

Le 18 novembre 2014

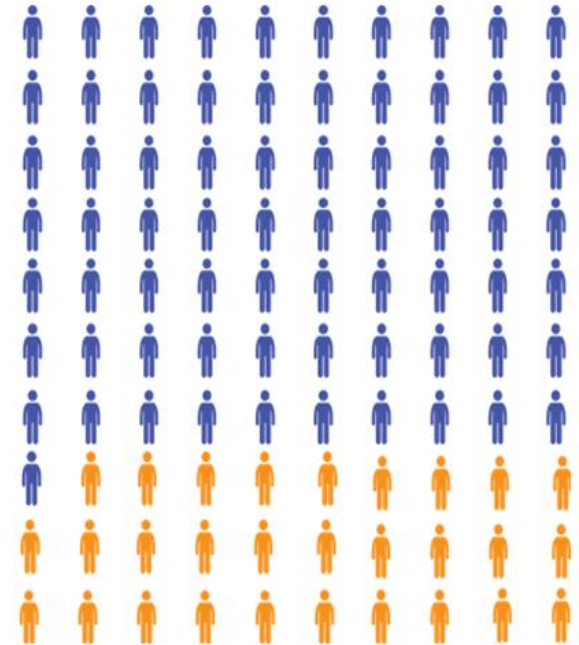
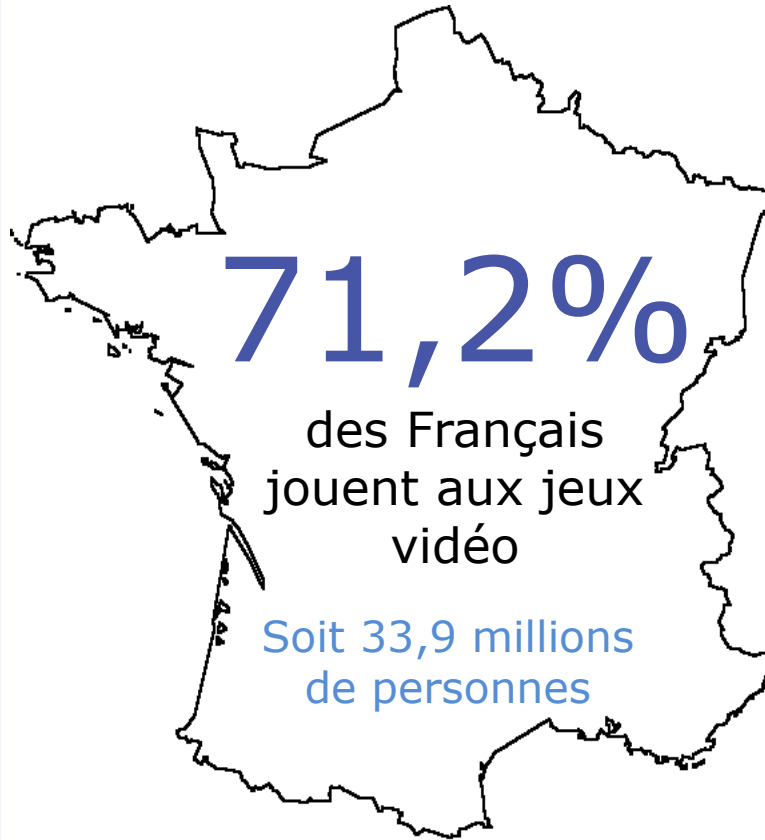
# Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français



