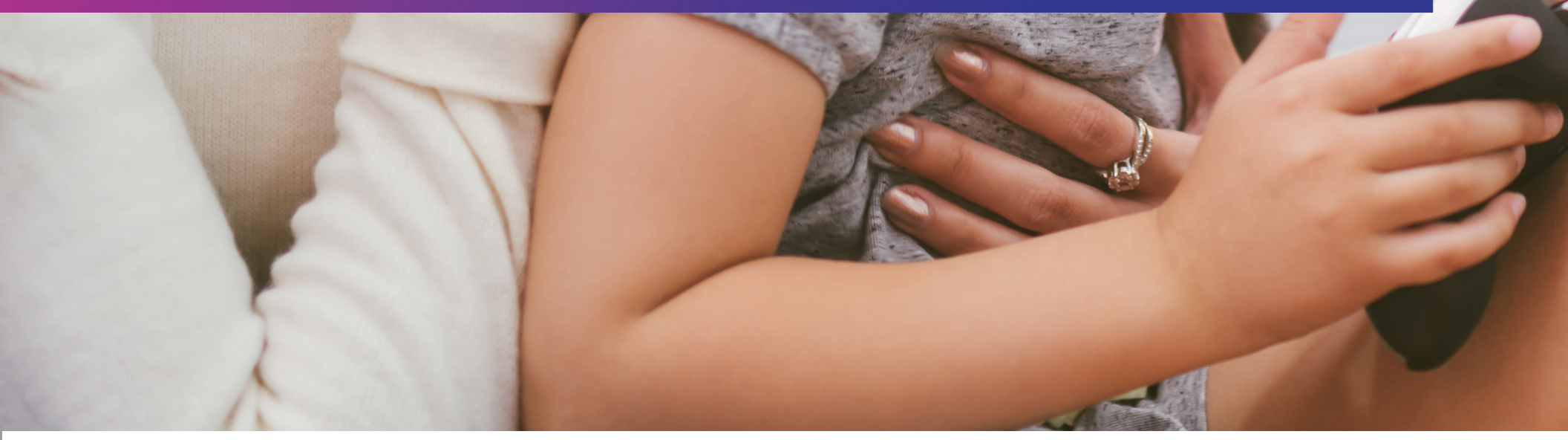
Rapprocher les Canadiens par le jeu :
Faits essentiels 2022



ASSOCIATION CANADIENNE DU
LOGICIEL DE
DIVERTISSEMENT

Table des matières

Message du président et chef de la direction 3
Principales constatations 4
Participation au jeu 5
Pourquoi nous jouons à des jeux vidéo 8
Le paysage du jeu social 10
Le jeu en famille 12
Sports électroniques et jeu en continu 13
Cotes ESRB et contenu des jeux 15
Conclusion 17
Annexe 18



ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION OF CANADA

ASSOCIATION CANADIENNE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT

L'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) a publié *Rapprocher les Canadiens par le jeu: Faits essentiels 2022* dans novembre 2022. La Groupe NPD a mené la recherche annuelle pour ALD dans mai 2022 utilise une méthodologie en ligne. Sondages de 15 minutes menés auprès d'un échantillon représentatif d'adultes et d'enfants canadiens qui ont joué à n'importe quel jeu vidéo sur l'appareil requis au cours des quatre dernières semaines.

1. Canadiens adultes de 18 à 64 ans
2. Enfants et adolescents de 6 à 17 ans grâce à des échantillons substitutifs représentatifs (mères des enfants)

Échantillon final qualifié :
- Adultes n = 2 575
- Enfants (6 à 12 ans) n = 296
- Adolescents (13 à 17 ans) n = 220

Les données sont pondérées en fonction des cibles du recensement du Canada selon le sexe, l'âge, le revenu, la région et la taille du ménage.

Message du président et chef de la direction

Au cours des deux dernières années et demie, les Canadiens ont vécu plus de changements qu'aucun d'entre nous n'aurait pu imaginer. Pendant cette période, les jeux vidéo ont procuré de la joie, un soulagement du stress et une occasion d'interagir avec les autres. En fait, notre sondage Faits essentiels de 2022 a révélé que l'un des changements les plus importants dans l'utilisation des jeux vidéo, c'est qu'elle devient de plus en plus sociale.

La communauté est un élément de plus en plus important des jeux vidéo, et les Canadiens nouent de plus en plus de nouvelles amitiés, bâtissent des communautés en ligne et passent du temps de qualité avec leur famille et leurs amis grâce aux jeux. Dans l'ensemble, 49 % des joueurs adultes et 70 % des enfants jouent régulièrement aux jeux vidéo avec d'autres personnes. Cela comprend un nombre croissant de parents et d'enfants qui jouent ensemble et qui utilisent le jeu pour passer du temps précieux en famille.

Alors que les milléniaux qui ont grandi avec une passion pour le jeu deviennent parents, ils partagent cet amour avec leurs enfants : 74 % des parents qui jouent à des jeux vidéo disent qu'ils jouent avec leurs enfants, soit une augmentation de 9 % au cours des deux dernières années. De plus, 69 % des parents qui jouent aux jeux vidéo estimaient que les jeux vidéo les aidaient à passer plus de temps avec leurs enfants.

Comme bon nombre d'entre nous retournent au bureau et en classe, les Canadiens recherchent leur précieux temps de repos et dans les jeux vidéo. En effet, 85 % des joueurs affirment que les jeux vidéo résuisent le stress et 84 % disent qu'il apportent de la joie.

Les jeunes générations considèrent de plus en plus les sports électroniques comme un cheminement de carrière viable. Plus du tiers (36 %) des joueurs adultes et 28 % des joueurs adolescents ont participé aux sports électroniques au cours de la dernière année; 70 % d'entre eux considèrent les sports électroniques comme une possibilité de carrière.

L'avenir du jeu au Canada est incroyablement prometteur et nous espérons avoir bientôt l'occasion de jouer ensemble en ligne,

Jayson Hilchie
Président et chef de la direction, L'Association canadienne du logiciel de divertissement



Principales constatations : Le jeu gagne en popularité

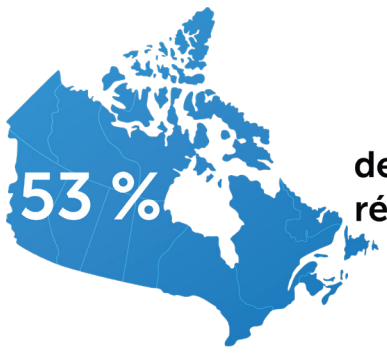
Beaucoup de choses ont changé au cours des dernières années, y compris les habitudes et les préférences des joueurs canadiens.

Notre sondage de 2022 auprès des joueurs canadiens montre que les jeux en ligne continuent de gagner en popularité, et que de plus en plus de gens utilisent les jeux vidéo pour créer une communauté et des relations grâce aux liens avec d'autres joueurs.

Les milléniaux qui ont grandi pendant la révolution des jeux vidéo les utilisent pour tisser des liens avec leurs enfants, et les adolescents les utilisent pour enrichir leur vie sociale en nouant des amitiés dans le monde numérique.

Une chose qui n'a pas changé, c'est que les jeux vidéo continuent de jouer un rôle important dans la vie des Canadiens partout au pays.

Joueurs canadiens



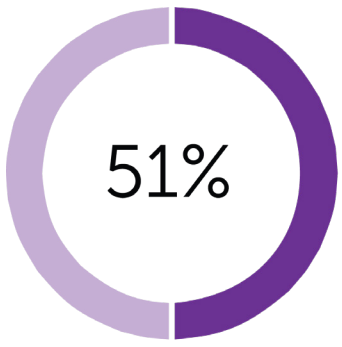
des Canadiens ont joué régulièrement à des jeux vidéo



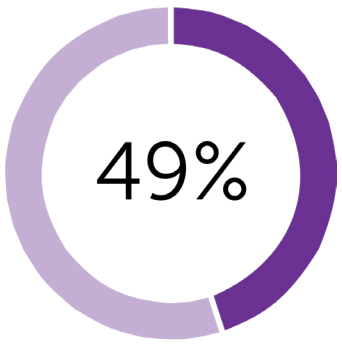
Moyenne

7.9 heures

par semaine
aux jeux vidéo



Femme



Homme



Participation au jeu

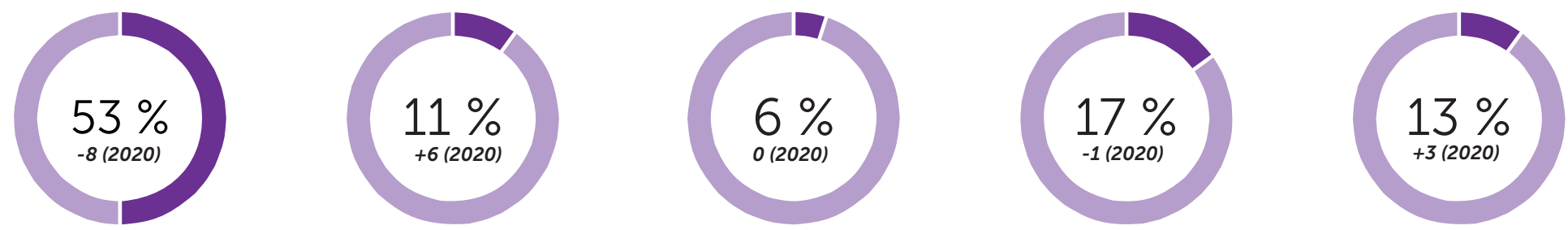
Les Canadiens de partout au pays profitent du pouvoir du jeu; 53 % d'entre eux jouent régulièrement à des jeux vidéo, en moyenne 7,9 heures par semaine.

Bien que le nombre de personnes jouant à des jeux vidéo ait légèrement diminué cette année, 35 % des joueurs déclarent avoir passé plus de temps à jouer cette année que l'année dernière. De plus, le nombre total de joueurs demeure réparti également, soit 51 % de femmes et 49 % d'hommes.

Dernière séance de jeu vidéo

Adultes propriétaires d'un appareil

(n=4 949)

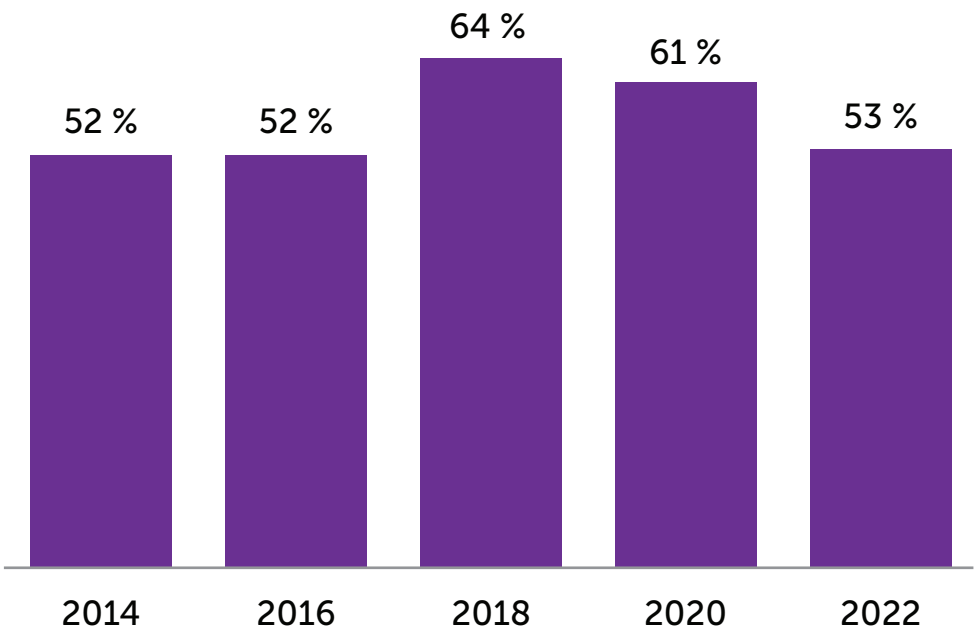


Q3. À quand remonte la dernière fois où vous avez joué aux jeux vidéo?
Base : Nombre total d'adultes propriétaires d'un appareil (n=4 949)

