

Amateurs de jeux vidéo au Canada
Faits essentiels 2020

ASSOCIATION CANADIENNE DU
LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT

Table des matières

Message du président et chef de la direction 3

Méthodologie 4

Vrais gamers canadiens 5

Les jeux vidéo pendant la pandémie 8

Pourquoi jouent les Canadiens 10

À quoi jouent les Canadiens 12

Où jouent les Canadiens 16

À quoi jouent les Canadiens par région 18

Comment jouent les Canadiens 20

Sports électroniques 25

Avec qui jouent les Canadiens 27

Conclusion 29

MESSAGE DU PRÉSIDENT ET CHEF DE LA DIRECTION

Même avant l'avènement d'Internet, les jeux vidéo avaient pour but de divertir, de rapprocher les familles et les amis et de nous faire plonger au cœur de mondes fantastiques, loin de la réalité. Partout dans le monde, la COVID-19 a changé notre façon d'interagir, de créer des liens avec une communauté et de rester en bonne santé. Les Canadiens se tournent de plus en plus vers les jeux vidéo pour rester en contact avec leurs amis et leur famille en toute sécurité et échapper à ce qui peut sembler être un cycle sans fin de mauvaises nouvelles.

L'Association canadienne du logiciel de divertissement publie son rapport intitulé Amateurs de jeux vidéo au Canada - Faits essentiels 2020 en cette année inédite, où les Canadiens passent plus de temps à la maison pour les loisirs, le travail à distance et le maintien en bonne santé — en application des mesures de distanciation physique visant à endiguer la propagation de la COVID-19.

Les jeux vidéo ont toujours joué un rôle important dans notre société et, avec la pandémie, nous constatons que le jeu peut être bien plus qu'un divertissement. C'est un élément clé pour les interactions sociales, la créativité et la santé mentale. Qu'ils soient dirigeants d'entreprise, employés, étudiants ou encore retraités, les Canadiens de tous âges et de tous milieux professionnels sont attirés par le pouvoir des jeux vidéo. Vingt-trois millions de Canadiens jouent à des jeux vidéo. Depuis le début de la pandémie, 58 % des joueurs adultes et 80 % des joueurs adolescents affirment jouer plus, tandis que 65 % des joueurs adultes et 78 % des joueurs adolescents déclarent que jouer à la maison les aide à se sentir mieux.

Plus de 40 % des parents passent plus de temps à jouer aux jeux vidéo avec leurs enfants depuis le début de la pandémie : 69 % des parents ayant des enfants de 6 à 12 ans et 60 % des parents ayant des adolescents de 13 à 17 ans jouent à des jeux vidéo avec leurs enfants. Quatre-vingt-seize pour cent (96 %) des parents de joueurs âgés de 6 à 12 ans trouvent le système de cotes de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) particulièrement utile pour choisir des jeux vidéo adaptés à leurs enfants.

Les comportements d'achat des joueurs continuent également d'évoluer. Les Canadiens se tournent de plus en plus vers le téléchargement numérique : 33 % des joueurs adultes et 42 % des joueurs adolescents ont téléchargé des jeux dans leur intégralité. Ces chiffres sont en hausse de trois points de pourcentage et de sept points de pourcentage, respectivement, par rapport à 2018 et témoignent de la hausse du nombre de jeux numériques acquis par les joueurs, une tendance qui persiste.

Les appareils mobiles restent les principaux appareils de jeu chez les adultes, tandis que les enfants et les adolescents préfèrent jouer sur console. Les données de notre rapport Amateurs de jeux vidéo au Canada montrent que les Canadiens considèrent le jeu vidéo comme une forme de divertissement importante, qui favorise les liens sociaux, le bien-être et la santé mentale. Aujourd'hui plus que jamais, les jeux vidéo sont un outil utile et puissant pour les Canadiens et les populations du monde entier.

En faisant de notre mieux pour traverser cette période difficile, continuons de profiter des nombreux bienfaits que procure le jeu vidéo.