TNS Sofres

# Combien de joueurs ?

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



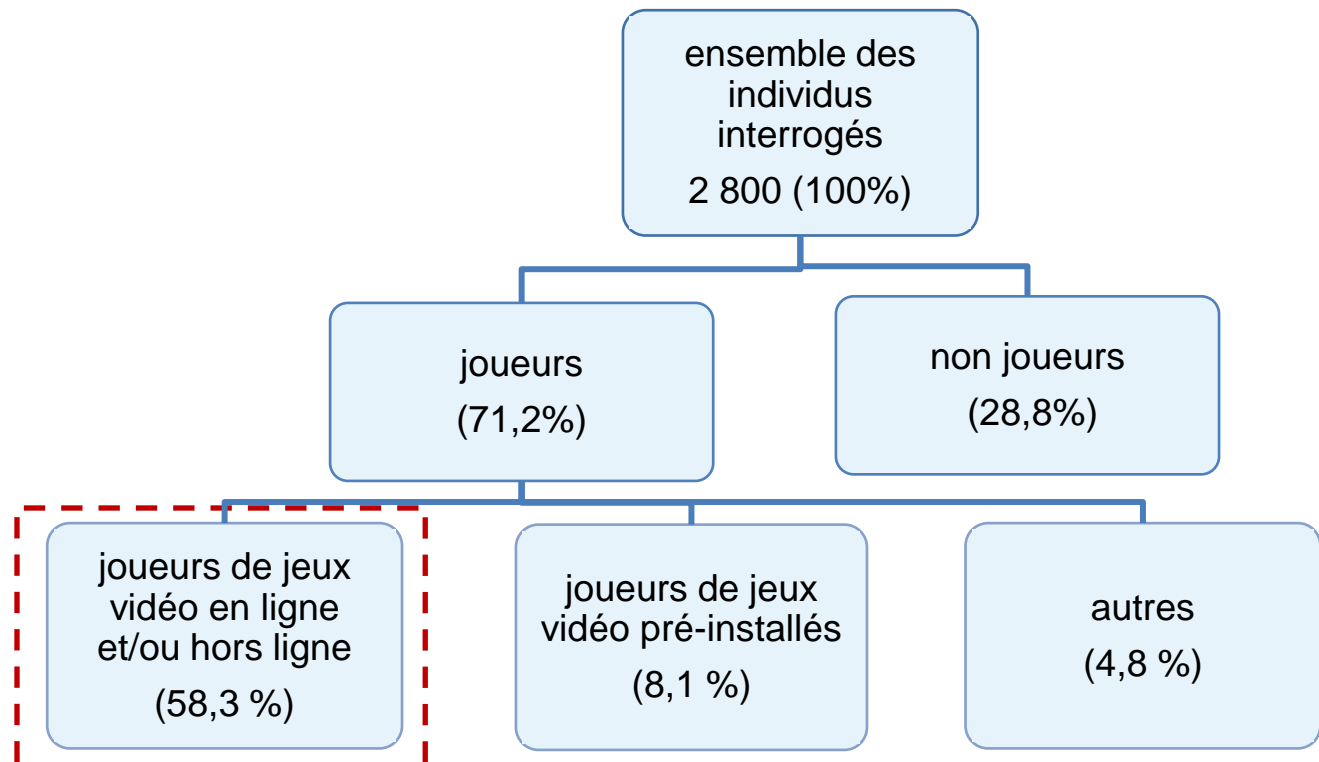
Population française de 6 à 65 ans

Enquête en ligne, réalisée par TNS Sofres, entre le 13 et le 25 septembre 2014, auprès d'un échantillon représentatif de 2 800 Français âgés de 6 à 65 ans dont 2 000 individus de 15 à 65 ans et 800 enfants de 6 à 14 ans sur leurs pratiques en matière de consommation de jeux vidéo au cours des six mois précédents, du mois de mars au mois d'août 2014

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

# Les différents types de joueurs

- 81,9 % de joueurs sont joueurs de jeux vidéo en ligne ou hors ligne
- 10,1 % sont des joueurs exclusifs de jeux pré-installés
- 1 % sont des joueurs exclusifs de jeux d'argent

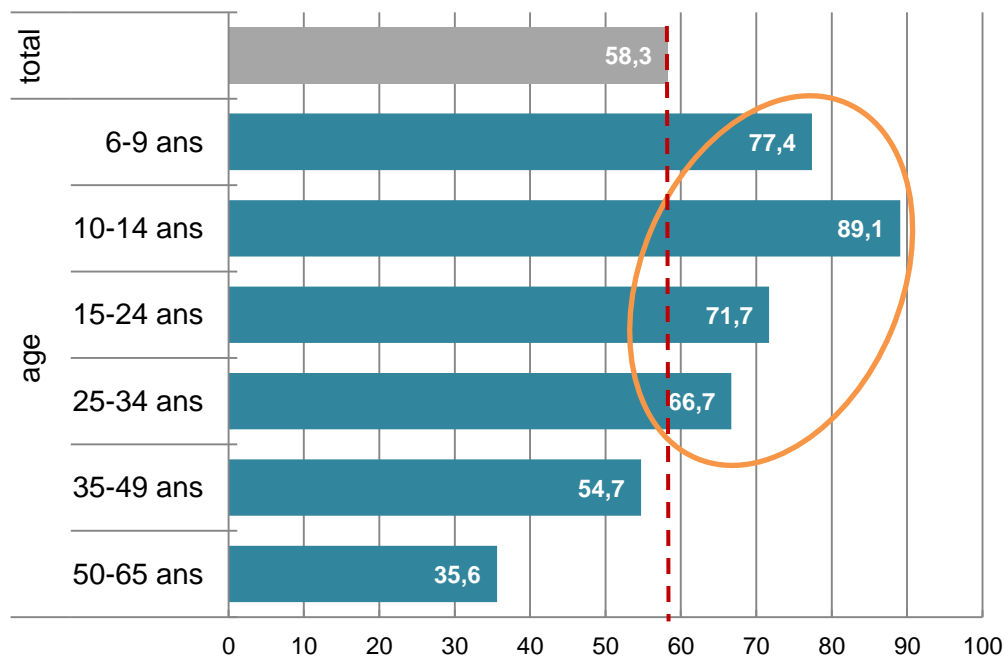


Base retenue  
pour l'étude

# Une pratique répandue chez les jeunes

- La pénétration du jeu vidéo est plus importante chez les hommes (65,1 %) et les plus jeunes

Pénétration des jeux vidéo (%)

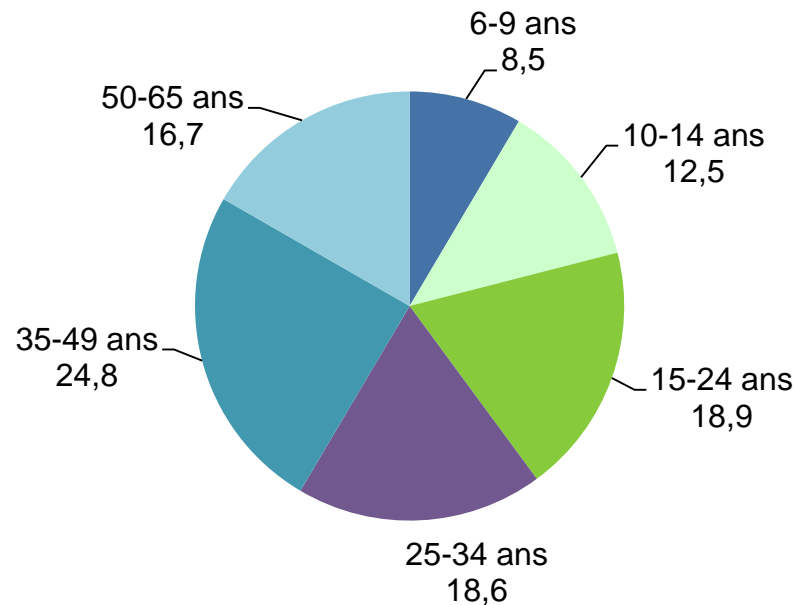


Base : joueurs  
jeux vidéo en ligne  
/ hors ligne

# L'âge des joueurs de jeux vidéo

- Les adultes sont plus nombreux à jouer que les enfants
- 60,1 % des joueurs ont plus de 25 ans et 43,4 % des joueurs ont entre 25 et 49 ans
- 21,0 % des joueurs ont moins de 15 ans

Répartition des joueurs en 2014 selon l'âge (%)