Fréquence de jeu 4 dernières semaines

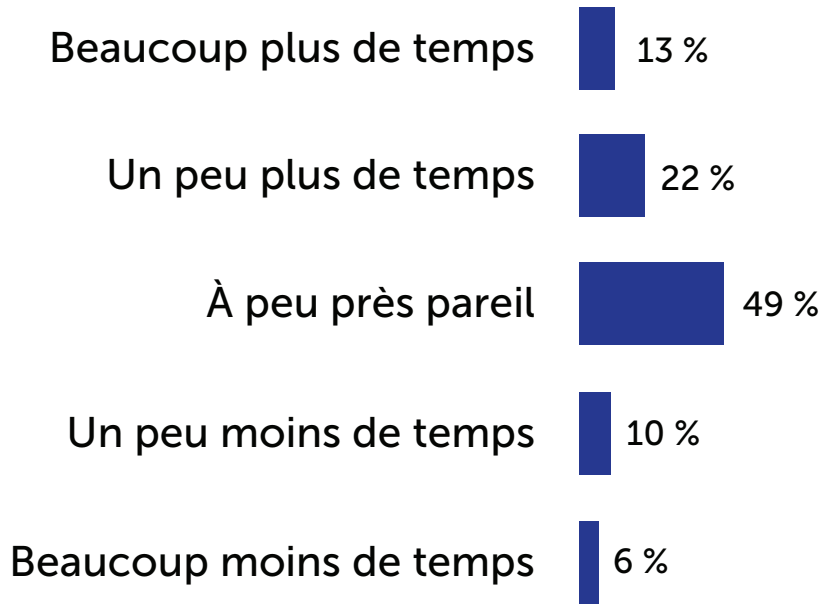
Base : Adulte propriétaire de tout appareil (4 949)

L'utilisation des jeux vidéo au cours des 4 dernières semaines a diminué dans tous les groupes d'âge et de sexe en 2022 par rapport à 2020



Temps passé par rapport à l'année dernière

Base: Adulte ayant joué les 4 dernières semaines (2 575)



Q3. À quand remonte la dernière fois où vous avez joué aux jeux vidéo? Base : Nombre total d'adultes propriétaires d'un appareil (n=4 949)
Q.10 Passez-vous plus ou moins de temps à jouer à des jeux vidéo en ligne qu'il y a un an?
Base : Nombre total d'adultes joueurs de JV 4 dernières semaines ET propriétaires d'un appareil (n=2 575)



Les jeux vidéo sont populaires dans tous les groupes d'âge. Alors que les adolescents jouent le plus grand nombre d'heures par semaine en général (11,5), chez les femmes, les joueuses les plus actives sont âgées de 55 à 64 ans et jouent 8,4 heures par semaine.

Nombre moyen d'heures/semaine consacrées aux jeux vidéo

Les joueurs de jeux vidéo adultes canadiens consacrent en moyenne
7,8 heures par semaine
(9,0 heures en 2020)
aux jeux vidéo

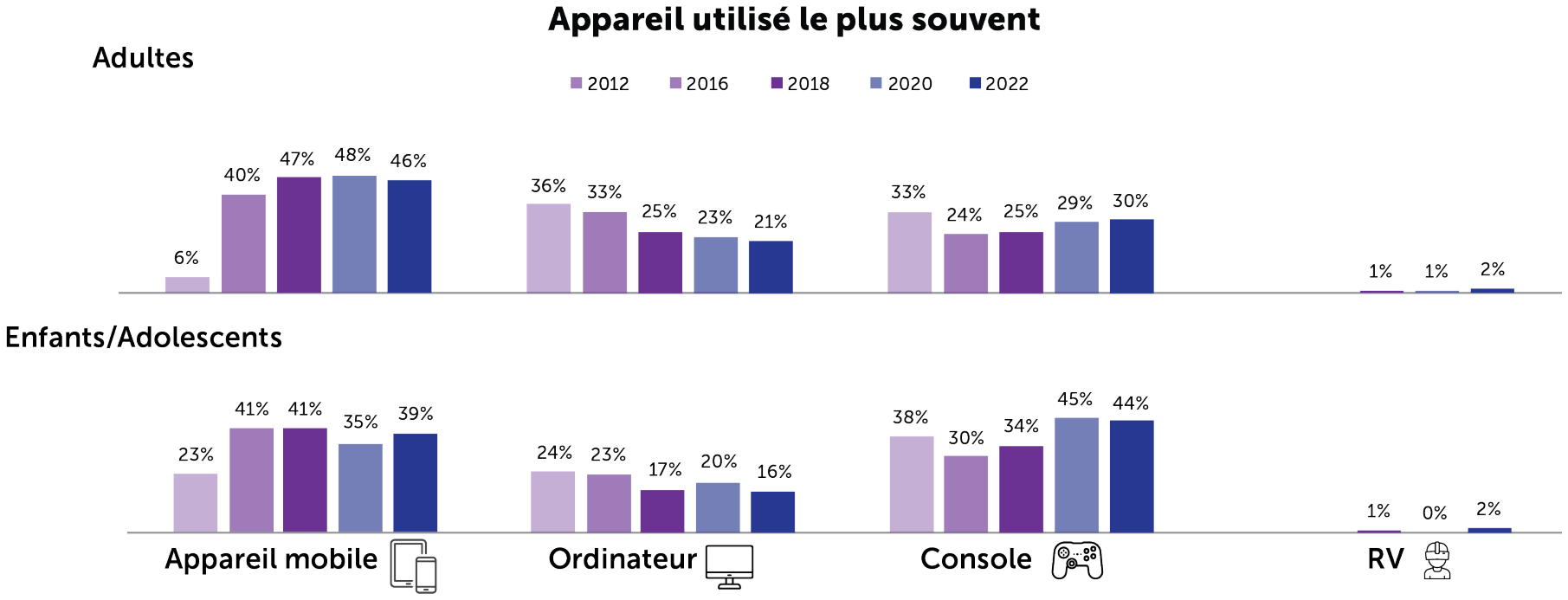
Les joueurs de jeux vidéo canadiens de 6 à 17 ans consacrent en moyenne
7,9 heures par semaine
(13 heures en 2020)
aux jeux vidéo

	Hommes	Femmes
6-12	8,0	5,0
13-17	11,5	7,3
18-34	10,2	6,5
35-54	7,7	6,7
55-64	6,4	8,4

Q7 / Q8. En moyenne, combien d'heures par semaine passez-vous à jouer aux jeux vidéo?
Base : Utilisateurs de JV 4 dernières semaines, Adultes n=2633, enfants/adolescents n=561

Dans l'ensemble, les enfants et les adolescents utilisent surtout des consoles pour le jeu, tandis que les adultes utilisent leur téléphone, ce qui est resté stable au cours des deux dernières années.

Appareil utilisé le plus souvent

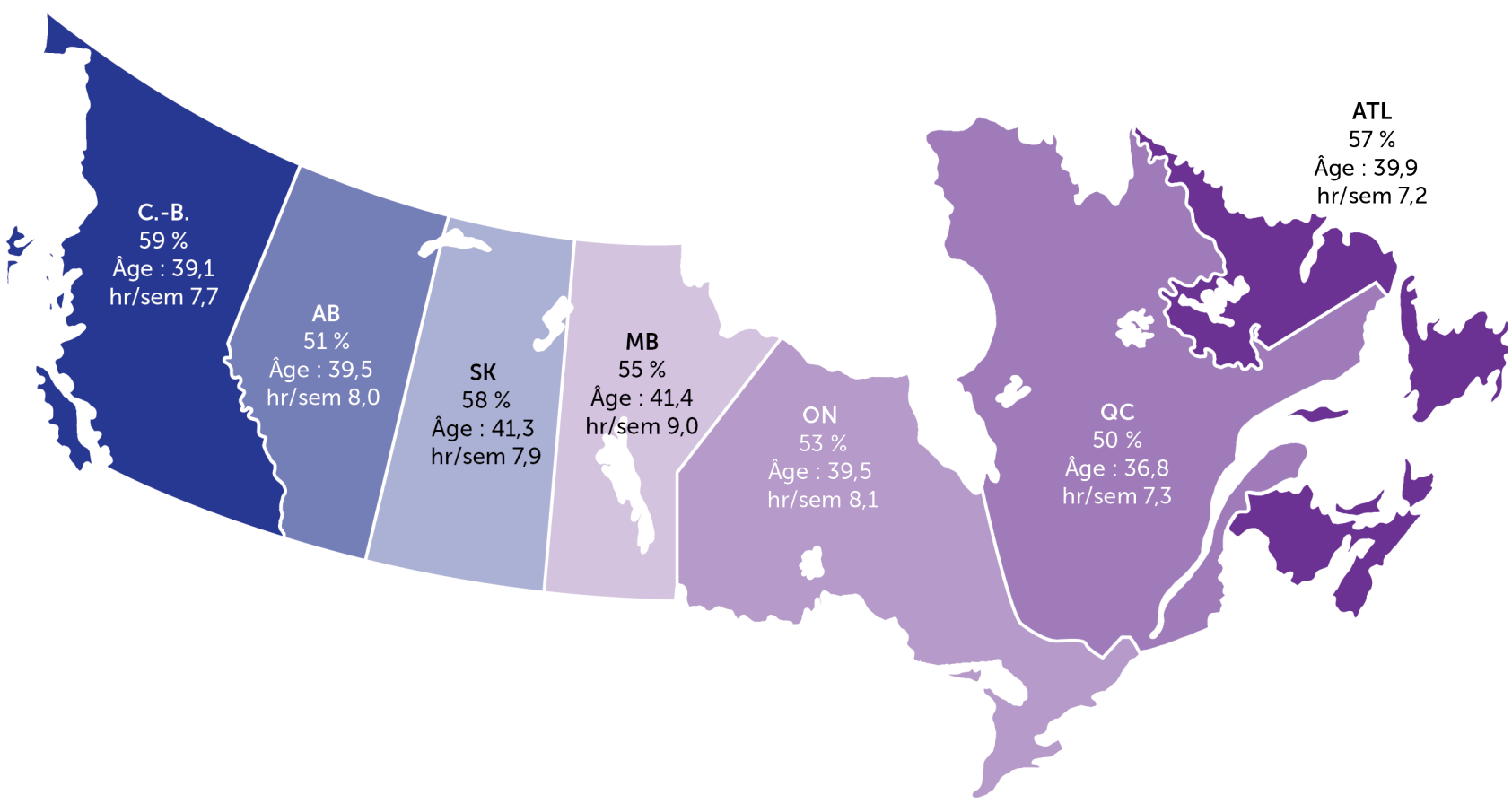


Remarque : Cette question n'a pas été posée en 2014

Q6. Sur quel type de système avez-vous joué au cours des 4 dernières semaines?
Q7. Sur quel type de système avez-vous joué le plus souvent au cours des 4 dernières semaines?
Base : Nombre total d'utilisateurs adultes de JV (n=2 575 en 2022), utilisateurs de JV enfants/adolescents (n=516 en 2022)

Les jeux vidéo sont populaires partout au pays. C'est en Colombie-Britannique que l'on trouve le pourcentage le plus élevé de joueurs, soit 59 % de la population. C'est au Manitoba que l'on passe le plus de temps à jouer, avec une moyenne de 9 heures par semaine.

Fréquence de jeu 4 dernières semaines et heures consacrées par semaine



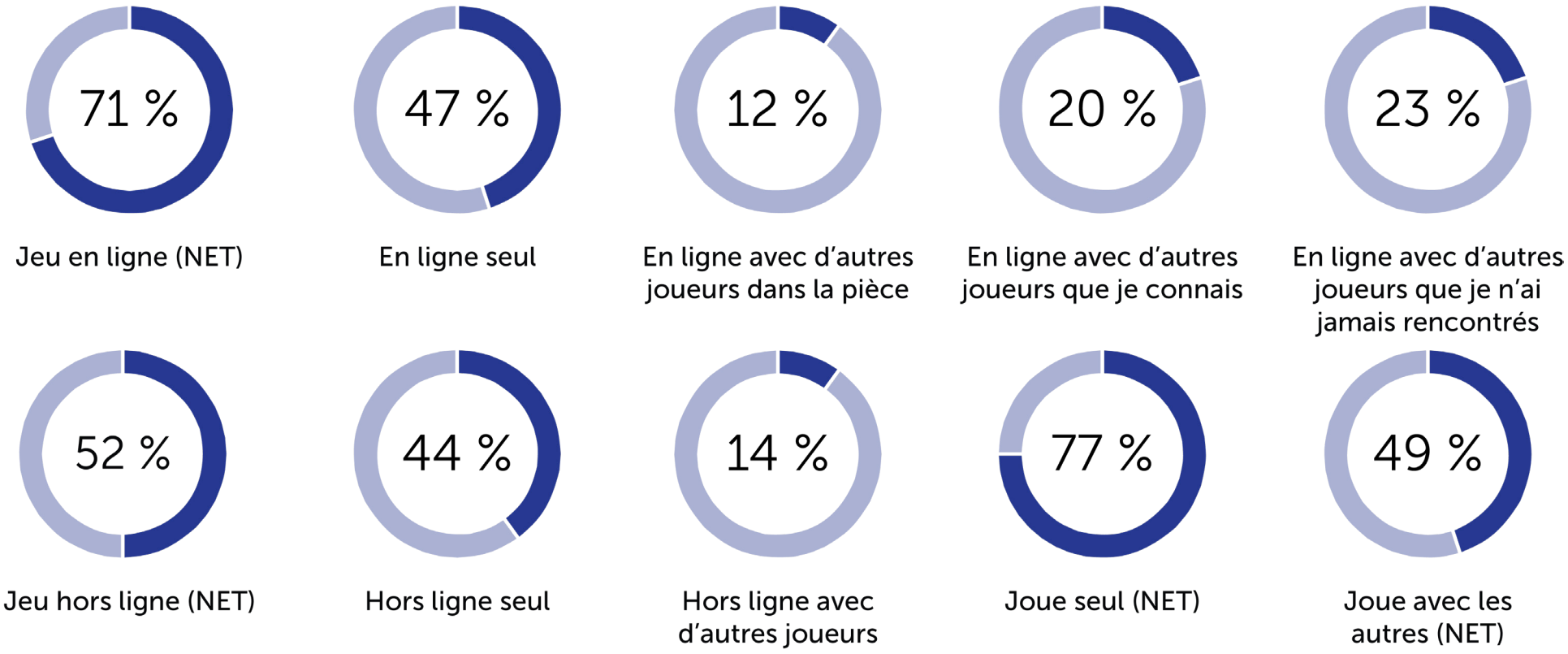
Q3. À quand remonte la dernière fois où vous avez joué aux jeux vidéo? Base : Propriétaires d'un appareil de JV : C.-B. n=714, AB n=567, SK n=170, MB n=218, ON n=1 794, QC n=1 097, ATL n=389
Q8. En moyenne, combien d'heures par semaine passez-vous à jouer à des jeux vidéo? Base : Utilisateurs JV adultes 4 dernières semaines : C.-B. n=412, AB n=284, SK n=93, MB n=117, ON n=918, QC n=531, ATL n=220*

Le jeu est de plus en plus en ligne. Plus de 70 % des gens jouent maintenant en ligne, et une part croissante de ce jeu est social; 49 % des adultes et 70 % des adolescents jouent en ligne avec d'autres personnes.

