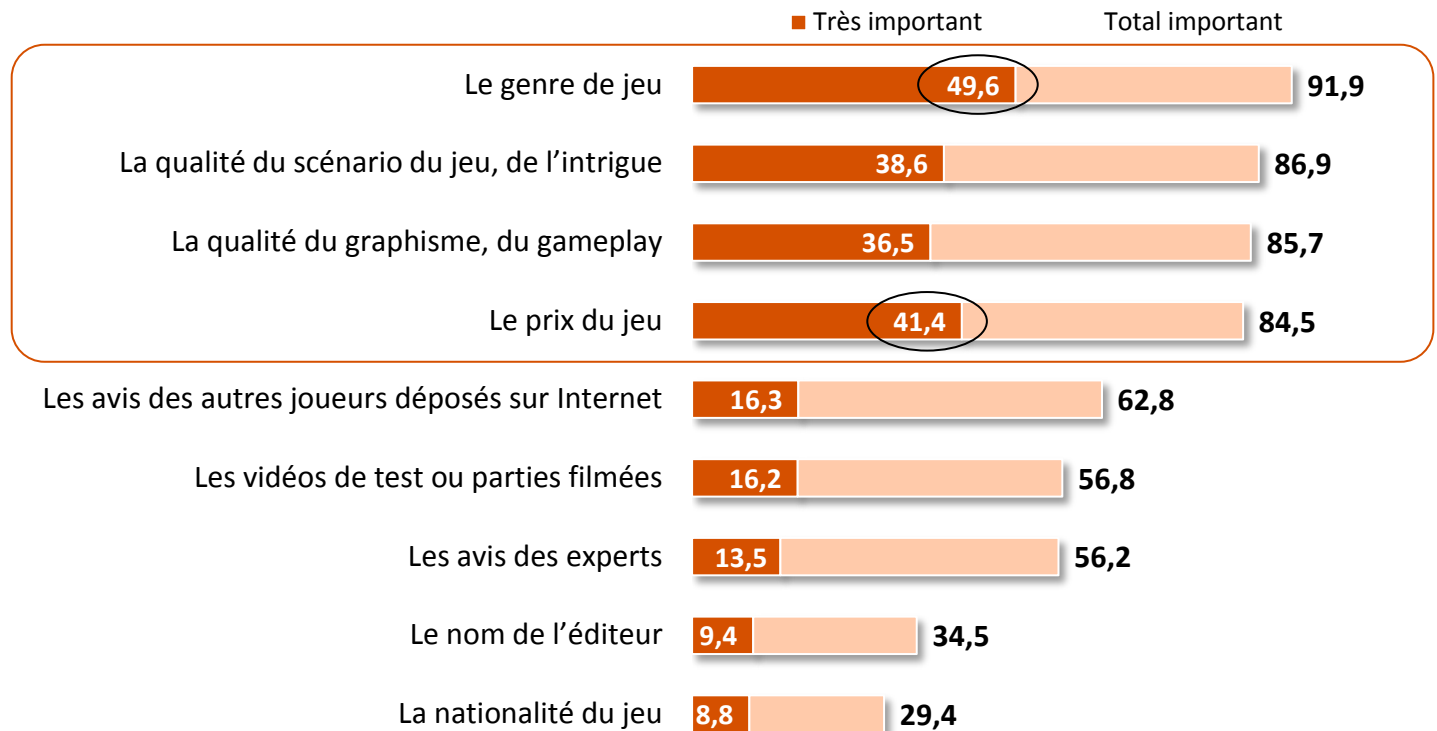
	 Enfants		 Adultes		
	6-9 ans	10-14 ans	15-24 ans	25-34 ans	35 ans et +
... sont amusants / divertissants	70,8	69,9	71,5	66,6	62,4
... permettent de passer le temps	60,0	59,8	64,6	46,3	61,4
... stimulent l' imagination	24,7	30,7	40,8	28,5	28,1
... créent de la convivialité	16,2	28,6	32,3	22,2	17,5
... permettent de s'épanouir	13,7	21,0	32,2	21,6	10,7
... permettent de développer une meilleure réactivité	10,9	19,0	28,0	18,1	23,2
... permettent de se mesurer à d'autres joueurs	14,4	32,2	26,9	19,0	14,5
... permettent de resserrer les liens avec les autres	13,7	21,3	21,8	16,5	17,6
... permettent d'augmenter sa confiance en soi	9,0	19,3	20,2	10,7	10,3
... permettent de rencontrer d'autres personnes	6,4	20,7	17,3	13,7	8,7
... sont éducatifs	22,5	16,0	16,4	13,1	12,5
ST Epanouissement / stimulation	47,6	51,6	62,4	51,9	47,0
ST Convivialité / Lien social	28,4	43,1	47,6	38,3	30,5

Base : joueurs
jeux vidéo en
ligne / hors ligne

Quels critères de choix d'un jeu ?