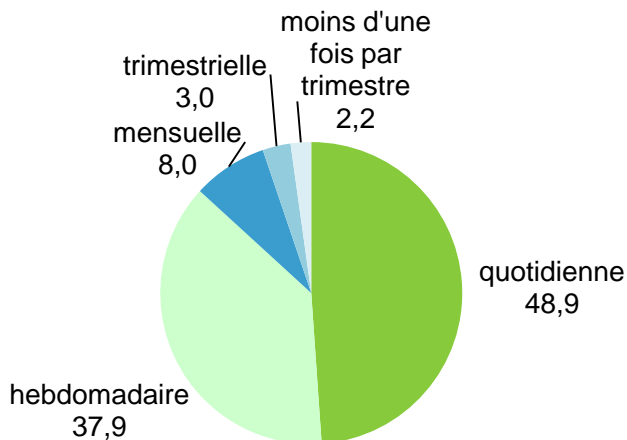
Âge moyen :  
31,5 ans

Base : joueurs  
jeux vidéo en ligne  
/ hors ligne

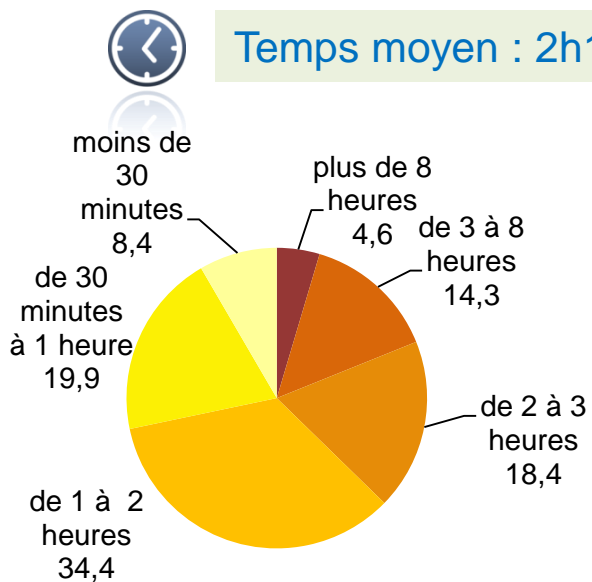
# Une pratique régulière

- Près de la moitié des joueurs joue tous les jours
- Plus de la moitié des joueurs (54,3 %) joue entre 30 minutes et deux heures par session de jeu
- Les hommes jouent plus longtemps (2h21) que les femmes (2h07)

Fréquence de jeu (%)



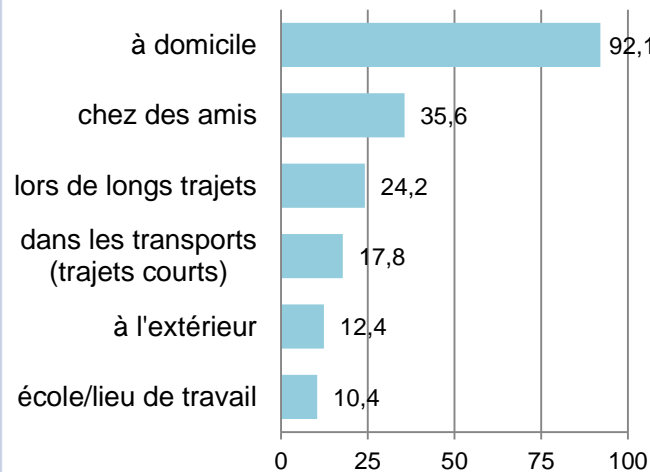
Temps de session (%)



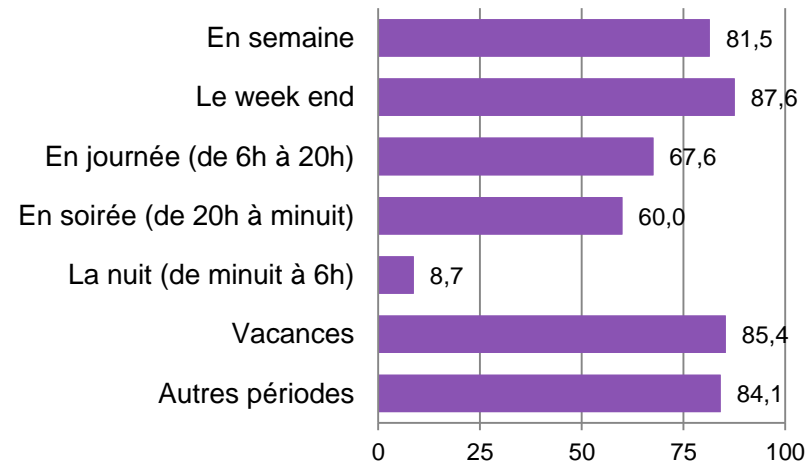
# Un loisir d'intérieur et dominical

- 92,1 % des joueurs jouent à leur domicile et 35,6 % chez des amis
- Un tiers des joueurs (33,8 %) joue en mobilité, particulièrement les moins de 25 ans (41,3 % d'entre eux)
- Les jeux vidéo sont pratiqués plutôt en journée qu'en soirée et davantage le week-end qu'en semaine

**Lieux de jeu (%)**

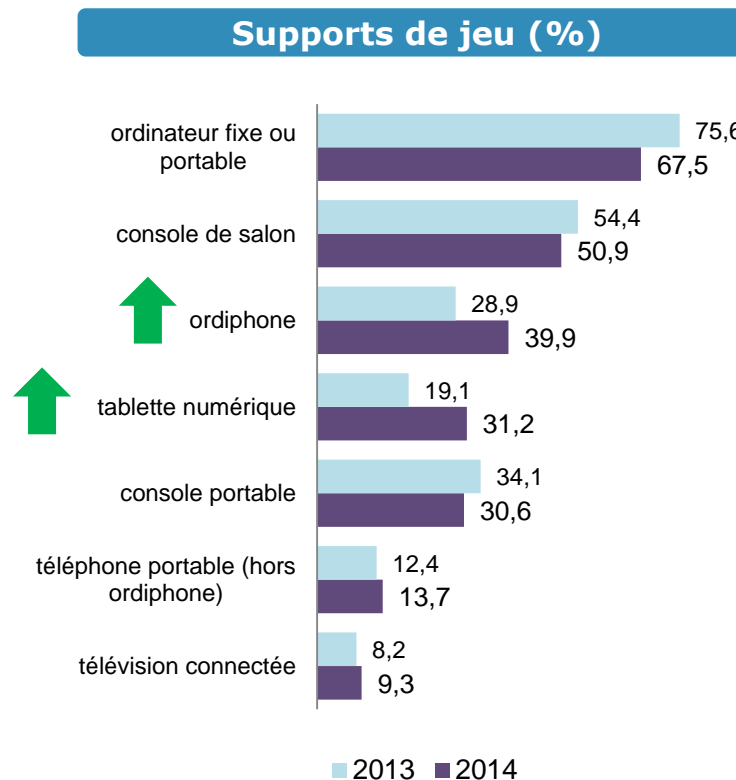


**Moments de jeu (%)**



# Quels sont les supports de jeu ?

- L'ordinateur est le principal support de jeu (67,5 %). Il est suivi par la console de salon (50,9 %)
- En 2014, les ordiphones (39,9 %) et les tablettes (31,2 %) sont passés devant les consoles portables (30,6 %)