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



Méthodologie*

Sondages de 15 minutes menés auprès d'un échantillon représentatif d'adultes et d'enfants canadiens qui ont joué à des jeux vidéo au cours des quatre dernières semaines

1. Canadiens adultes âgés de 18 à 64 ans
2. Enfants et adolescents âgés de 6 à 17 ans, grâce à des échantillons représentatifs menés auprès de parents (mères des enfants)

Échantillon final qualifié :

- Adultes n= 2 633
- Enfants (de 6 à 12 ans) n = 305
- Adolescents (de 13 à 17 ans) n= 257

Les sondages ont été effectués du 18 au 27 mai 2020[h].
Les données sont pondérées selon les cibles du recensement du Canada en fonction du sexe, de l'âge, du revenu, de la région et de la taille du ménage.

*Cette étude a été menée par The NPD Group.

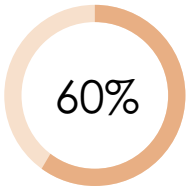

Vrais gamers canadiens

Vrais gamers canadiens

Le terme « gamer » est habituellement sujet à débat dans le milieu du jeu vidéo. Nous avons voulu recueillir l'avis de joueurs pour savoir ce qu'ils pensaient de ce terme et s'ils l'utilisaient pour se décrire. Voici ce que nous avons appris :

Le terme « gamer » est très bien accepté chez les Canadiens de 13 à 17 ans tandis qu'il l'est moins chez les Canadiens de 55 à 65 ans. Il convient de noter que dans notre étude, le terme « gamer » désigne les femmes ou les hommes qui ont joué à des jeux vidéo au cours des quatre dernières semaines (au moment de l'étude). Tout au long du présent rapport, nous utiliserons les termes « enfants » ou « joueurs enfants » (6-12 ans), « adolescents » ou « joueurs adolescents » (13-17 ans) et « adultes » ou « joueurs adultes » (18-34 ans, 35-54 ans et 55-64 ans) de façon interchangeable lorsqu'il s'agit de groupes d'âge précis.

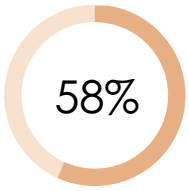
Les femmes



60 % des adolescentes de 13 à 17 ans se considèrent comme des gameuses



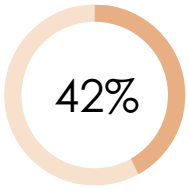
30% aiment le terme
50% sont indifférentes
20% n'aiment pas le terme



58 % des femmes de 18 à 34 ans se considèrent comme des gameuses



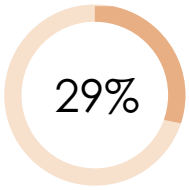
35% aiment le terme
55% sont indifférentes
10% n'aiment pas le terme



42 % des femmes de 35 à 54 ans se considèrent comme des gameuses



23% aiment le terme
57% sont indifférentes
20% n'aiment pas le terme

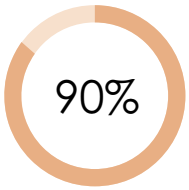


29 % des femmes de 55 à 64 ans se considèrent comme des gameuses



16% aiment le terme
60% sont indifférentes
24% n'aiment pas le terme

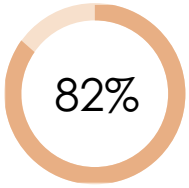
Les hommes



90 % des adolescents de 13 à 17 ans se considèrent comme des gamers



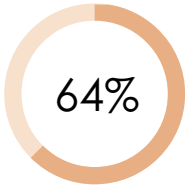
52% aiment le terme
41% sont indifférentes
6% n'aiment pas le terme



82 % des hommes de 18 à 34 ans se considèrent comme des gamers



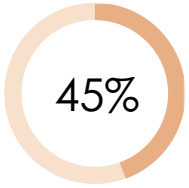
57% aiment le terme
36% sont indifférentes
7% n'aiment pas le terme



64 % des hommes de 35 à 54 ans se considèrent comme des gamers



29% aiment le terme
61% sont indifférentes
10% n'aiment pas le terme



45 % des hommes de 55 à 64 ans se considèrent comme des gamers



15% aiment le terme
77% sont indifférentes
8% n'aiment pas le terme

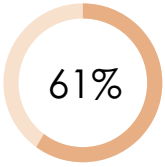
Nombre total de Canadiens qui jouent à des jeux vidéo



23 millions

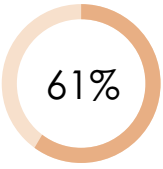
Pourcentage de Canadiens qui jouent à des jeux vidéo