- Les affinités avec un genre et les recommandations pour s'assurer de la qualité graphique et scénaristique du jeu : moteurs principaux de l'achat.
- La nationalité du jeu ou le nom de l'éditeur, des critères qui pèsent peu dans le choix d'un jeu vidéo.

Critères de choix d'un jeu vidéo (%)

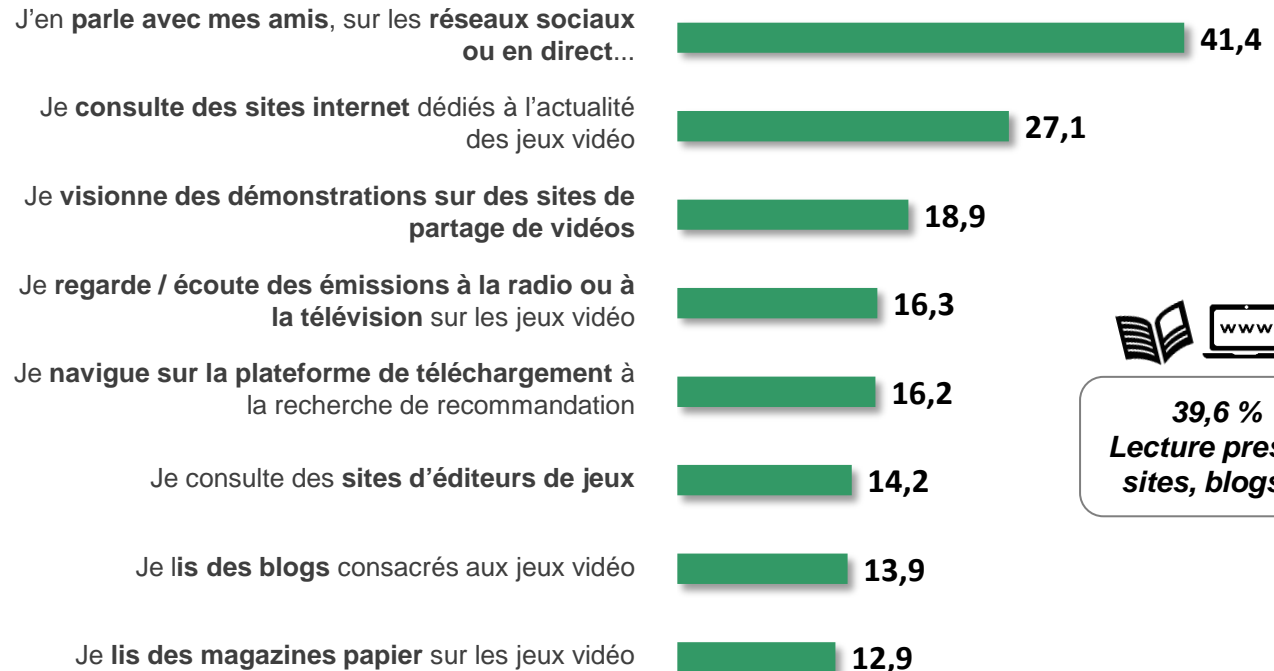


Base : joueurs
jeux vidéo en
ligne / hors ligne

Le bouche-à-oreille pour s'informer

- Des joueurs qui se fient aux recommandations et avis de leurs proches pour s'informer et choisir un jeu vidéo.

Moyens de s'informer sur les jeux vidéo (%)



39,6 %
Lecture presse,
sites, blogs...

Base : joueurs
jeux vidéo en
ligne / hors ligne

Le bouche-à-oreille pour s'informer

- Pour les enfants : un rôle déterminant des amis pour choisir son jeu vidéo.
- Chez les adultes, un mix entre le bouche-à-oreille et la consultation de sites et vidéos sur Internet.