2,4

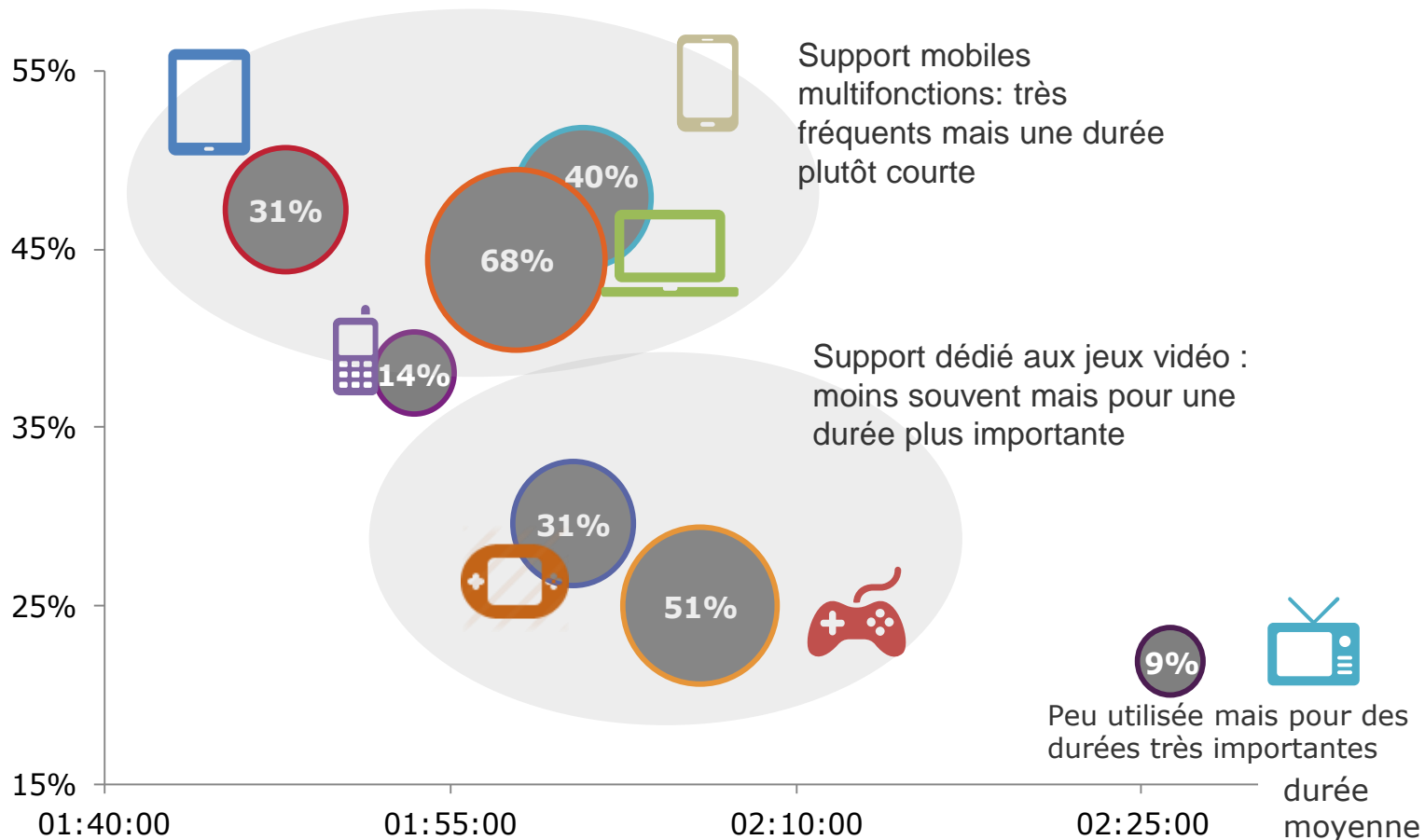
supports en moyenne



# Les supports en fonction de leurs usages

- La tablette est le support qui est utilisé le plus quotidiennement sur des durées de jeux courtes
- La télévision est le support qui est utilisé le moins quotidiennement mais pour des durées de jeu plus longues