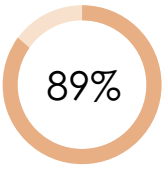
Répartition par âge des joueurs canadiens

De 18 à 64 ans



61 % des adultes canadiens de moins de 65 ans jouent à des jeux vidéo

De 6 à 17 ans

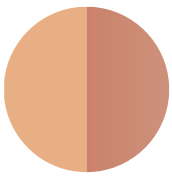


89 % des enfants et adolescents canadiens jouent à des jeux vidéo

Âge moyen du joueur canadien

34 ans

Pour l'ensemble des joueurs canadiens



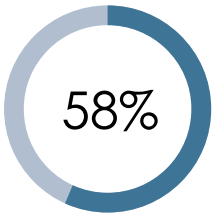
50 % sont des femmes
50 % sont des hommes



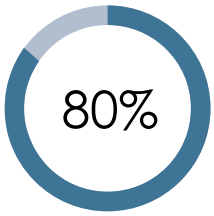
Les jeux vidéo pendant la pandémie

Les jeux vidéo pendant la pandémie

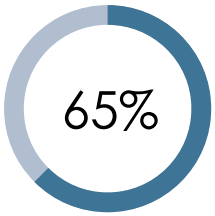
Depuis le début de la pandémie, les joueurs jouent davantage. Toutefois, moins de 2 % des Canadiens ont décidé de se mettre aux jeux vidéo pour la première fois pendant le confinement. La plupart des Canadiens qui jouent à des jeux vidéo depuis le début de la pandémie croient que le jeu les a aidés émotionnellement et mentalement, en particulier les adolescents. Il a également aidé les familles et les amis à garder le contact et à rester connectés.



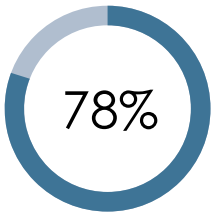
des adultes jouent plus



des adolescents jouent plus



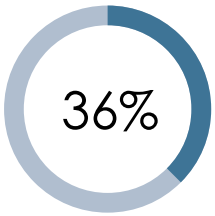
des adolescents trouvent que le jeu vidéo les aide à se sentir mieux en cette période où les sorties sont restreintes



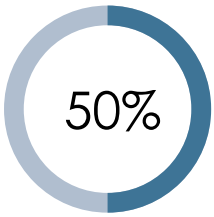
des adolescents trouvent que le jeu vidéo les aide à se sentir mieux en cette période où les sorties sont restreintes

Depuis le début de la pandémie, les enfants et les adolescents se sont davantage tournés vers la diffusion continue de sports électroniques et de jeux vidéo. La diffusion continue permet de regarder des jeux vidéo et d'y jouer.

Diffusion continue de sports électroniques

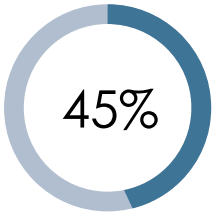


des adultes ont davantage recours à la diffusion continue depuis le début de la pandémie

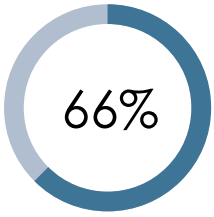


des enfants et adolescents ont davantage recours à la diffusion continue depuis le début de la pandémie

Diffusion continue de jeux vidéo



des adultes jouent davantage à des jeux vidéo en diffusion continue depuis le début de la pandémie



des enfants et adolescents jouent davantage à des jeux vidéo en diffusion continue depuis le début de la pandémie

Soixante-neuf pour cent (69 %) des parents ayant des enfants de 6 à 12 ans et 60 % des parents ayant des adolescents de 13 à 17 ans ont joué à des jeux vidéo avec leurs enfants. Quarante-quatre pour cent (44 %) des parents ayant des enfants de 6 à 17 ans ont déclaré passer plus de temps à jouer à des jeux vidéo avec leurs enfants depuis le début de la pandémie.



Pourquoi jouent les Canadiens

Pourquoi jouent les Canadiens

Lorsqu'on leur a demandé comment les jeux vidéo les avaient aidés depuis le début de la pandémie, les Canadiens ont fait part de leurs expériences propres et montré à quel point le jeu vidéo avait incontestablement égayé leur quotidien en ces temps difficiles. Les Canadiens trouvent que les jeux vidéo les aident à se détendre et à s'occuper pendant la quarantaine.