Moyens de s'informer sur les jeux vidéo (%)



	Enfants		Adultes		
	6-9 ans	10-14 ans	15-24 ans	25-34 ans	35 ans et +
J'en parle avec mes amis , sur les réseaux sociaux ou en direct...	33,5	60,5	51,0	39,5	33,4
Je consulte des sites Internet dédiés à l'actualité des jeux vidéo	14,0	26,8	32,4	32,0	24,5
Je visionne des démonstrations sur des sites de partage de vidéos	15,9	28,2	27,8	17,5	12,6
Je navigue sur la plateforme de téléchargement à la recherche de recommandation	8,0	15,8	21,1	16,1	15,4
Je consulte des sites d'éditeurs de jeux	5,9	14,5	19,4	14,1	13,2
Je lis des blogs consacrés aux jeux vidéo	5,3	15,6	17,1	20,8	9,9
Je regarde / écoute des émissions à la radio ou à la télévision sur les jeux vidéo	18,3	20,7	16,1	18,8	13,4
Je lis des magazines papier sur les jeux vidéo	6,0	13,8	14,7	13,1	13,1

Base : joueurs jeux vidéo en ligne / hors ligne

Les vidéos Let's play : le jeu vidéo, nouvelle forme de narration ?

Vidéo Let's Play
 Vidéo montrant une session de jeu avec le commentaire libre (critique, sensations, humour...) du joueur pendant qu'il joue.



Vidéos Let's Play (%)



- ← Joueurs de jeux en ligne ou hors ligne
- ← 52,7 % ont déjà entendu parler de ce type de vidéos
- ← 25,7 % en regardent
- ← 8,6 % en ont déjà publié

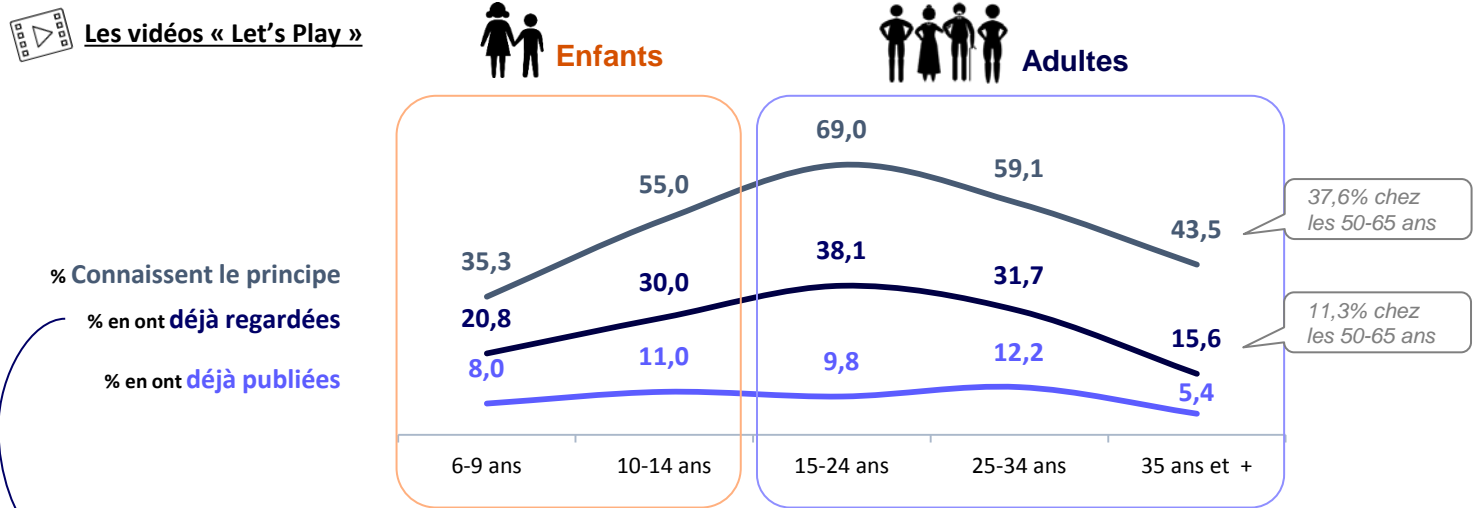
Pourquoi regarder ces vidéos ?



Base : joueurs jeux vidéo en ligne / hors ligne

Les vidéos Let's play : le jeu vidéo, nouvelle forme de narration ?

- De jeunes adultes (15-24 ans) beaucoup plus au fait des vidéos Let's Play.
- Un moment de divertissement pour les 15-34 ans, qui les regardent comme des fictions.



Pourquoi regarder ces vidéos ?