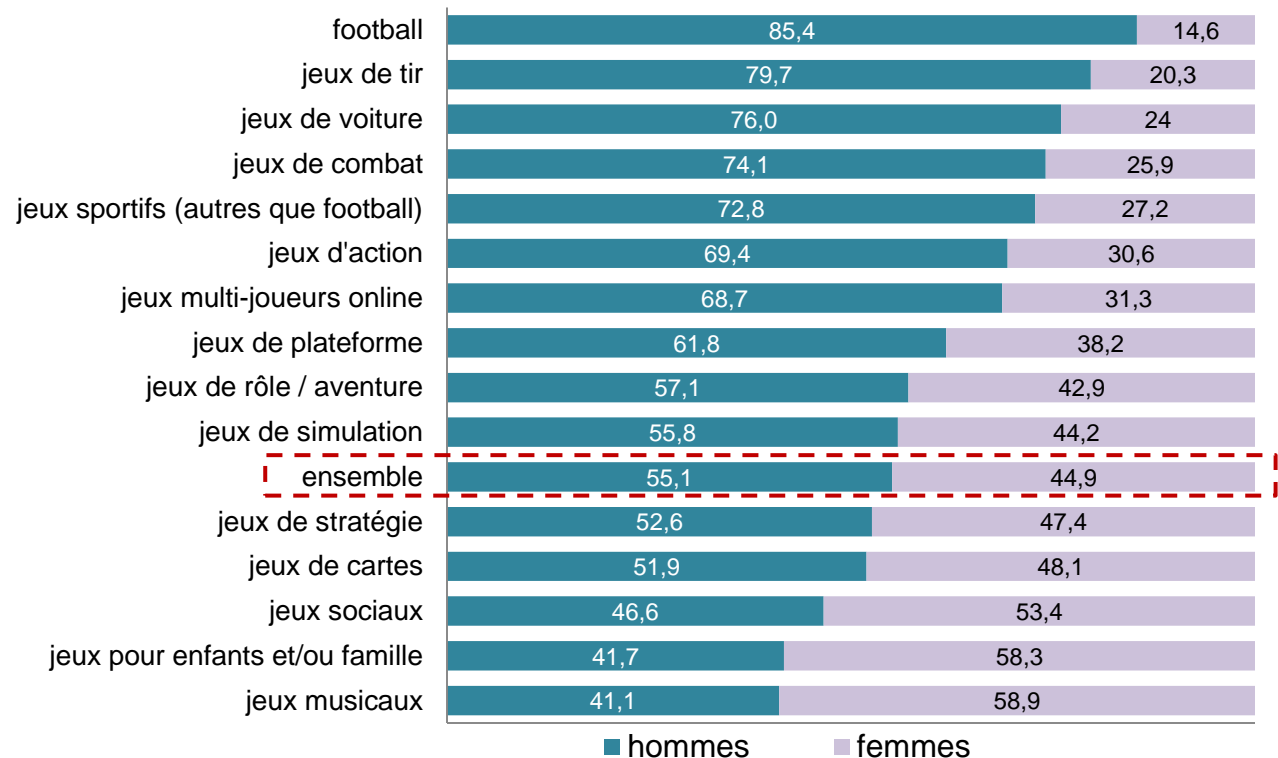
fréquence journalière



# Les genres joués

- Les jeux de stratégie (33,9 % des joueurs y jouent), les jeux de rôle / aventure (33,2 %) et les jeux d'action (27,7 %) sont les plus pratiqués
- Les joueurs jouent à 3,5 genres en moyenne
- Les hommes et les femmes ont des pratiques de jeux différentes

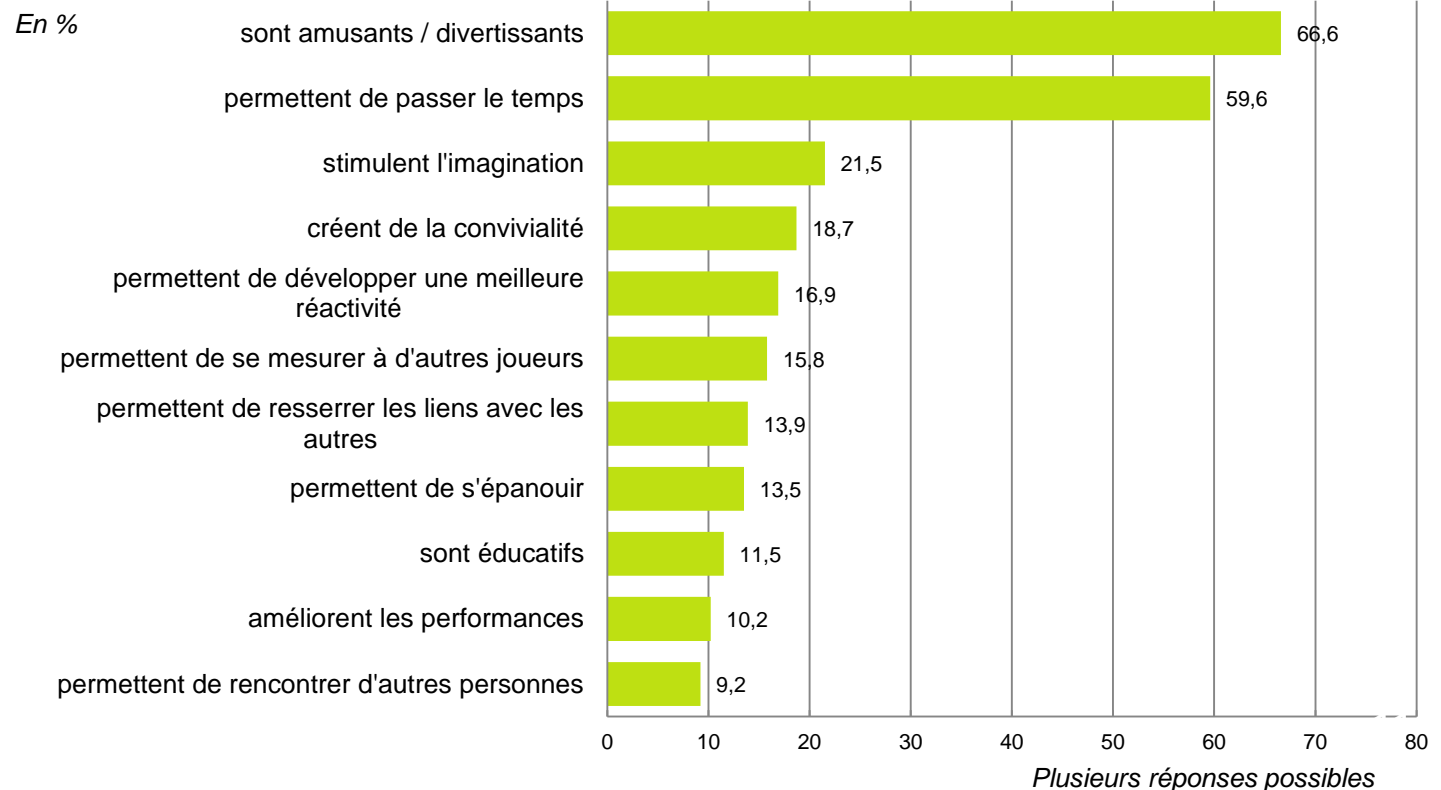
Répartition des genres de jeux selon le sexe (%)



# Motivations de jeux

- La pratique des jeux vidéo est d'abord motivée par une recherche de divertissement et d'amusement
- Le fait de passer le temps constitue la deuxième raison de jeu

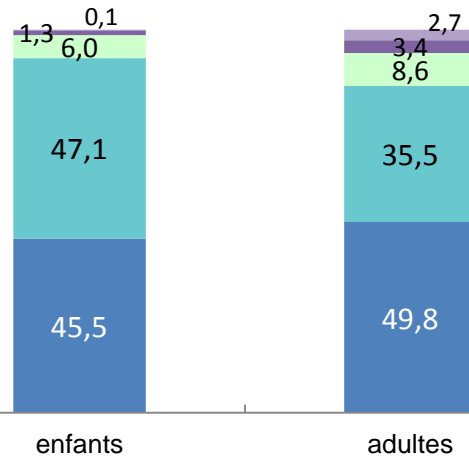
## Les jeux vidéo...