Cinquante-sept pour cent (57 %) des joueurs adultes ont déclaré que jouer à des jeux vidéo pendant le confinement était bénéfique pour leur santé mentale. Ce pourcentage est encore plus élevé chez les joueurs adolescents, qui ont déclaré à 65 % avoir une meilleure santé mentale grâce aux jeux vidéo.

Quarante-trois pour cent (43 %) des joueurs adultes ont déclaré que les jeux vidéo les ont aidés à rester en contact avec leurs amis pendant le confinement. Ce pourcentage atteint 70 % chez les joueurs adolescents interrogés.

Les parents constatent que le jeu vidéo leur permet de passer plus de temps avec leurs enfants. Les familles et les proches aiment jouer ensemble et trouvent que cela les aide à rester en contact s'ils habitent loin les uns des autres.

Le marché canadien des jeux vidéo

Les ventes de matériel pour consoles de jeu ont augmenté de 58 % d'une année sur l'autre et représentent 43 % de tous les gains en dollars. Près de 250 000 unités supplémentaires ont été vendues cette année par rapport à l'an dernier. Chaque catégorie affiche une augmentation : logiciels, consoles et cartes de jeu. Les logiciels, à la fois physiques et numériques, représentent 40 % de tous les gains.

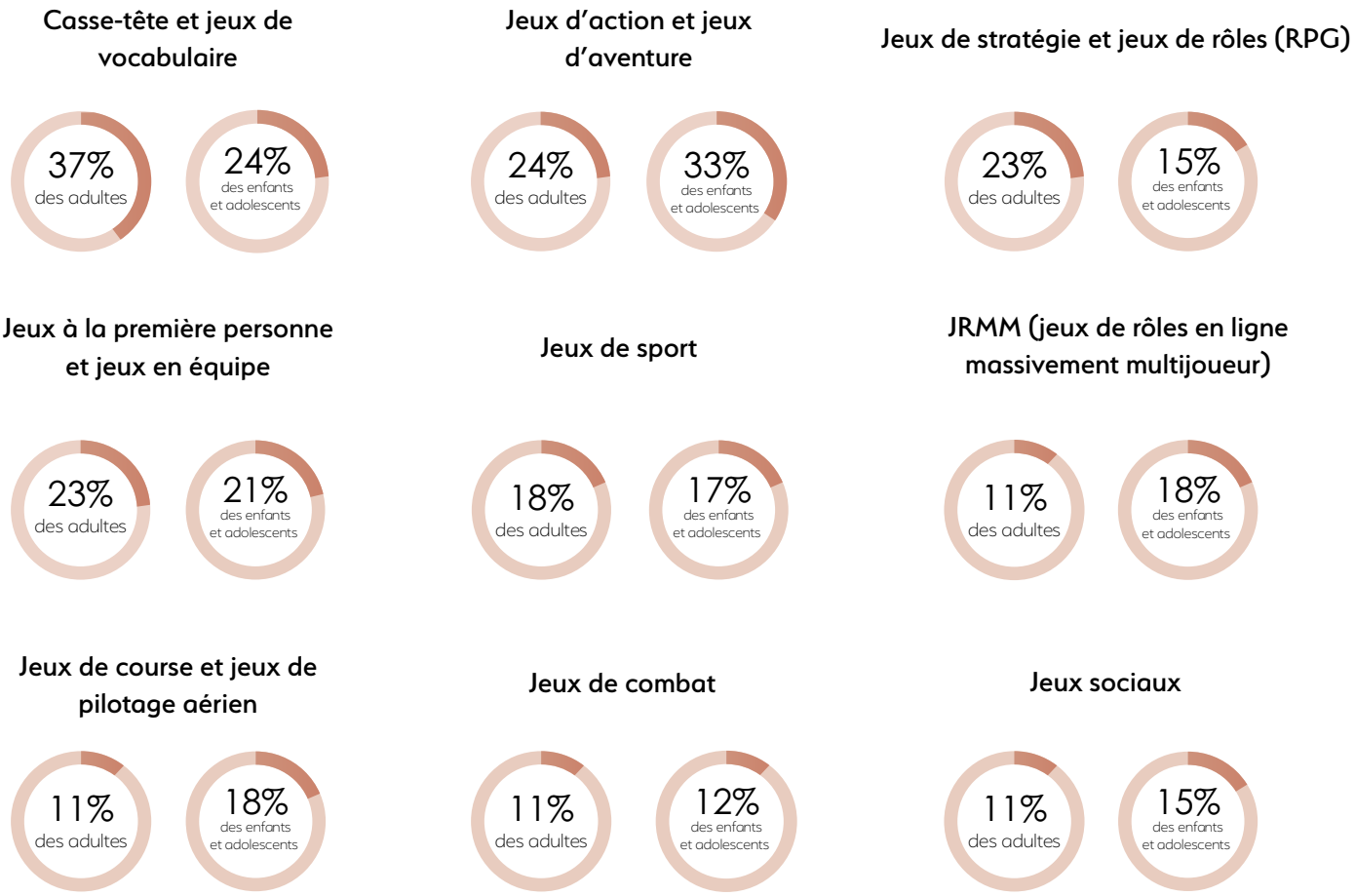


À quoi jouent les Canadiens

À quoi jouent les Canadiens

Les Canadiens sont plus susceptibles de jouer à des jeux à la première personne, à des sports électroniques et à des jeux de cartes en ligne; 40 % des joueurs adultes jouent seuls en ligne, 40 % jouent avec d'autres personnes en ligne, 20 % jouent en ligne avec d'autres joueurs se trouvant dans la même salle et 30 % jouent en ligne avec des joueurs qu'ils ne connaissent pas. Les Canadiens adultes jouent le plus souvent à des jeux de casse-tête, tandis que les enfants et les adolescents préfèrent les jeux d'action et les jeux d'aventure.

Les Canadiens de tous âges jouent à des jeux vidéo, et il y en a pour tous les goûts.



Faits démographiques marquants