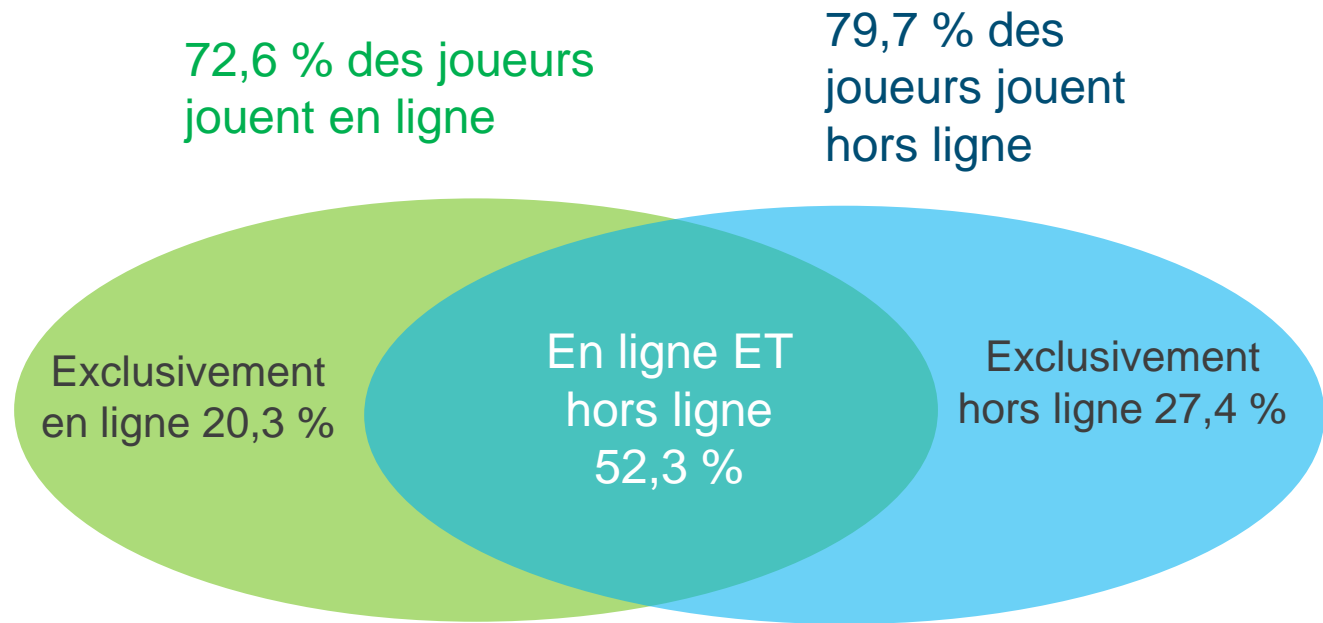
Base : ont déjà regardé des vidéos Let's Play

	6-9 ans (31 ind.) <i>base très faible</i>	10-14 ans (59 ind.) <i>base faible</i>	15-24 ans	25-34 ans	35 ans et +
Pour me divertir , comme je regarderais un film	44,9	49,2	65,8	53,4	25,3
Pour m'informer sur le jeu avant de décider de l'acheter	32,8	66,0	54,1	40,6	40,1
Pour m'aider à progresser dans ma façon de jouer, apprendre des astuces	55,0	51,8	35,8	25,9	37,7
Pour communiquer , partager des impressions en commentant la vidéo	20,1	25,7	13,1	19,5	17,6

Base : joueurs jeux vidéo en ligne / hors ligne

Joueurs en ligne / hors ligne

- Plus de la moitié des joueurs jouent à la fois en ligne et hors ligne.
- 60 % des enfants mixent les 2 types de jeux.



Base : joueurs jeux vidéo en ligne / hors ligne



77,6 % jouent en ligne

59,6 % des enfants mixent

82,0 % jouent hors ligne

Comparaison des joueurs en ligne / hors ligne

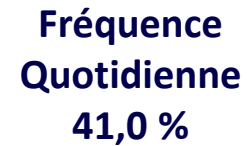
- Les sessions de jeu online sont plus fréquentes. Le joueur est plus souvent seul devant le jeu mais pour certains, la connexion lui permet de créer de l'émulation et engendre de nouvelles rencontres.