# Les pratiques des enfants et des adultes

- Les adultes jouent plus quotidiennement que les enfants sur des sessions de jeux plus longues
- Les enfants sont plus nombreux à jouer sur console, qu'elle soit de salon ou portable

## Fréquence de jeux (%)



- moins d'une fois par trimestre
- trimestrielle
- mensuelle
- hebdomadaire
- quotidienne

## Temps moyen de session

**1h35**  
Enfants



**2h25**  
Adultes

## Supports de jeux

### Adultes

**2,3** supports en moyenne



Ordinateur (fixe ou portable)

68,2%



Console de salon

45,8 %



Smartphone

40,8 %

### Enfants

**3,0** supports en moyenne



Console de salon

69,7 %



Ordinateur (fixe ou portable)

64,9 %



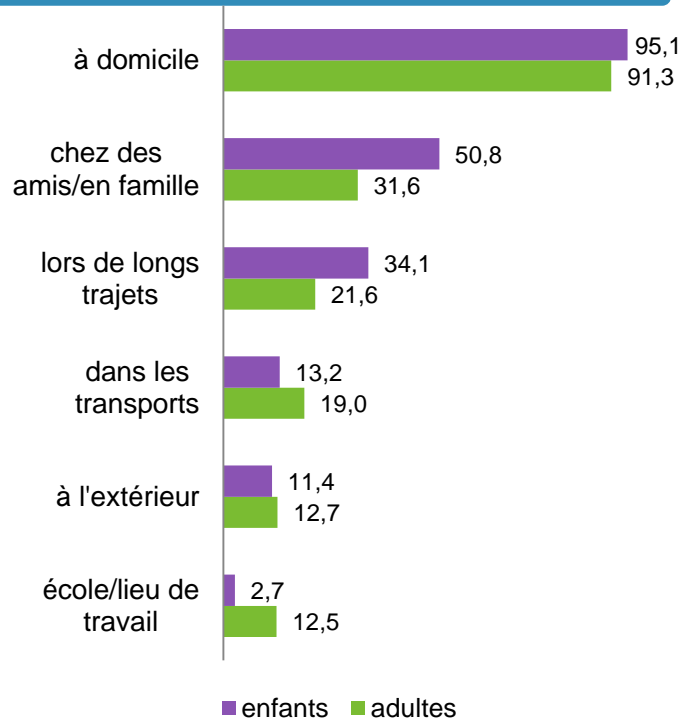
Console portable

59,7 %

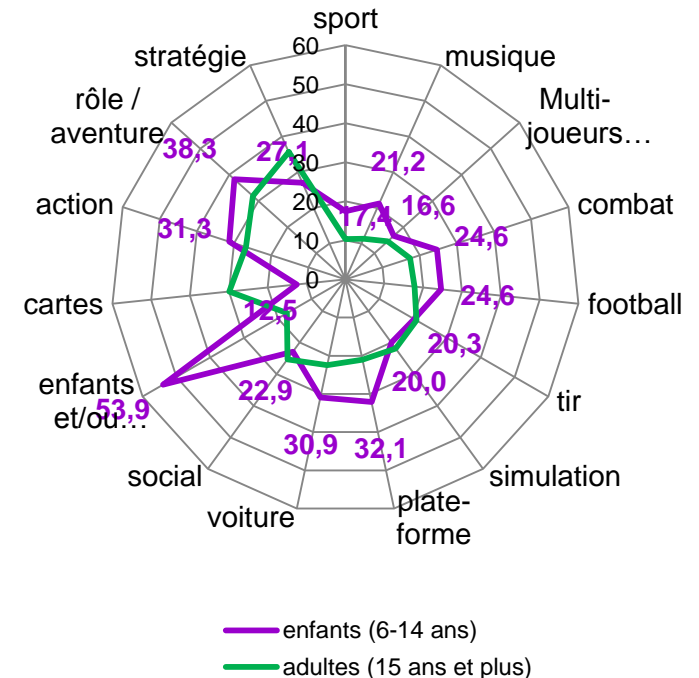
# Les pratiques des enfants et des adultes

- Les enfants jouent plus en mobilité et chez des amis
- Ils jouent moins à l'école (2,7 %) que les adultes ne jouent sur leur lieu de travail (12,5 %)
- Les genres les plus appréciés par les enfants sont ceux qui leur sont dédiés : les jeux pour enfants, les jeux de rôle / aventure et les jeux de plateforme