Les appareils de jeu les plus utilisés varient. Nous avons relevé les différents types d'appareils, le nombre d'heures jouées par semaine (y compris le pourcentage d'heures jouées en ligne) et les trois titres les plus populaires au Canada par groupe d'âge. Le pourcentage total du temps de jeu s'applique à l'ensemble des appareils.

Les jeux sur mobile demeurent populaires chez les femmes dans tous les groupes démographiques, tandis que les jeux sur console sont populaires chez les hommes, à l'exception de la tranche d'âge de 35 à 54 ans.

Joueuses de 6 à 12 ans

- 88 % des filles de 6 à 12 ans jouent à des jeux vidéo
- Nombre moyen d'heures de jeu par semaine : 9
- 49 % des filles de 6 à 12 ans jouent sur mobile
- 31 % des filles de 6 à 12 ans jouent sur console
- 56 % du temps de jeu a lieu en ligne

Classement des trois titres les plus populaires chez les filles de 6 à 12 ans :

- Roblox
- Minecraft
- Mario Kart

Joueurs de 6 à 12 ans

- 95 % des garçons de 6 à 12 ans jouent à des jeux vidéo
- Nombre moyen d'heures de jeu par semaine : 12
- 31 % des garçons de 6 à 12 ans jouent sur mobile
- 53 % des garçons de 6 à 12 ans jouent sur console
- 60 % du temps de jeu a lieu en ligne

Classement des trois titres les plus populaires chez les garçons de 6 à 12 ans :

- Minecraft
- Fortnite
- Mario Kart

Joueuses de 13 à 17 ans

- 79 % des adolescentes de 13 à 17 ans jouent à des jeux vidéo
- Nombre moyen d'heures de jeu par semaine : 9,5
- 47 % des adolescentes de 13 à 17 ans jouent sur mobile
- 37 % des adolescentes de 13 à 17 ans jouent sur console
- 48 % du temps de jeu a lieu en ligne

Classement des trois titres les plus populaires chez adolescentes de 13 à 17 ans :

- Mario Kart
- Fortnite
- Sims 4

Joueurs de 13 à 17 ans

- 95 % des adolescents de 13 à 17 ans jouent à des jeux vidéo
- Nombre moyen d'heures de jeu par semaine : 21
- 13 % des adolescents de 13 à 17 ans jouent sur mobile
- 57 % des adolescents de 13 à 17 ans jouent sur console
- 78 % du temps de jeu a lieu en ligne