Joueurs en ligne

Joueurs hors ligne



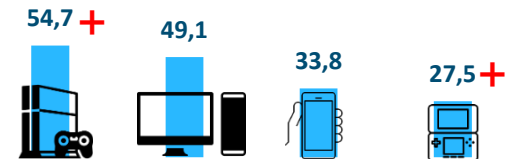
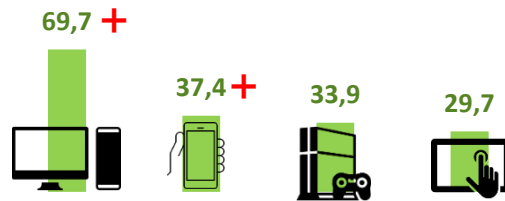
Fréquence
Quotidienne
52,5 % +



40,8 % jouent+
toujours seuls



32,0 % jouent
toujours seuls



Motivations différentes pour jouer

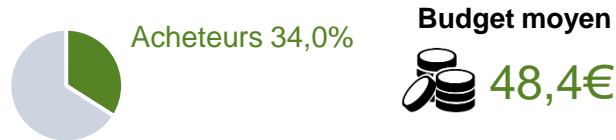
22,7 % « Permet de rencontrer d'autres joueurs »
15,5 % « Permet de se mesurer à d'autres joueurs »

25,9 % « Les consoles de jeu créent de la convivialité en permettant de jouer à plusieurs »

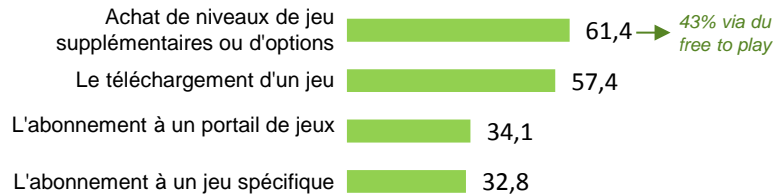
Comparaison des joueurs en ligne / hors ligne

- Le jeu en ligne, dans sa grande majorité, n'a pas engendré de dépense au cours des 6 derniers mois.
- Le jeu hors ligne génère une dépense plus importante et orientée le plus souvent vers des jeux neufs.

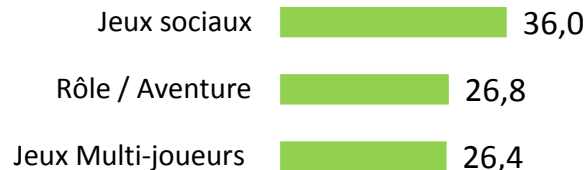
Joueurs en ligne



Types d'achat (%)



Genres joués (%)

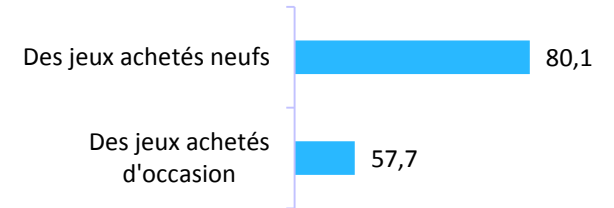


Joueurs hors ligne

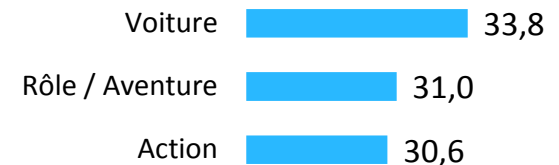


2,7 jeux achetés

Types d'achat (%)