### Lieux de jeu (%)

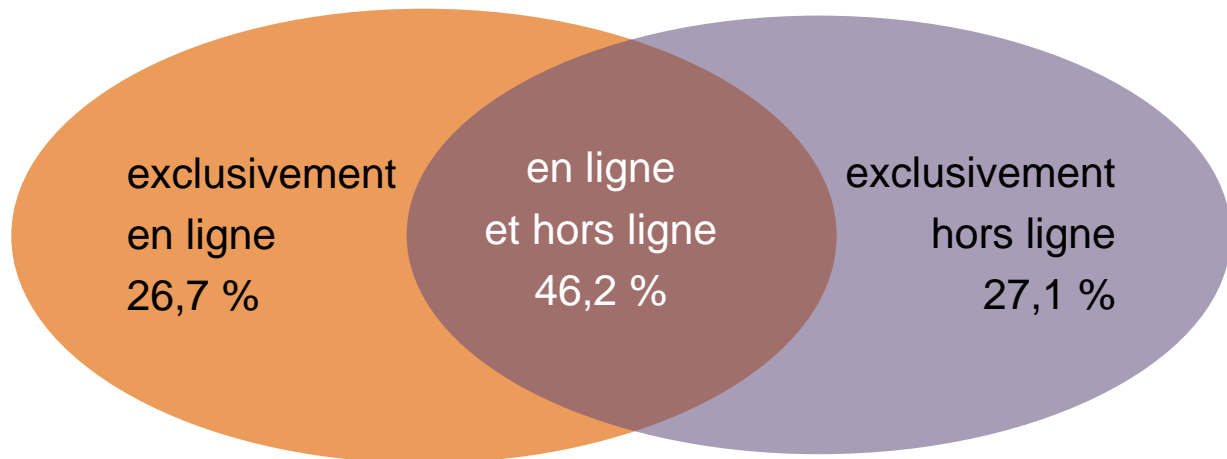


### Genres de jeu



## Joueurs en ligne / hors ligne

- Pratiquement la moitié des joueurs (46,2 %) joue à la fois hors ligne et en ligne
- 59,8 % des enfants jouent à la fois en ligne et hors ligne
- Un peu plus d'un joueur sur quatre joue exclusivement sur l'un des deux types de jeu



Base : joueurs  
jeux vidéo en ligne  
/ hors ligne

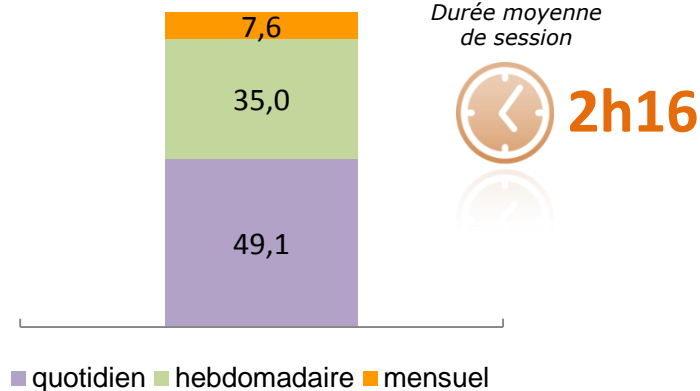
# Comparaison des joueurs en ligne / hors ligne

- Les joueurs en ligne jouent plus fréquemment et plus longtemps que les joueurs hors ligne. Ils jouent davantage seuls que les joueurs hors ligne
- Les joueurs hors ligne sont composés de plus d'hommes et d'enfants

## Joueurs en ligne

- Jeunes adultes de sexe masculin
- La part des 35-65 ans est plus importante que pour les joueurs hors ligne (39,8 % vs 36,8 %)

### Fréquence de jeu (%)



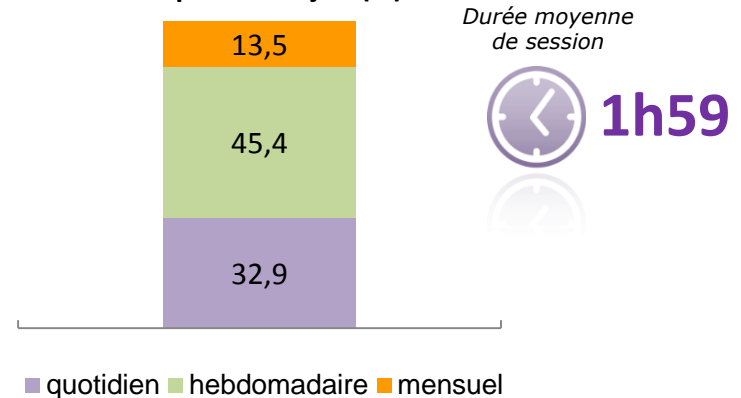
**80,4 %**

des joueurs en ligne jouent toujours seuls et la plupart du temps seuls

## Joueurs hors ligne

- Plus masculins (58,4 % d'hommes) que les joueurs en ligne (55,9 %)
- Plus jeunes (23,5 % de 6-14 ans vs 22,4 % pour les joueurs en ligne)

### Fréquence de jeu (%)



**73,0 %**

des joueurs en ligne jouent toujours seuls et la plupart du temps seuls

# Comparaison des joueurs en ligne / hors ligne

- Les joueurs en ligne sont plus nombreux à jouer en semaine que le week-end
- Les joueurs hors ligne sont plus nombreux à dépenser pour jouer et leur budget jeu est plus élevé. Ils jouent d'abord sur console de salon puis sur ordinateur (fixe ou portable)

## Joueurs en ligne

Joueur non acheteur: 72,0 %  
 Joueur acheteur : 28,0 %

**Budget moyen \***  
**56,64 €**

**26,2 jeux achetés**



### Genres joués (%)



**81 %** des joueurs jouent en semaine



**72 %**

Ordinateur (fixe ou portable)



**33 %**

Ordiphone

## Joueurs hors ligne

Joueur non acheteur: 28,0 %  
 Joueur acheteur : 72,0 %

**Budget moyen \***  
**65,79 €**

**5,5 jeux achetés**



### Genres joués (%)



**84 %** des joueurs jouent le week-end



**57 %**

Console de salon



**46 %**

Ordinateur (fixe ou portable)

\* Budget sur la période mars-août 2014



# Les joueurs sur tablette et ordiphone

- Les joueurs sur tablette et ordiphone sont plus jeunes que l'ensemble des joueurs
- La tablette est moins utilisée pour jouer en mobilité : 12,0 % des joueurs l'utilisent lors de courts trajets, contre 43,9 % pour les ordiphones

**31,2 % des joueurs**



## Profil

- Enfants et de sexe féminin
- Plus de -25 ans que les autres types de joueurs  
(48,2% vs 39,9 % tous joueurs confondus)

## Durée moyenne de session



**1h48**

## Lieux de jeu (top 2)



domicile

**88,8 %**



chez des amis

**29,4 %**

**1,7 lieu de jeu en moyenne**

**39,9 % des joueurs**



## Profil

- Jeunes adultes et de sexe féminin
- Plus de -25 ans que les autres types de joueurs  
(43,9 % vs 39,9 % tous joueurs confondus)