Comment jouez-vous habituellement aux jeux vidéo (adultes)?

Adultes utilisateurs de jeux vidéo

(n=2 575)

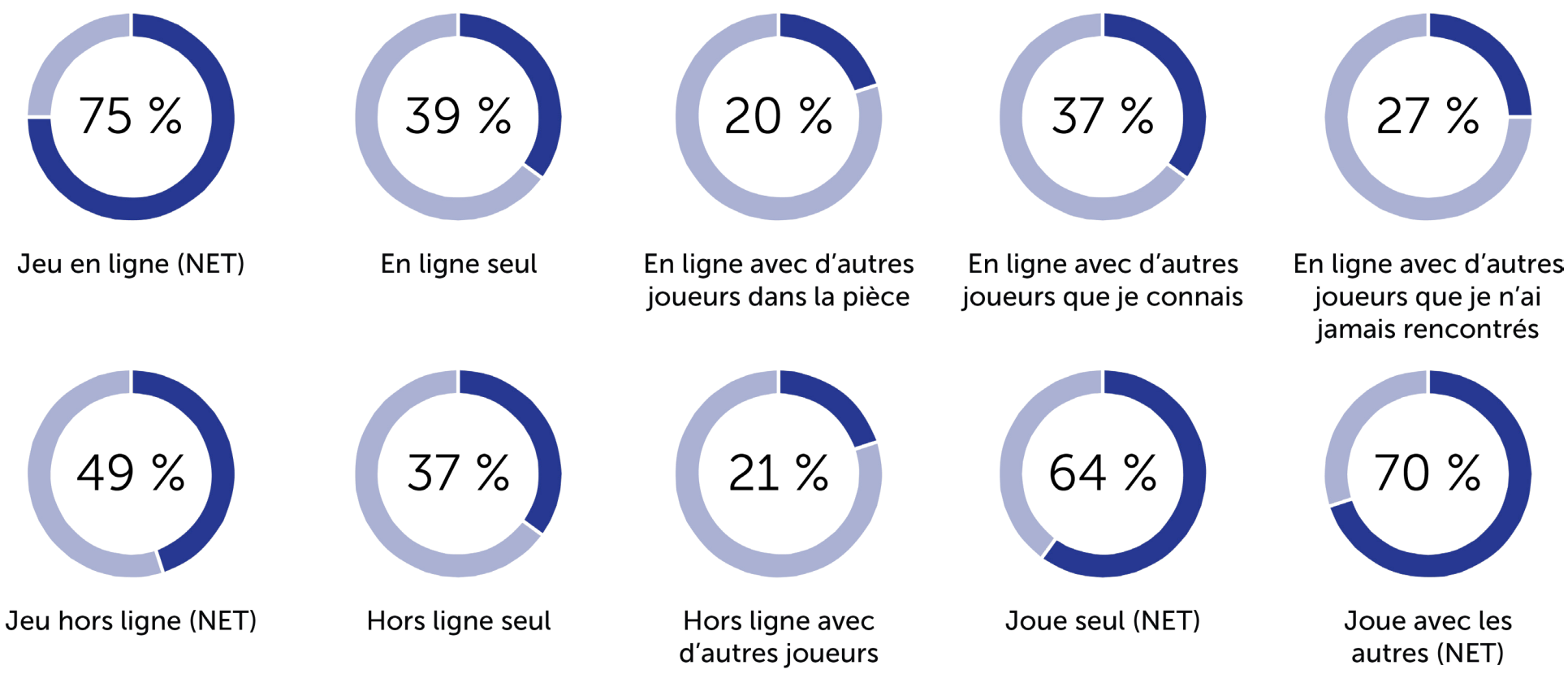


Q.46 Et comment jouez-vous habituellement aux jeux vidéo?

Comment jouez-vous habituellement aux jeux vidéo (Enfants/Adolescents)?

Enfants et Adolescents utilisateurs de jeux vidéo

(n=516)



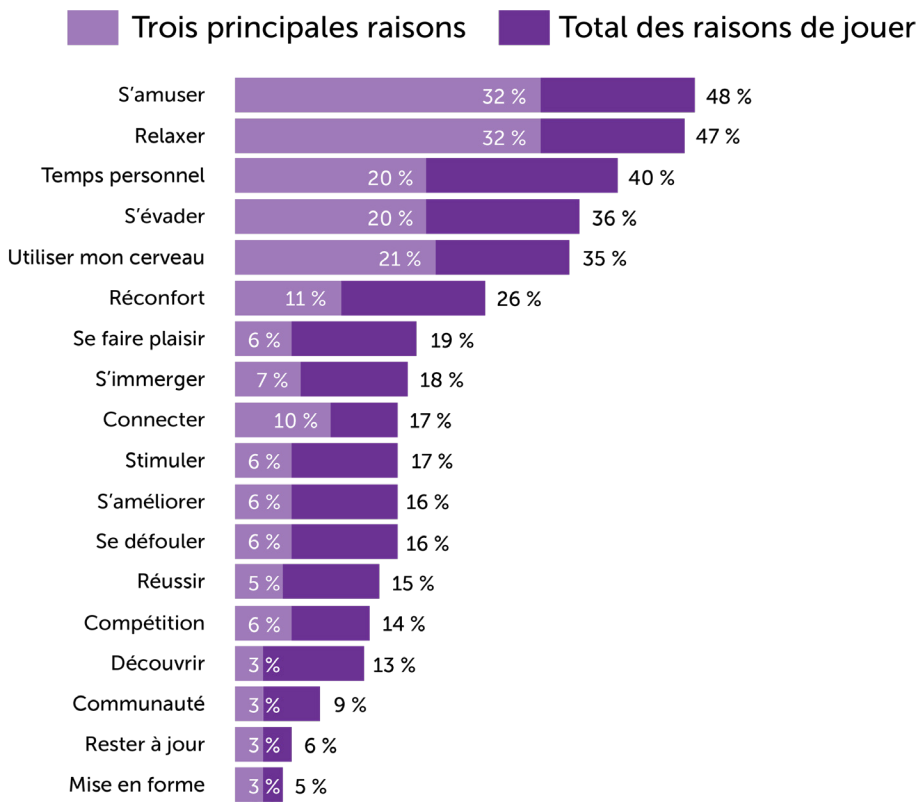
Q.22 Et comment jouez-vous habituellement aux jeux vidéo?

Pourquoi nous jouons à des jeux vidéo

À mesure que les Canadiens retournent au bureau et sur le campus, les jeux leur donnent l'occasion de s'amuser, de se détendre et d'acquérir de nouvelles compétences.

Raisons de jouer aux jeux vidéo

Base: Nombre total d'adultes qualifiés (n=2 575)



Raisons de jouer aux jeux vidéo par groupe d'âge

18 à 34 ans, total des raisons

1. Avoir du plaisir - avoir généralement une expérience agréable (49 %)
2. Se détendre - relaxer, décompresser ou réduire le stress (44 %)
3. Passer le temps - pour combler le temps d'attente, en pause ou pour se désennuyer (43 %)
4. Temps personnel - passer du temps à profiter de quelque chose seul (39 %)

55 à 64 ans, total des raisons

1. Passer le temps - pour combler le temps d'attente, en pause ou pour se désennuyer (57 %)
2. Se détendre - relaxer, décompresser ou réduire le stress (55 %)
3. Avoir du plaisir - avoir généralement une expérience agréable (54 %)
4. Utiliser mon cerveau - résoudre des problèmes, penser de façon logique ou stratégique (50 %)

- Hommes 55+ (38 %), femmes 55+ (57 %)

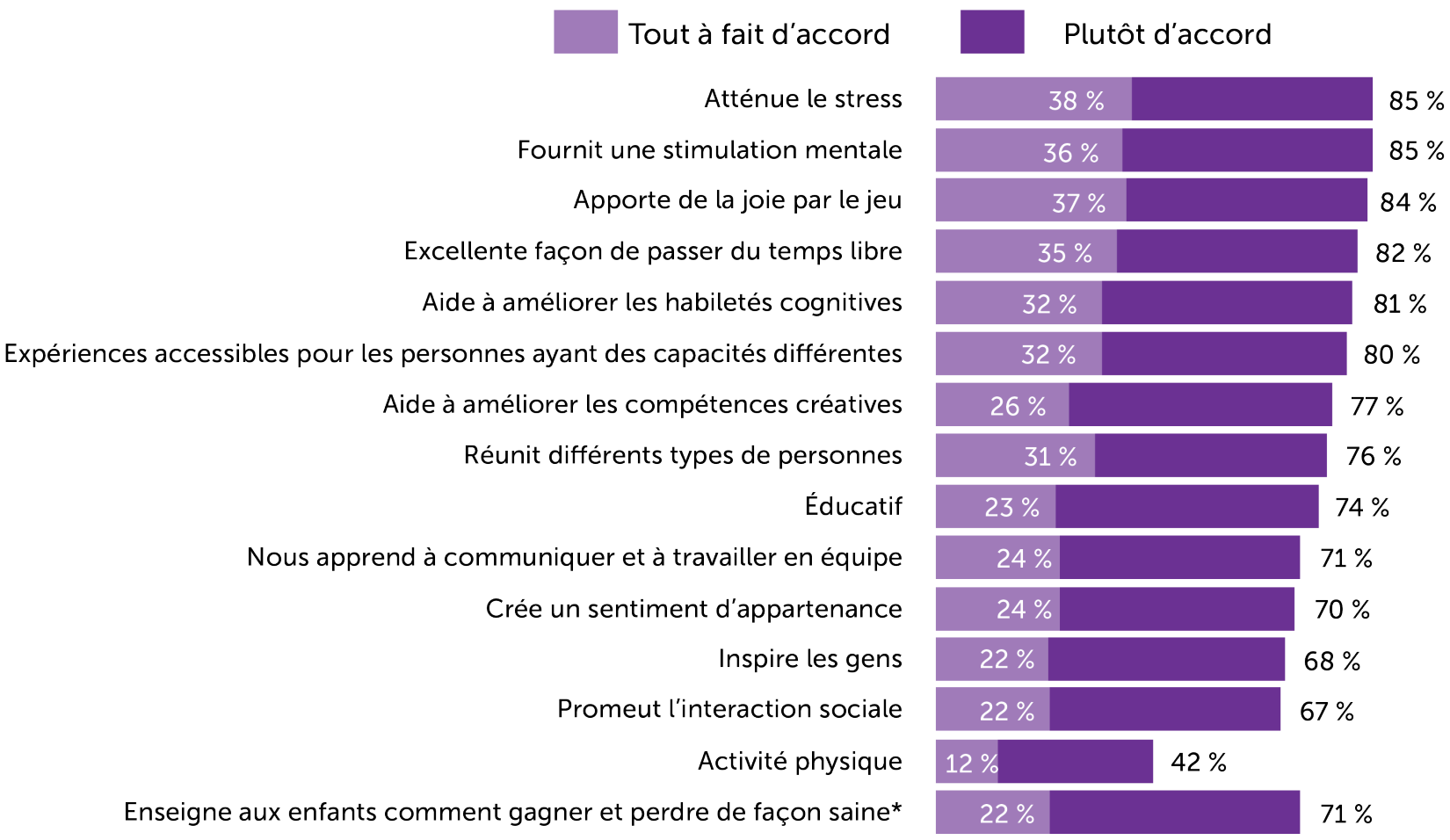
P3a. Pourquoi jouez-vous aux jeux vidéo? (Sélectionnez toutes les réponses qui s'appliquent)
P3b. Lesquelles des raisons suivantes sont les principales raisons pour lesquelles vous jouez à des jeux vidéo? (Sélectionnez-en jusqu'à 3)
Base : Nombre total de répondants adultes qualifiés (n=2 575)



Les jeux vidéo soulagent le stress, apportent de la joie aux gens et aident à améliorer les habiletés cognitives. Ils sont également considérés comme un outil important pour acquérir des compétences en résolution de problèmes et favoriser la collaboration et le travail d'équipe entre les groupes d'âge.