Classement des trois titres les plus populaires chez les adolescents de 13 à 17 ans :

- Fortnite
- Call of Duty
- Minecraft / Grand Theft Auto

Joueuses de 18 à 34 ans

- 68 % des femmes de 18 à 34 ans jouent à des jeux vidéo
- Nombre moyen d'heures de jeu par semaine : 8,5
- 82 % des femmes de 18 à 34 ans jouent sur mobile
- 63 % des femmes de 18 à 34 ans jouent sur console
- 50 % du temps de jeu a lieu en ligne

Classement des trois titres les plus populaires chez femmes de 18 à 34 ans :

- Mario Kart
- Call of Duty
- Sims 4

Joueurs de 18 à 34 ans

- 89 % des hommes de 18 à 34 ans jouent à des jeux vidéo
- Nombre moyen d'heures de jeu par semaine : 12
- 71 % des hommes de 18 à 34 ans jouent sur mobile
- 72 % des hommes de 18 à 34 ans jouent sur console
- 63 % du temps de jeu a lieu en ligne

Classement des trois titres les plus populaires chez les hommes de 18 à 34 ans :

- Call of Duty
- FIFA 20 / Grand Theft Auto
- NBA 2K20

Joueuses de 35 à 54 ans

- 52 % des femmes de 35 à 54 ans jouent à des jeux vidéo
- Nombre moyen d'heures de jeu par semaine : 8
- 81 % des femmes de 35 à 54 ans jouent sur mobile
- 42 % des femmes de 35 à 54 ans jouent sur console
- 53 % du temps de jeu a lieu en ligne

Classement des trois titres les plus populaires chez les femmes de 35 à 54 ans :

- Solitaire
- Candy Crush
- Sudoku / Scrabble

Joueurs de 35 à 54 ans

- 68 % des hommes de 35 à 54 ans jouent à des jeux vidéo
- Nombre moyen d'heures de jeu par semaine : 8,5
- 68 % des hommes de 35 à 54 ans jouent sur mobile
- 62 % des hommes de 35 à 54 ans jouent sur console
- 53 % du temps de jeu a lieu en ligne

Classement des trois titres les plus populaires chez les hommes de 35 à 54 ans :

- Call of Duty
- NHL 20
- Madden 20 / Mario Kart

Joueuses de 55 à 64 ans

- 36 % des femmes de 55 à 64 ans jouent à des jeux vidéo
- Nombre moyen d'heures de jeu par semaine : 8
- 69 % des femmes de 55 à 64 ans jouent sur mobile
- 20 % des femmes de 55 à 64 ans jouent sur console
- 57 % du temps de jeu a lieu en ligne

Classement des trois titres les plus populaires chez les femmes de 55 à 64 ans :

- Solitaire
- Candy Crush
- Scrabble

Joueurs de 55 à 64 ans

- 41 % des hommes de 55 à 64 ans jouent à des jeux vidéo
- Nombre moyen d'heures de jeu par semaine : 9
- 64 % des hommes de 55 à 64 ans jouent sur mobile
- 36 % des hommes de 55 à 64 ans jouent sur console
- 51 % du temps de jeu a lieu en ligne

Classement des trois titres les plus populaires chez les hommes de 55 à 64 ans :

- Solitaire
- Video Poker
- Sudoku



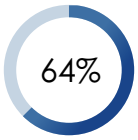


Où jouent les Canadiens

Où jouent les Canadiens

Les Canadiens des quatre coins du pays aiment les jeux vidéo. L'âge moyen des joueurs adultes (18-64 ans) au Canada est de 38 ans. D'après nos recherches, ce sont les Saskatchewanais qui jouent le plus, avec une moyenne de 10 heures de jeu.