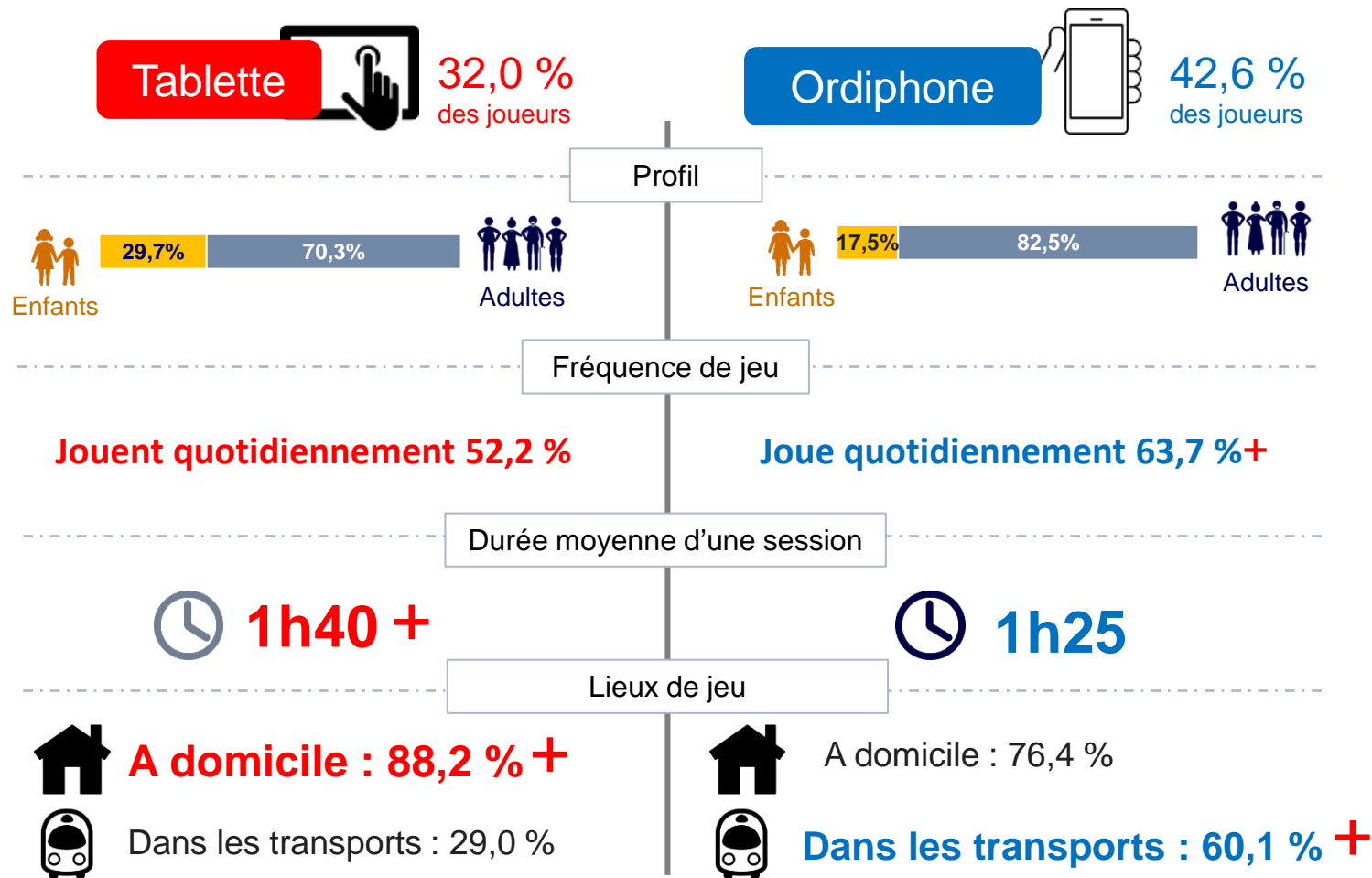


Genres joués (%)