Avantages de jouer à des jeux vidéo (tout à fait d'accord ou plutôt d'accord)

Nombre total d'adultes qualifiés (n=2 575)

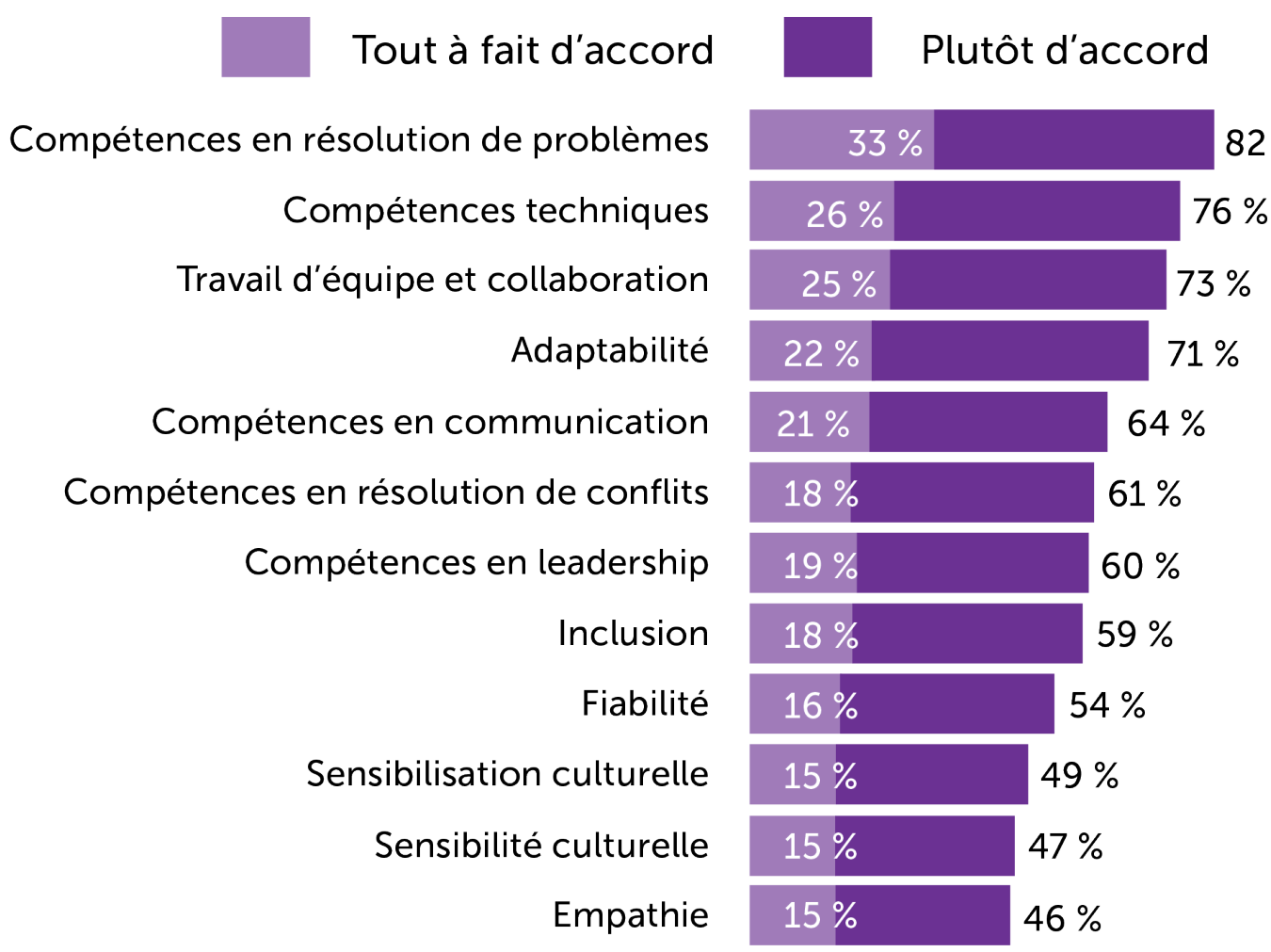


**Poser la question aux parents seulement (n=459)*

P4. Veuillez indiquer si vous êtes d'accord ou non avec les énoncés suivants concernant les jeux vidéo. En général, les jeux vidéo peuvent...

En général, les jeux vidéo sont utiles pour développer... (Tout à fait d'accord/plutôt d'accord)

Nombre total d'adultes qualifiés (n=2 575)



P6. Veuillez indiquer si vous êtes d'accord ou non avec les énoncés suivants concernant les jeux vidéo.

Le paysage du jeu social

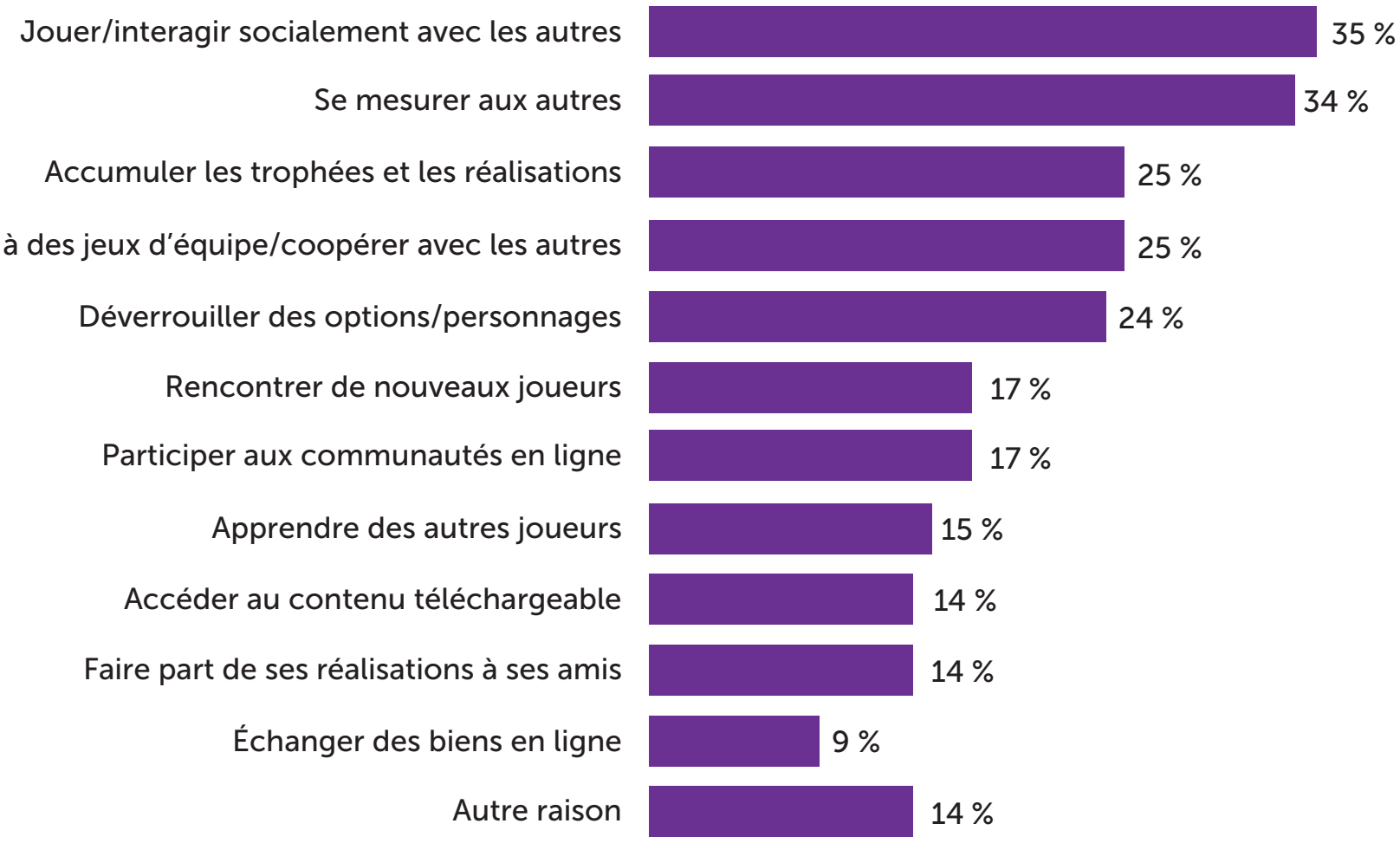
Les Canadiens se servent de plus en plus des jeux vidéo pour créer des communautés, rencontrer de nouvelles personnes et établir des liens réels en ligne et dans le monde physique.

Les principales raisons de jouer à des jeux vidéo en ligne étaient de s'amuser, d'interagir socialement et de se mesurer aux autres.

Pourquoi jouer aux jeux vidéo en ligne - Adultes

Joueurs adultes de jeux vidéo en ligne

(n=1 804)



Q47. Pourquoi aimez-vous jouer à des jeux vidéo en ligne?



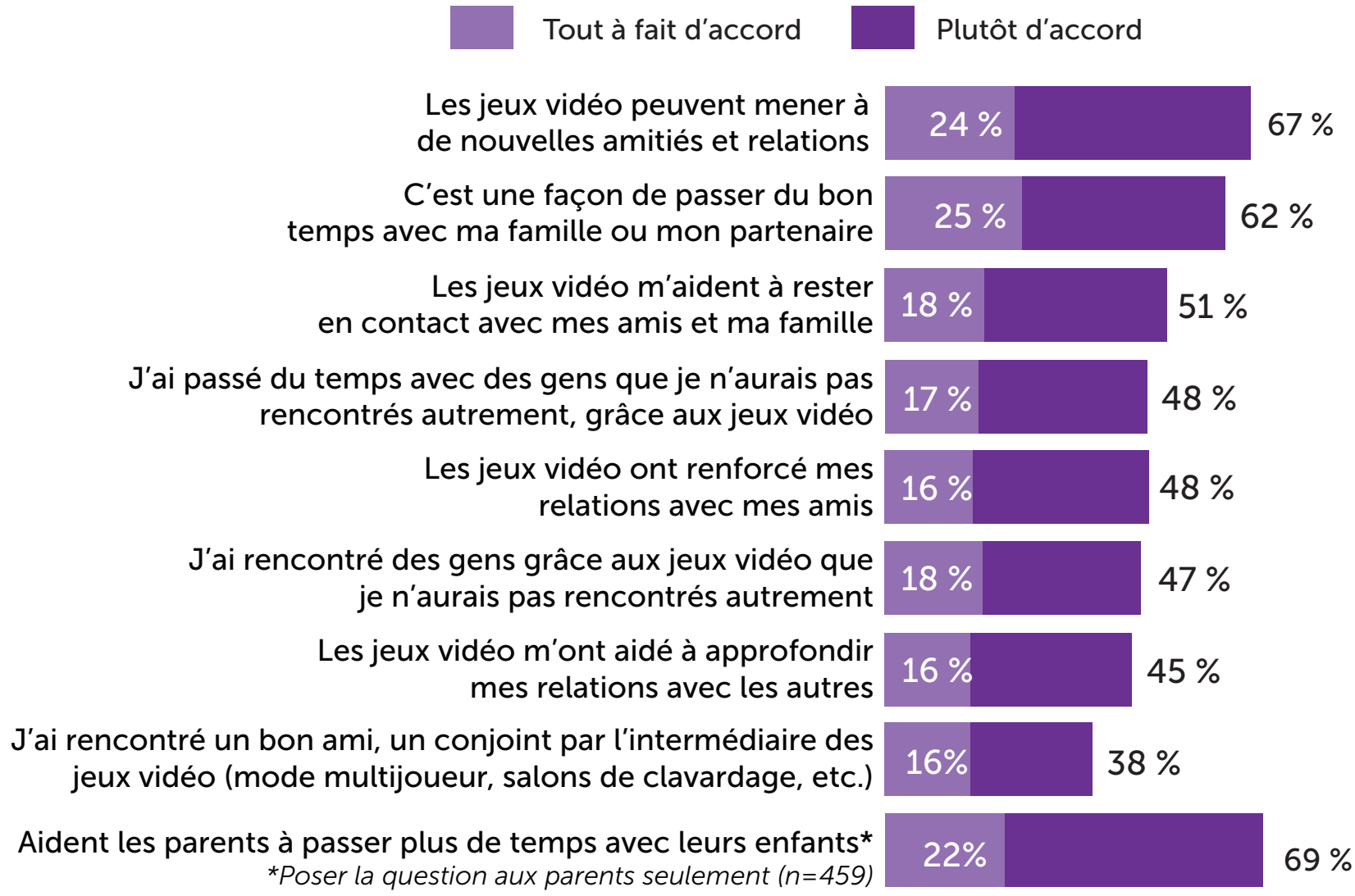
Les deux tiers des répondants étaient d'avis que les jeux vidéo peuvent leur permettre de rencontrer de nouveaux amis et d'établir de nouvelles relations, et près de la moitié d'entre eux ont déclaré qu'ils avaient rencontré des gens au moyen de jeux vidéo qu'ils n'auraient pas rencontrés autrement.