## Durée moyenne de session



**2h00**

## Lieux de jeu (top 2)



domicile

**73,7 %**



lors de longs trajets

**45,6 %**

**2,5 lieux de jeu en moyenne**

# Les joueurs sur tablette et ordiphone

- Les jeux gratuits dominent les pratiques des joueurs sur tablette (62,1 %) et ordiphone (69,3 %). Les joueurs sont plus enclins à dépenser sur tablette (montant moyen de 26,93 €)
- Les genres les plus appréciés sur tablette sont les jeux de stratégie et sociaux. Sur ordiphone, ce sont les jeux sociaux devant les jeux de stratégie

## Budget jeux vidéo



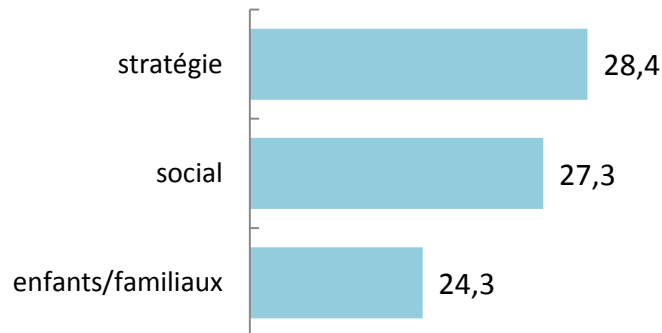
jeux gratuits: 62,1 %



Budget moyen \*

26,93 €

## Genres joués



## Budget jeux vidéo



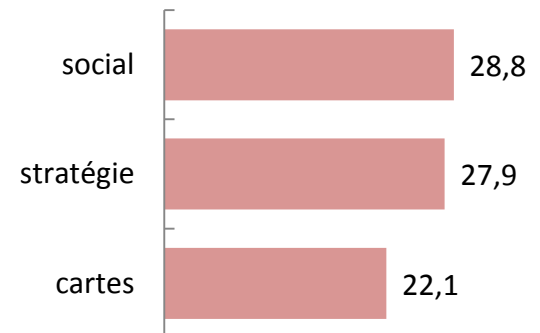
jeux gratuits: 69,3 %



Budget moyen \*

19,88 €

## Genres joués

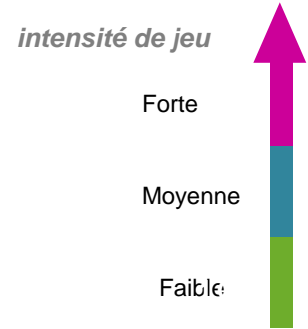
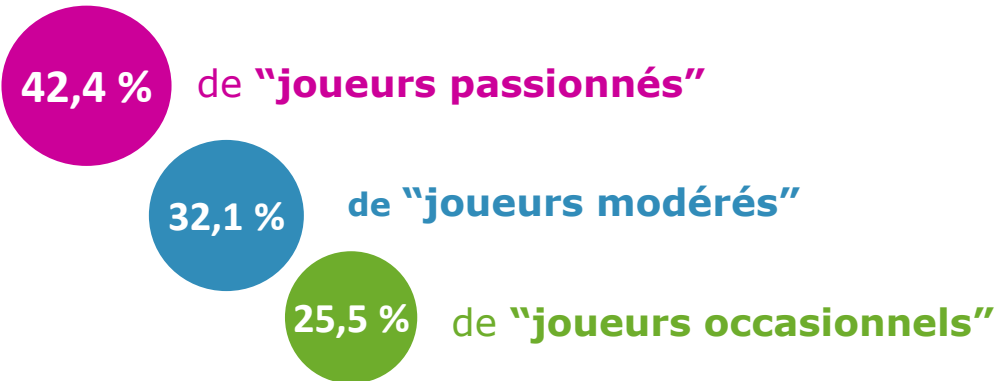


\* Budget sur la période mars-août 2014

Source : CNC – TNS Sofres 2014

# Définition des typologies de joueurs

		Fréquence de jeu		
		Journalier	Hebdomadaire	Occasionnelle
Durée de session	Courte (au maximum 1h)	Joueurs modérés	Joueurs occasionnels	Joueurs occasionnels
	Moyenne (entre 1h01 et 2h)	Joueurs passionnés	Joueurs modérés	Joueurs occasionnels
	Longue (plus de 2 h)	Joueurs passionnés	Joueurs passionnés	Joueurs modérés



# Typologie des joueurs

- Le profil des joueurs passionnés est plus masculin et plus âgé. Les joueurs modérés sont plus jeunes
- Les sessions de jeu du joueur passionné sont cinq fois plus longues que celles du joueur occasionnel
- Les joueurs passionnés et modérés sont plus mobiles

## Passionnés

Plus masculin  
Plus de 15-24 ans

3h51

2,1

## Modérés

Même profil que  
l'ensemble des  
joueurs

1h16

2,1

## Occasionnels

Plus féminin  
Jeunes enfants : 6-9 ans

0h49

1,6

Durée moyenne  
de session



Lieux de jeu  
(moyenne)



# Typologie des joueurs

- Le nombre de supports augmente avec l'intensité de la pratique
- 86 % des joueurs passionnés paient pour jouer hors ligne. Leurs dépenses sont les plus élevées
- Les genres les plus pratiqués par les joueurs passionnés et modérés sont les jeux de stratégie et les jeux de rôle/aventure

Nombre moyen de supports



Joueur acheteur

hors ligne

en ligne

**Passionnés**

**2,7**

*Budget moyen \**

86,2 %

**80,3 €**



38,2 %

**63,6 €**

**Modérés**

**2,5**

*Budget moyen \**

66,0 %

**56,8 €**



21,1 %

**39,6 €**

**Occasionnels**

**2,0**

*Budget moyen \**

54,3 %

**36,2 €**



10,0 %

**44,1 €**

Genres de jeu

stratégie 39,6

rôle /  
aventure 38,0

action 35,9

stratégie 35,5

rôle /  
aventure 34,5

cartes 30,6

enfant /  
famille 29,0

rôle /  
aventure 23,7

stratégie 22,3

\* Budget sur la période mars-août 2014

Le 18 novembre 2014

**Merci**



**TNS Sofres**