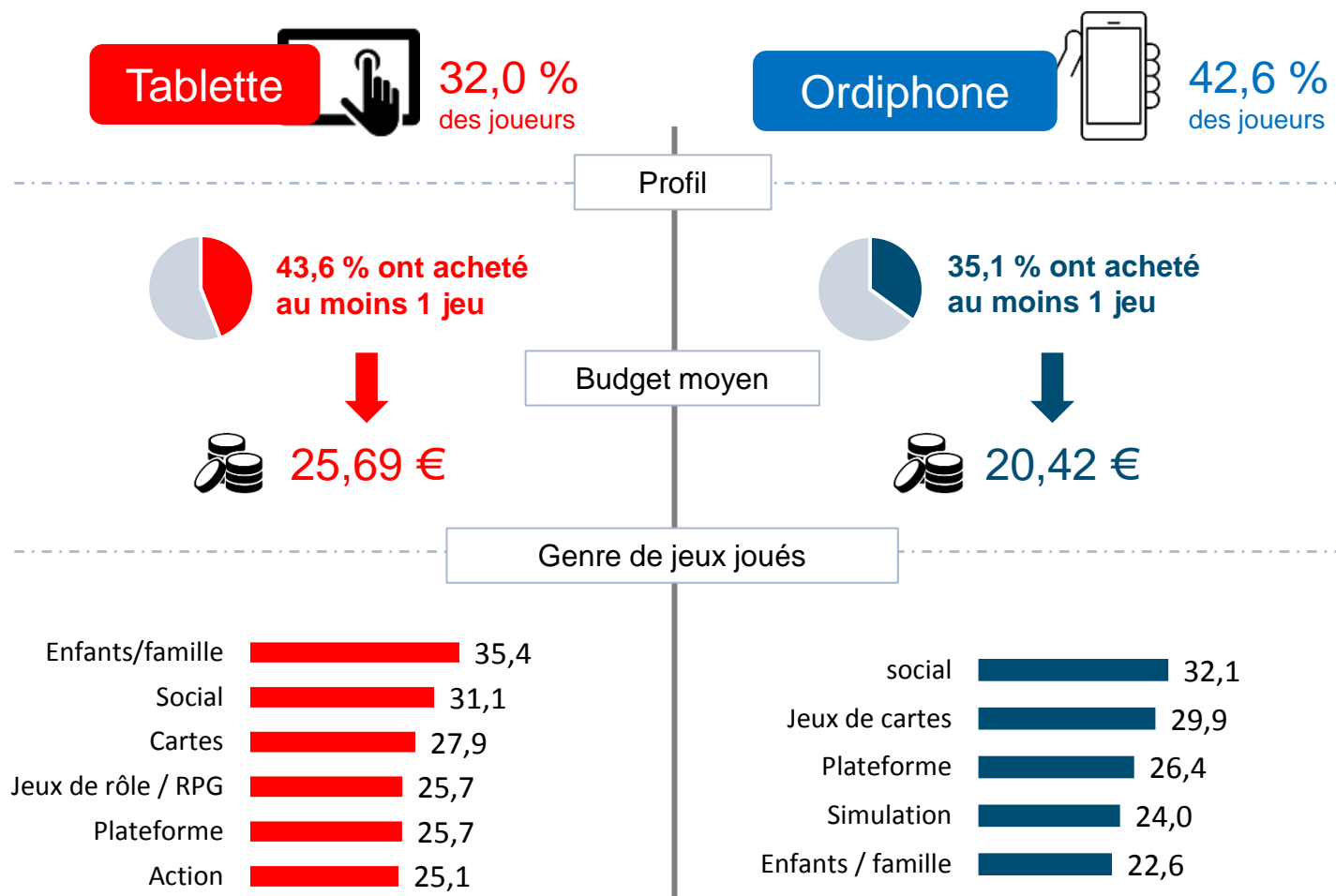
Le jeu sur tablette et ordiphone (1/2)

- Le jeu sur ordiphone, plus répandu chez les adultes, occasionne des sessions plus fréquentes mais moins longues. Il se pratique plus souvent que la tablette dans les transports.
- La tablette est très majoritairement utilisée à la maison et par des enfants.