De plus, la plupart des joueurs étaient d'avis que les jeux vidéo étaient aussi une bonne façon de passer du temps de qualité avec leur famille et leur partenaire.

Énoncés au sujet des jeux vidéo (tout à fait d'accord ou plutôt d'accord)

Nombre total d'adultes qualifiés

(n=2 575)



P5. Veuillez indiquer si vous êtes d'accord ou non avec les énoncés suivants concernant les jeux vidéo.



Le jeu en famille

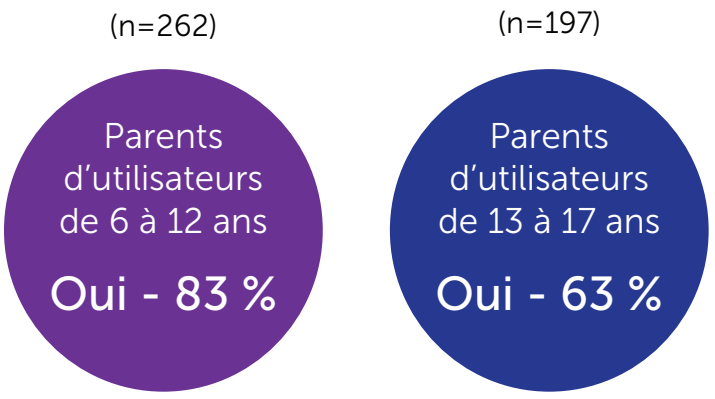
En fait, les familles passent de plus en plus de temps à jouer aux jeux vidéo ensemble, alors que les générations qui ont grandi en jouant à des jeux vidéo partagent maintenant leur passion avec leurs enfants. 74 % des parents qui jouent à des jeux vidéo disent qu'ils jouent avec leurs enfants, soit une augmentation de 9 % au cours des deux dernières années.

Cela comprend 83 % des parents ayant des enfants de 6 à 12 ans et 63 % des parents ayant des enfants de 13 à 17 ans, qui indiquent avoir du plaisir et l'occasion de tisser des liens comme principales raisons de jouer aux jeux vidéo avec leurs enfants.

des parents qui jouent à des jeux vidéo disent y jouer avec leurs enfants

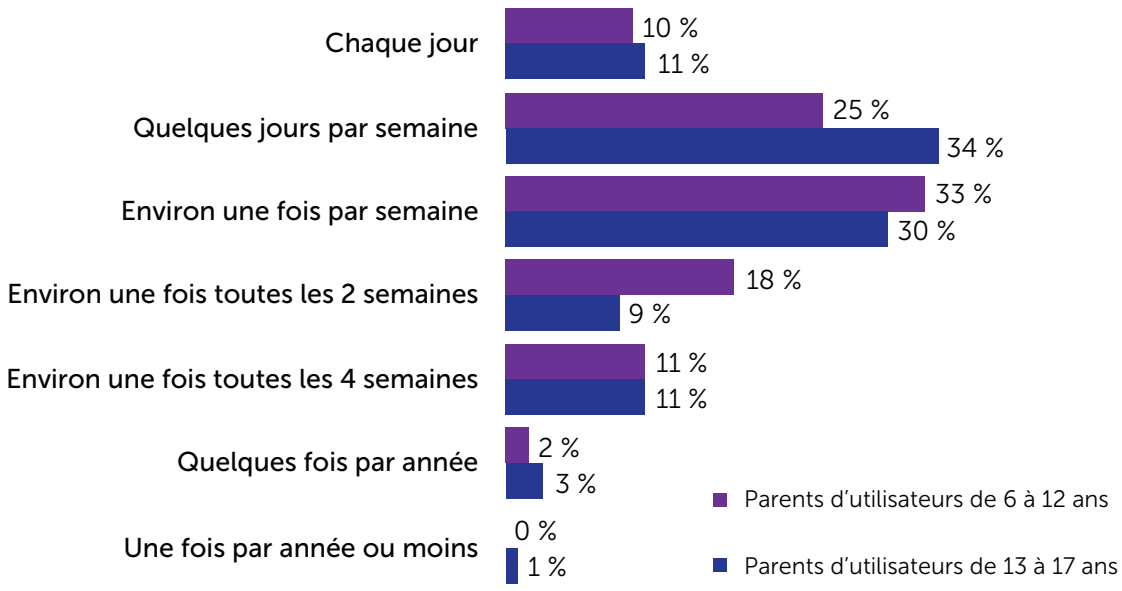
Vous jouez à des jeux vidéo avec vos enfants de 6 à 17 ans?

Base: Parents d'utilisateurs



À quelle fréquence jouez-vous à des jeux vidéo avec vos enfants de 6 à 17 ans?

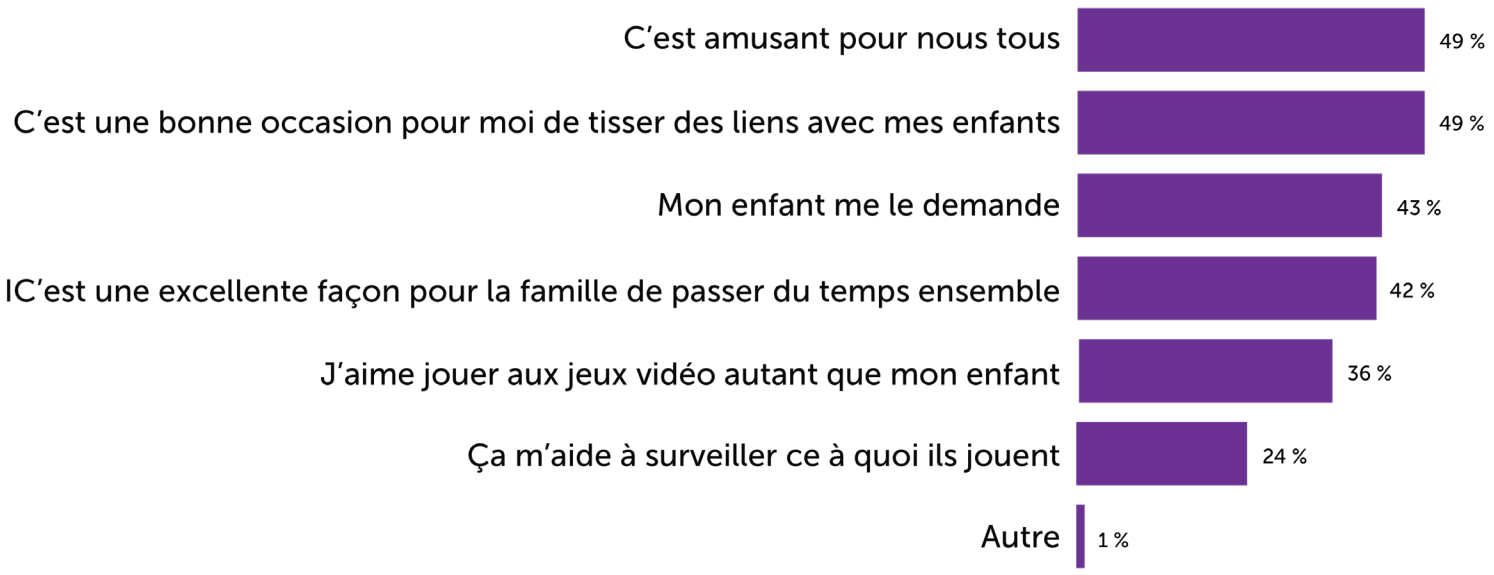
Base: Jouent au jeux vidéo avec les enfants



Q21. Jouez-vous aux jeux vidéo avec votre fils ou votre fille de 6 à 17 ans?
Q22. À quelle fréquence jouez-vous à des jeux vidéo avec votre fils ou votre fille de 6 à 17 ans?

Pourquoi jouer à des jeux vidéo avec vos enfants?

Jouer aux jeux vidéo avec les enfants
(n=344)



	Parents d'enfants de 6 à 12 ans (n=215)	Parents d'enfants de 13 à 17 ans (n=129)
C'est amusant pour nous tous	47 %	51 %
C'est une bonne occasion pour moi de tisser des liens avec mes enfants	52 %	43 %
Mon enfant me le demande	47 %	38 %
IC'est une excellente façon pour la famille de passer du temps ensemble	43 %	39 %
J'aime jouer aux jeux vidéo autant que mon enfant	39 %	31 %
Ça m'aide à surveiller ce à quoi ils jouent	28 %	16 %
Autre	0 %	1 %

Q.54a Pourquoi jouez-vous à des jeux vidéo avec vos enfants?

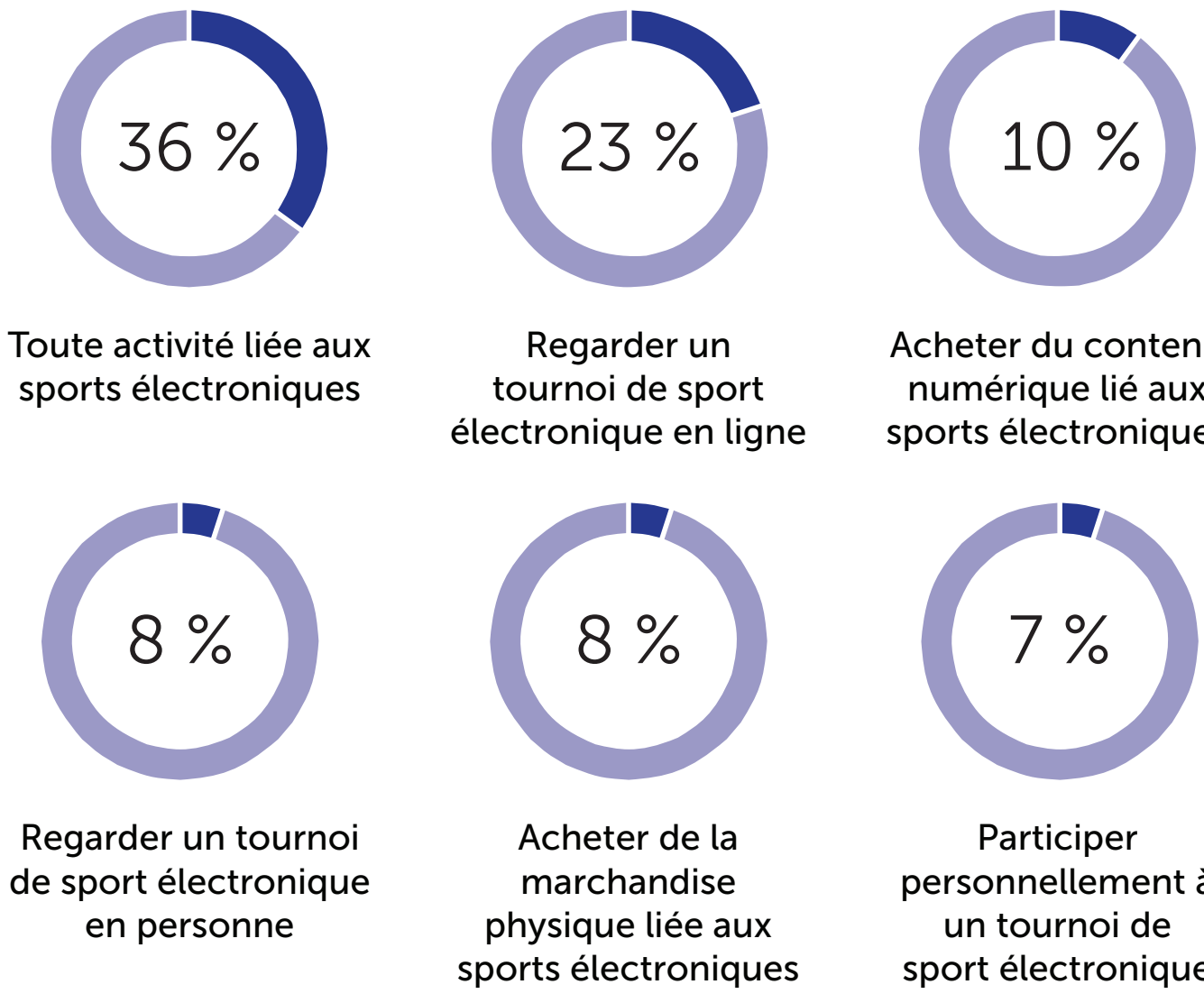
Sports électroniques et jeu en continu

La popularité des sports électroniques continue de croître, un tiers des joueurs adultes ont participé à des activités liées au sport électronique, et les trois quarts des adolescents ont déclaré qu'ils considèrent maintenant les sports électroniques comme un choix de carrière viable.

Ont participé à des activités liées au sport électronique dans la dernière année - Adultes

Nombre total d'adultes utilisateurs de jeux vidéo

(n=2 575)

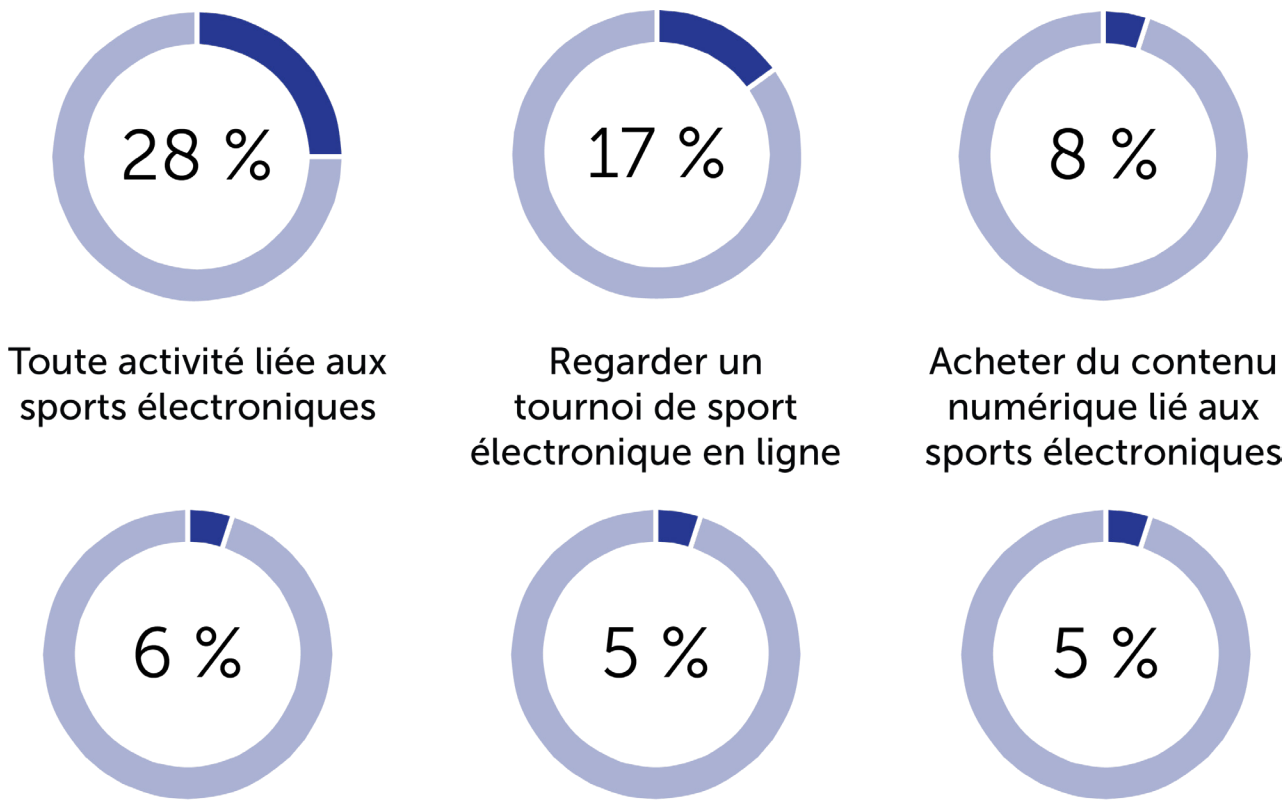


E1. Avez-vous participé aux activités suivantes liées aux sports électroniques dans la dernière année?



Ont participé à des activités liées au sport électronique dans la dernière année
Enfants/Adolescents

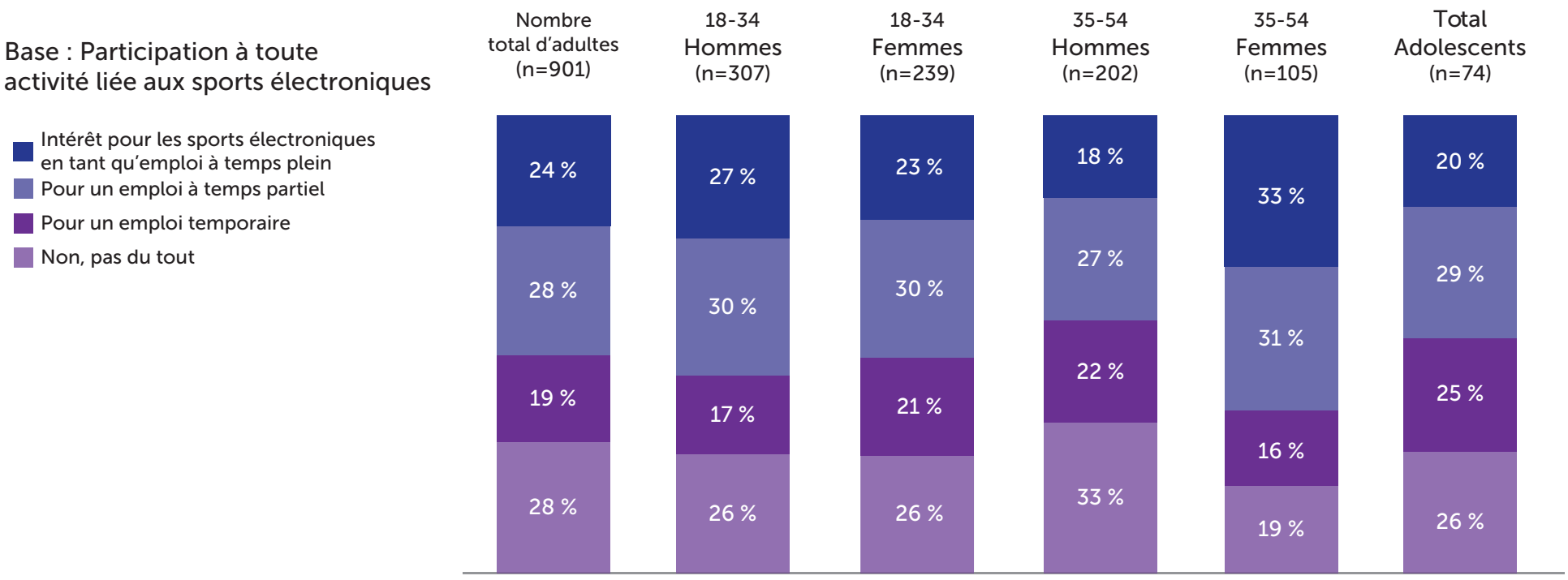
Nombre total d'enfants et d'adolescents utilisateurs de jeux vidéo
(n=516)



E1. Avez-vous participé aux activités suivantes liées aux sports électroniques dans la dernière année?

Considérez-vous les sports électroniques comme un choix de carrière?

Base : Participation à toute activité liée aux sports électroniques



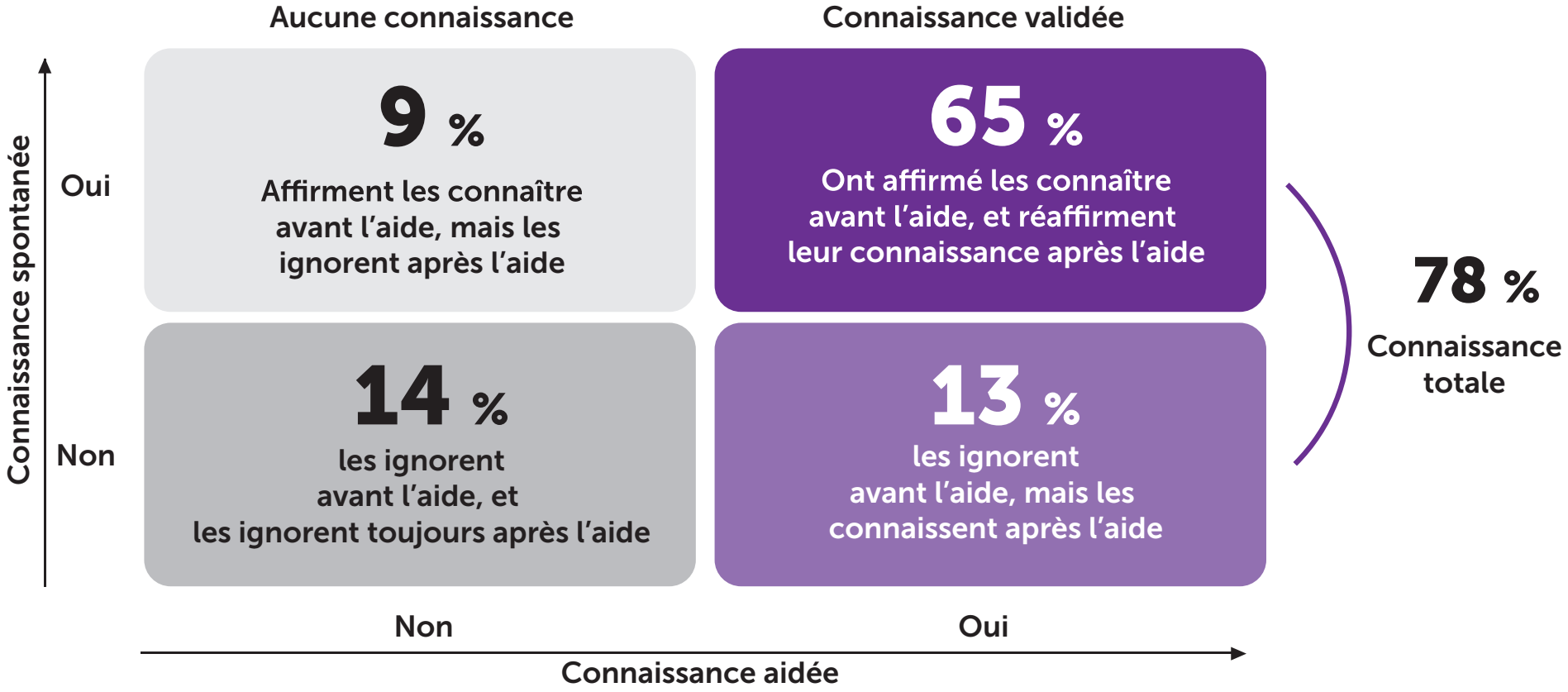
E3. Considérez-vous que les sports électroniques constituent un choix de carrière pour vous-même? /Envisagez-vous de travailler dans le domaine des sports électroniques à l'avenir? (Sélectionnez une réponse)
Base : Participation à des activités liées aux sports électroniques au cours de la dernière année



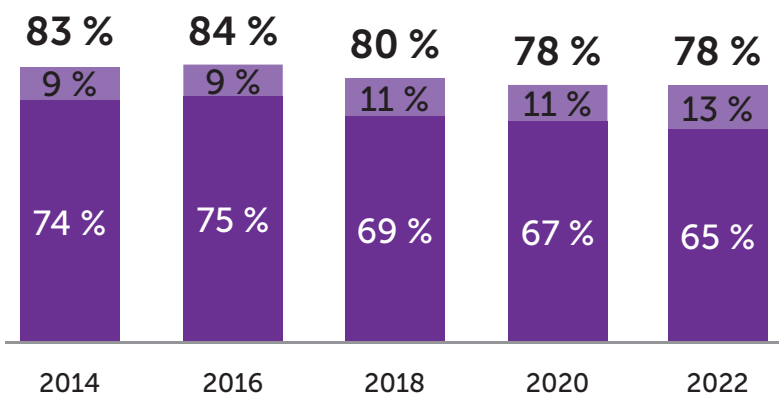
Cotes ESRB et contenu des jeux

La connaissance des cotes ESRB demeure stable par rapport à 2020, ce qui fournit aux parents un outil puissant pour rester vigilants et conscients du type de contenu que leurs enfants consomment dans les jeux vidéo.