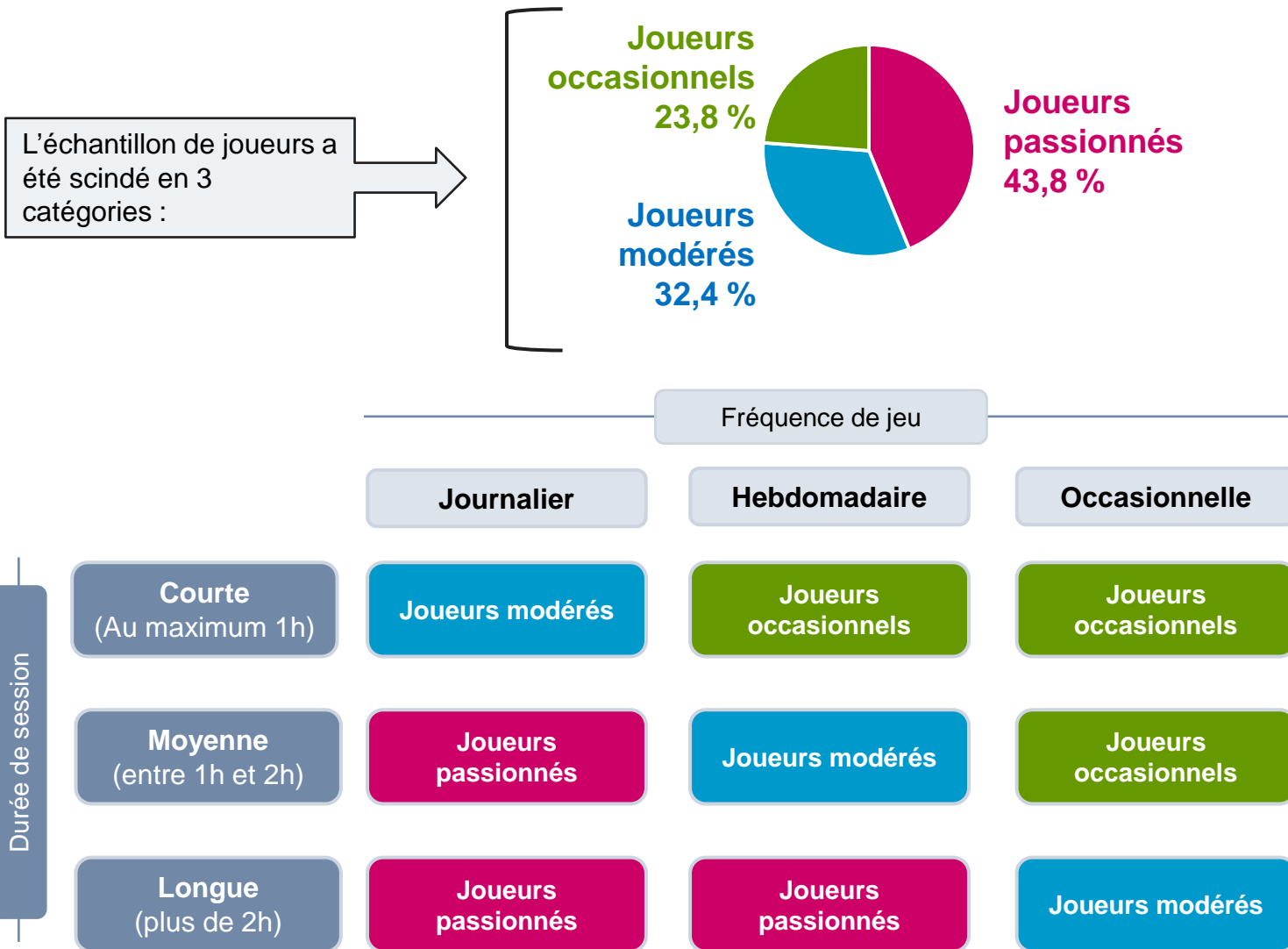


Le jeu sur tablette et ordiphone (2/2)

- Le modèle payant est plus répandu sur tablette que sur ordiphone.
- Support de prédilection des plus jeunes, la tablette accueille plus de jeux pour enfants tandis que l'ordiphone supporte davantage des jeux sociaux et des jeux de cartes.



Définition de la typologie des joueurs



Typologie de joueurs

- Les 15-24 ans, les hommes forment la population de joueurs les plus intensifs.
- Ils mixent davantage les pratiques (jeux en ligne et hors ligne) et notamment le jeu en réseau.
- Cette forte intensité de jeu se traduit par des pratiques payantes et des budgets plus élevés.

Passionnés

- Plus masculins
- + de 15-24 ans

65,8 %

52,8 %

44,4% 52,5€

79,1% 66,9€

Modérés

- Profil proche de l'ensemble

46,4 %

26,3 %

24,7% 37,8€

66,7% 45,8€

Occasionnels

- Plus féminin
- Plus de jeunes enfants (6-10 ans)
- Plus de 50-64 ans

35,3 %

10,4 %

13,5% 20,1€

48,4% 46,1€

Jouent en ligne ET hors ligne

Jouent en réseau

Joueurs acheteurs

- Online
- Offline

Types de jeux joués

Jeux de rôle... 48,0

Action 46,6

Voiture... 43,0

Voiture / Course 33,1

Enfants / famille 29,7

Action 28,4

Enfants / famille 32,0

Voiture / Course 26,0

Jeux de cartes 25,4

Typologie de joueurs

- Les joueurs passionnés multiplient les heures passées à jouer.
- Les occasions de jouer sont multiples : à tout moment de la journée et de la nuit, avec des partenaires variés.
- Les joueurs passionnés pratiquent cependant moins le jeu en famille.

Passionnés

Modérés

Occasionnels

3h00

1h32

1h00

61,3%

72,6%

77,1%

63,5%

53,8%

33,3%

26,0%

11,3%

5,5%

70,7

64,5

71,0

67,5

60,7

45,2

18,0

5,6

3,8

2,9

2,2

1,9

appareils

appareils

appareils



Temps moyen d'une session

Contexte de jeu

En famille

Avec des amis

Avec d'autres joueurs

• En journée

• En soirée

• Jouent la nuit

Nombre moyen d'appareils utilisés pour jouer

Le 29 octobre 2015

**Direction des études,
des statistiques et de la prospective**

despro@cnc.fr