Il y a six classements de jeux vidéo qui figurent sur l'avant de chaque boîte de jeu : EC (Jeunes enfants), E (Enfants et adultes), E10+ (Enfants et adultes 10+), T (Adolescents) M (Jeunes adultes 17+) et AO (Adultes seulement 18+). Les notes indiquent un groupe d'âge particulier pour lequel le jeu est le plus approprié.



Tendance de la sensibilisation aux cotes ESRB



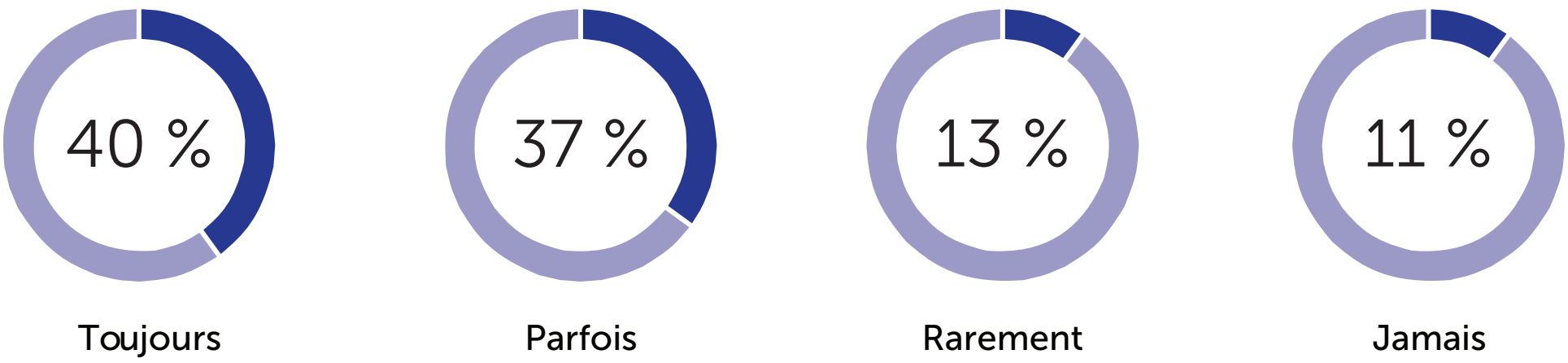
Q24. À votre connaissance, y a-t-il un système de cotation des jeux vidéo?
Q25. Maintenant que vous avez entendu cette description, diriez-vous que vous étiez au courant de ce système de cotation avant ce sondage?
Base : Utilisateurs de jeux vidéo au cours des 4 dernières semaines (n=2633).



Les parents trouvaient le système d'évaluation utile, surtout lorsqu'ils cherchaient des jeux appropriés pour leurs enfants; 77 % d'entre eux vérifient les symboles de classement des jeux.

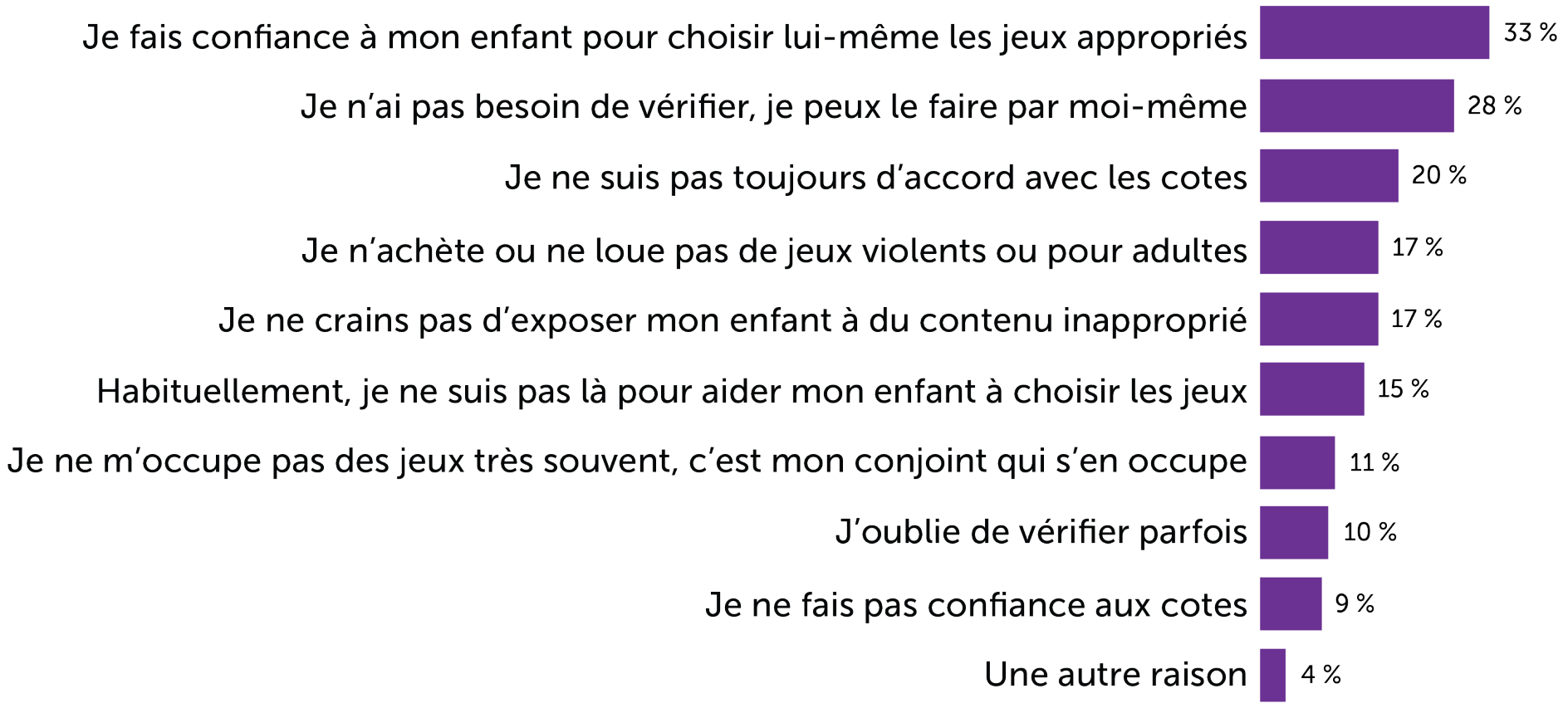
Fréquence de vérification de la cote

Base: Parents d'utilisateurs (n=411)



Raisons de ne pas vérifier plus souvent

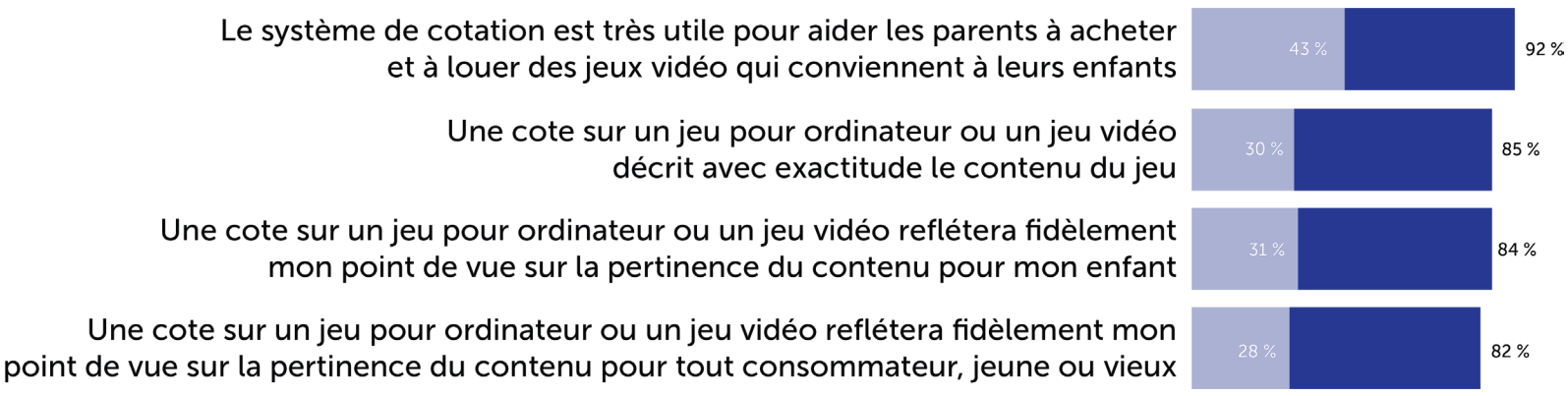
Base: Les parents ne vérifient pas toujours (n=252)



Q26. Lorsque vous vous procurez des jeux vidéo pour votre fils ou votre fille, à quelle fréquence vérifiez-vous le symbole de notation à l'avant de la boîte du jeu?
Q27. Laquelle des raisons suivantes décrit le mieux pourquoi vous ne vérifiez pas le symbole de notation plus souvent?

Énoncés d'attitude par rapport au système de notation des jeux vidéo (Tout à fait d'accord / Plutôt d'accord)

Nombre total d'adultes (n=2 575)



Q32. Veuillez passer en revue les renseignements suivants au sujet du système de classement des jeux vidéo. Dans quelle mesure êtes-vous d'accord ou en désaccord avec chacun des énoncés suivants au sujet du système de cotation?
Base : Utilisateurs de jeux vidéo au cours des quatre dernières semaines.

Conclusion

Dans l'ensemble, l'étude 2022 Faits essentiels de l'ALD a révélé que les Canadiens utilisent de plus en plus les jeux vidéo comme moyen de connexion en nouant des amitiés et des relations sur les plateformes de jeu. Les milléniaux qui ont grandi avec les jeux vidéo partagent leur passion avec leurs enfants, car pour eux, c'est une occasion de passer du temps de qualité.



Annexe

Dernière séance de jeu vidéo

Adultes propriétaires d'un appareil

(n=4 949)

	18-34 Hommes *(n=729)*	18-34 Femmes *(n=1 166)*	35-54 Hommes *(n=942)*	35-54 Femmes *(n=1 077)*	55-64 Hommes *(n=497)*	55-64 Femmes *(n=538)*
Au cours des 4 dernières semaines	76 %	53 %	60 %	47 %	35 %	40 %
Il y a plus de 4 semaines mais au cours des 6 derniers mois	12 %1	7 %	10 %	10 %	6 %7	%
Il y a plus de 6 mois mais au cours des 12 derniers mois	5 %	8 %	6 %6	%	3 %3	%
Il y a plus de 12 mois	5 %	17 %	16 %	19 %	30 %	21 %
Jamais	2 %5	%	8 %	18 %	26 %	28 %

Q3. À quand remonte la dernière fois où vous avez joué aux jeux vidéo?
Base : Nombre total d'adultes propriétaires d'un appareil (n=4 949)

Comment jouez-vous habituellement aux jeux vidéo (adultes)?

Adultes utilisateurs de jeux vidéo

(n=2 575)

	18-34 Hommes *(n=538)*	18-34 Femmes *(n=604)*	35-54 Hommes *(n=559)*	35-54 Femmes *(n=492)*	55-64 Hommes *(n=173)*	55-64 Femmes *(n=209)*
Jeu en ligne (NET)	**76 %**	**67 %**	**69 %**	**70 %**	**64 %**	**77 %**
En ligne seul	42 %	41 %	44 %	52 %	50 %	67 %
En ligne avec d'autres joueurs dans la pièce	18 %	14 %	11 %	11 %	6 %	5 %
En ligne avec d'autres joueurs que je connais	32 %	25 %	19 %	14 %	7 %	9 %
En ligne avec d'autres joueurs que je n'ai jamais rencontrés	34 %	22 %	24 %	17 %	16 %	14 %
Jeu hors ligne (NET)	**56 %**	**57 %**	**53 %**	**50 %**	**53 %**	**37 %**
Hors ligne seul	47 %	45 %	46 %	42 %	50 %	34 %
Hors ligne avec d'autres joueurs dans la pièce	15 %	19 %	14 %	15 %	7 %	4 %
Joue seul (NET))	**71 %**	**72 %**	**74 %**	**81 %**	**87 %**	**90 %**
Joue avec les autres (NET)	**65 %**	**56 %**	**50 %**	**40 %**	**31 %**	**25 %**

Q.46 Et comment jouez-vous habituellement aux jeux vidéo?

Comment jouez-vous habituellement aux jeux vidéo (Enfants/Adolescents)?

Enfants et Adolescents utilisateurs de jeux vidéo
(n=516)

	Garçon *(n=164)*	Fille *(n=132)*	Adolescent *(n=116)*	Adolescente *(n=104)*
Jeu en ligne (NET)	**72 %**	**68 %**	**87 %**	**74 %**
En ligne seul	34 %	40 %	42 %	44 %
En ligne avec d'autres joueurs dans la pièce	22 %	16 %	22 %	19 %
En ligne avec d'autres joueurs que je connais	37 %	32 %	52 %	26 %
En ligne avec d'autres joueurs que je n'ai jamais rencontrés	27 %	23 %	32 %	28 %
Jeu hors ligne (NET)	**56 %**	**58 %**	**35 %**	**45 %**
Hors ligne seul	40 %	42 %	28 %	38 %
Hors ligne avec d'autres joueurs dans la pièce	28 %	25 %	13 %	13 %
Joue seul (NET)	**62 %**	**69 %**	**57 %**	**69 %**
Joue avec les autres (NET)	**77 %**	**61 %**	**81 %**	**57 %**

Q.22 Et comment jouez-vous habituellement aux jeux vidéo?

Raisons de jouer aux jeux vidéo

Base: Nombre total d'adultes qualifiés (n=2 575)

Total des raisons	Total des adultes *(n=2 575)*	18-34 Hommes *(n=538)*	18-34 Femmes *(n=604)*	35-54 Hommes *(n=559)*	35-54 Femmes *(n=492)*	55-64 Hommes *(n=173)*	55-64 Femmes *(n=209)*
S'amuser	48 %	46 %	52 %	49 %	41 %	57 %	53 %
Relaxer	47 %	43 %	46 %	49 %	46 %	50 %	58 %
Passer le temps	46 %	42 %	45 %	40 %	46 %	60 %	56 %
Temps personnel	40 %	39 %	38 %	41 %	38 %	40 %	47 %
S'évader	36 %	32 %	35 %	41 %	37 %	37 %	38 %
Utiliser mon cerveau	35 %	26 %	28 %	34 %	39 %	38 %	57 %
Réconfort	26 %	31 %	28 %	23 %	22 %	19 %	31 %
Se faire plaisir	19 %	26 %	20 %	16 %	15 %	12 %	21 %
S'immerger	18 %	24 %	22 %	20 %	13 %	14 %	9 %
Connecter	17 %	23 %	24 %	17 %	12 %	9 %	9 %
Stimuler	17 %	24 %	16 %	19 %	10 %	14 %	11 %
S'améliorer	16 %	20 %	16 %	16 %	12 %	15 %	19 %
Se défouler	16 %	27 %	19 %	15 %	9 %	5 %	5 %

P3a. Pourquoi jouez-vous aux jeux vidéo? (Sélectionnez toutes les réponses qui s'appliquent)

Avantages de jouer à des jeux vidéo (tout à fait d'accord ou plutôt d'accord)

Nombre total d'adultes qualifiés (n=2 575)

	18-34 Hommes *(n=538)*	18-34 Femmes *(n=604)*	35-54 Hommes *(n=559)*	35-54 Femmes *(n=492)*	55-64 Hommes *(n=173)*	55-64 Femmes *(n=209)*
Atténue le stress	81 %	84 %	85 %	88 %	88 %	88 %
Fournit une stimulation mentale	84 %	82 %	86 %	83 %	91 %	89 %
Apporte de la joie par le jeu	84 %	87 %	88 %	81 %	84 %	79 %
Excellente façon de passer du temps libre	79 %	81 %	84 %	80 %	84 %	84 %
Aide à améliorer les habiletés cognitives	78 %	77 %	84 %	82 %	83 %	89 %
Expériences accessibles pour les personnes ayant des capacités différentes	82 %	83 %	78 %	81 %	72 %	80 %
Aide à améliorer les compétences créatives	81 %	78 %	78 %	74 %	71%	78 %
Réunit différents types de personnes	80 %	80 %	76 %	75%	62%	71%
Éducatif	74 %	72 %	73 %	76 %	71 %	77 %
Nous apprend à communiquer et à travailler en équipe	78 %	76 %	76 %	67 %	53 %	55 %
Crée un sentiment d'appartenance	81 %	75 %	68 %	65 %	49 %	61 %
Inspire les gens	79 %	73 %	68 %	66 %	49 %	51 %
Promeut l'interaction sociale	75 %	69 %	67 %	64 %	54 %	62 %
Activité physique	49 %	46 %	41 %	44 %	25 %	30 %
Enseigne aux enfants comment gagner et perdre de façon saine*	70 %	62 %	79 %	67 %	-	-

**Poser la question aux parents seulement (n=459)*

P4. Veuillez indiquer si vous êtes d'accord ou non avec les énoncés suivants concernant les jeux vidéo. En général, les jeux vidéo peuvent...

En général, les jeux vidéo sont utiles pour développer... (Tout à fait d'accord/plutôt d'accord)

Nombre total d'adultes qualifiés (n=2 575)

	18-34 Hommes *(n=538)*	18-34 Femmes *(n=604)*	35-54 Hommes *(n=559)*	35-54 Femmes *(n=492)*	55-64 Hommes *(n=173)*	55-64 Femmes *(n=209)*
Compétences en résolution de problèmes	81 %	81 %	83 %	81 %	79 %	84 %
Compétences techniques	76 %	75 %	78 %	78 %	66 %	77 %
Travail d'équipe et collaboration	79 %	77 %	77 %	70 %	48 %	65 %
Adaptabilité	77 %	70 %	76 %	68 %	60 %	63 %
Compétences en communication	75 %	68 %	71 %	59 %	42 %	48 %
Compétences en résolution de conflits	70 %	65 %	62 %	56 %	40 %	54 %
Compétences en leadership	71 %	66 %	64 %	55 %	38 %	41 %
Inclusion	69 %	62 %	63 %	53 %	41 %	43 %
Fiabilité	65 %	56 %	56 %	50 %	37 %	41 %
Sensibilisation culturelle	62 %	49 %	53 %	43 %	28 %	36 %
Sensibilité culturelle	61 %	48 %	68 %	42 %	26 %	35 %
Empathie	61 %	45 %	47 %	43 %	27 %	31 %

P6. Veuillez indiquer si vous êtes d'accord ou non avec les énoncés suivants concernant les jeux vidéo.

Pourquoi jouer aux jeux vidéo en ligne - Adultes

Joueurs adultes de jeux vidéo en ligne
(n=1 804)

	18-34 Hommes *(n=538)*	18-34 Femmes *(n=604)*	35-54 Hommes *(n=559)*	35-54 Femmes *(n=492)*	55-64 Hommes *(n=173)*	55-64 Femmes *(n=209)*
Jouer/interagir socialement avec les autres	46 %	42 %	36 %	25 %	22 %	25 %
Se mesurer aux autres	48 %	31 %	39 %	22 %	36 %	20 %
Accumuler les trophées et les réalisations	22 %	28 %	25 %	25 %	26 %	28 %
Jouer à des jeux d'équipe/coopérer avec les autres	39 %	24 %	26 %	23 %	8 %	8 %
Déverrouiller des options/personnages	28 %	23 %	25 %	23 %	18 %	17 %
Rencontrer de nouveaux joueurs	24 %	18 %	16 %	14 %	6 %	11 %
Participer aux communautés en ligne	23 %	18 %	18 %	11 %	4 %	14 %
Apprendre des autres joueurs	18 %	16 %	17 %	12 %	12 %	10 %
Accéder au contenu téléchargeable	16 %	11 %	18 %	13 %	10 %	11 %
Faire part de ses réalisations à ses amis	16 %	16 %	15 %	12 %	7 %	8 %
Échanger des biens en ligne	13 %	12 %	10 %	9 %	1 %	2 %
Autre raison	4 %	9 %	11 %	20 %	22 %	35 %

Q47. Pourquoi aimez-vous jouer à des jeux vidéo en ligne?

Énoncés au sujet des jeux vidéo (tout à fait d'accord ou plutôt d'accord)

Nombre total d'adultes qualifiés
(n=2 575)

	18-34 Hommes *(n=538)*	18-34 Femmes *(n=604)*	35-54 Hommes *(n=559)*	35-54 Femmes *(n=492)*	55-64 Hommes *(n=173)*	55-64 Femmes *(n=209)*
Les jeux vidéo peuvent mener à de nouvelles amitiés et relations	76 %	72 %	69 %	59 %	53 %	59 %
C'est une façon de passer du bon temps avec ma famille ou mon partenaire	72 %	71 %	62 %	57 %	41 %	46 %
Les jeux vidéo m'aident à rester en contact avec mes amis et ma famille	67 %	55 %	56 %	40 %	27 %	36 %
J'ai passé du temps avec des gens que je n'aurais pas rencontrés autrement, grâce aux jeux vidéo	67 %	51 %	54 %	36 %	27 %	29 %
Les jeux vidéo ont renforcé mes relations avec mes amis	69 %	52 %	52 %	34 %	26 %	23 %
J'ai rencontré des gens grâce aux jeux vidéo que je n'aurais pas rencontrés autrement	63 %	47 %	53 %	35 %	28 %	32 %
Les jeux vidéo m'ont aidé à approfondir mes relations avec les autres	64 %	48 %	49 %	33 %	19 %	26 %
J'ai rencontré un bon ami, un conjoint par l'intermédiaire des jeux vidéo (mode multijoueur, salons de clavardage, etc.)	56 %	42 %	40 %	31 %	17 %	17 %
Aident les parents à passer plus de temps avec leurs enfants* **Poser la question aux parents seulement (n=459)*	68 %	69 %	74 %	64 %	-	-

P5. Veuillez indiquer si vous êtes d'accord ou non avec les énoncés suivants concernant les jeux vidéo.

Ont participé à des activités liées au sport électronique dans la dernière année - Adultes

Nombre total d'adultes utilisateurs de jeux vidéo
(n=2 575)

	18-34 Hommes *(n=538)*	18-34 Femmes *(n=604)*	35-54 Hommes *(n=559)*	35-54 Femmes *(n=492)*	55-64 Hommes *(n=173)*	55-64 Femmes *(n=209)*
Toute activité liée aux sports électroniques	57 %	42 %	38 %	23 %	14 %	14 %
Regarder un tournoi de sport électronique en ligne	36 %	26 %	26 %	13 %	10 %	11 %
Acheter du contenu numérique lié aux sports électroniques	16 %	11 %	11 %	7 %	1 %	4 %
Regarder un tournoi de sport électronique en personne	12 %	10 %	7 %	6 %	2 %	3 %
Acheter de la marchandise physique liée aux sports électroniques	12 %	10 %	8 %	4 %	1 %	3 %
Participer personnellement à un tournoi de sport électronique	11 %	8 %	6 %	6 %	3 %	3 %

E1. Avez-vous participé aux activités suivantes liées aux sports électroniques dans la dernière année?

Ont participé à des activités liées au sport électronique dans la dernière année Enfants/Adolescents

Nombre total d'enfants et d'adolescents utilisateurs de jeux vidéo
(n=516)

	Garçon *(n=164)*	Fille *(n=132)*	Adolescent *(n=116)*	Adolescente *(n=104)*
Toute activité liée aux sports électroniques	30 %	20 %	37 %	27 %
Regarder un tournoi de sport électronique en ligne	18 %	12 %	26 %	14 %
Acheter du contenu numérique lié aux sports électroniques	9 %	5 %	11 %	9 %
Regarder un tournoi de sport électronique en personne	7 %	4 %	7 %	8 %
Acheter de la marchandise physique liée aux sports électroniques	6 %	5 %	4 %	3 %
Participer personnellement à un tournoi de sport électronique	8 %	5 %	4 %	2 %

E1. Avez-vous participé aux activités suivantes liées aux sports électroniques dans la dernière année?

Énoncés d'attitude par rapport au système de notation des jeux vidéo (Tout à fait d'accord / Plutôt d'accord)

Nombre total d'adultes (n=2 575)

	Non-Parents *(n=2 077)*	Parents d'utilisateurs 6-12 *(n=262)*	Parents d'utilisateurs 13-17 *(n=197)*
Le système de cotation est très utile pour aider les parents à acheter et à louer des jeux vidéo qui conviennent à leurs enfants	42 %/91 %	47 %/94 %	45 %/94 %
Une cote sur un jeu pour ordinateur ou un jeu vidéo décrit avec exactitude le contenu du jeu	30 %/84 %	30 %/90 %	36 %/85 %
Une cote sur un jeu pour ordinateur ou un jeu vidéo reflétera fidèlement mon point de vue sur la pertinence du contenu pour mon enfant	-	29 %/85 %	35 %/82 %
Une cote sur un jeu pour ordinateur ou un jeu vidéo reflétera fidèlement mon point de vue sur la pertinence du contenu pour tout consommateur, jeune ou vieux	27 %/82 %	26 %/83 %	34 %/84 %

Q32. Veuillez passer en revue les renseignements suivants au sujet du système de classement des jeux vidéo. Dans quelle mesure êtes-vous d'accord ou en désaccord avec chacun des énoncés suivants au sujet du système de cotation?
Base : Utilisateurs de jeux vidéo au cours des quatre dernières semaines.