Colombie-Britannique

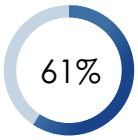


64% des joueurs adultes en Colombie-Britannique jouent à des jeux vidéo

L'âge moyen des joueurs adultes en Colombie-Britannique est de 38 ans

Le temps de jeu moyen est de 9 heures par semaine en Colombie-Britannique

Alberta

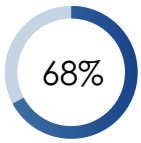


61 % des joueurs adultes en Alberta jouent à des jeux vidéo

L'âge moyen des joueurs adultes en Alberta est de 39 ans

Le temps de jeu moyen est de 9 heures par semaine en Alberta

Saskatchewan



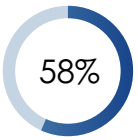
68 % des joueurs adultes en Saskatchewan jouent à des jeux vidéo

L'âge moyen des joueurs adultes en Saskatchewan est de 36 ans

Le temps de jeu moyen est de 10 heures par semaine en Saskatchewan

La Saskatchewan possède le taux de jeu le plus élevé au Canada

Manitoba

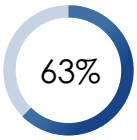


58 % des joueurs adultes au Manitoba jouent à des jeux vidéo

L'âge moyen des joueurs adultes au Manitoba est de 38 ans

Le temps de jeu moyen est de 9 heures par semaine au Manitoba

Ontario

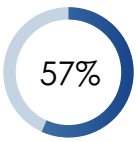


63 % des joueurs adultes en Ontario jouent à des jeux vidéo

L'âge moyen des joueurs adultes en Ontario est de 37 ans

Le temps de jeu moyen est de 9 heures par semaine en Ontario

Québec

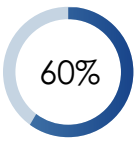


57% des joueurs adultes au Québec jouent à des jeux vidéo

L'âge moyen des joueurs adultes au Québec est de 37 ans

Le temps de jeu moyen est de 8 heures par semaine au Québec

Canada atlantique



60% des joueurs adultes au Canada atlantique jouent à des jeux vidéo

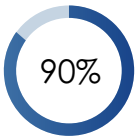
L'âge moyen des joueurs adultes au Canada atlantique est de 40 ans

Le temps de jeu moyen est de 9 heures par semaine au Canada atlantique

Enfants et adolescents

Partout au Canada, les enfants et les adolescents jouent à des jeux vidéo. En raison de la petite taille de l'échantillon, les données de ce segment ont été calculées par région. L'âge moyen, le pourcentage de joueurs et le nombre moyen d'heures de jeu chez les enfants et les adolescents ont été chiffrés pour l'Ontario, le Québec et l'Ouest canadien.

Ontario



90 % des enfants et adolescents en Ontario jouent à des jeux vidéo

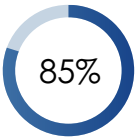


L'âge moyen des enfants et adolescents qui jouent à des jeux vidéo en Ontario est de 12 ans



Le temps de jeu moyen est de 13,5 heures par semaine chez les enfants et adolescents en Ontario

Québec



85 % des enfants et adolescents au Québec jouent à des jeux vidéo

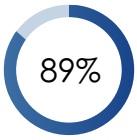


L'âge moyen des enfants et adolescents qui jouent à des jeux vidéo au Québec est de 12 ans



Le temps de jeu moyen est de 14,5 heures par semaine chez les enfants et adolescents au Québec

Ouest canadien



89 % des enfants et adolescents dans l'Ouest canadien jouent à des jeux vidéo



L'âge moyen des enfants et adolescents qui jouent à des jeux vidéo dans l'Ouest canadien est de 12 ans



Le temps de jeu moyen est de 12 heures par semaine chez les enfants et adolescents dans l'Ouest canadien

À quoi jouent les Canadiens par région

Les casse-tête et les jeux de vocabulaire sont les jeux les plus populaires au Canada. Les types de jeux les plus joués au Canada sont semblables d'un bout à l'autre du pays.

Colombie-Britannique

- 35 % des joueurs en Colombie-Britannique jouent à des casse-tête et à des jeux de vocabulaire
- 28 % des joueurs en Colombie-Britannique jouent à des jeux d'action et à des jeux d'aventure
- 26 % des joueurs en Colombie-Britannique jouent à des jeux de stratégie et à des jeux de rôles

Alberta

- 40 % des joueurs en Alberta jouent à des casse-tête et à des jeux de vocabulaire
- 25 % des joueurs en Alberta jouent à des jeux à la première personne et à des jeux en équipe
- 24 % des joueurs en Alberta jouent à des jeux d'action et à des jeux d'aventure

Saskatchewan et Manitoba

- 37 % des joueurs en Saskatchewan et au Manitoba jouent à des casse-tête et à des jeux de vocabulaire
- 25 % des joueurs en Saskatchewan et au Manitoba jouent à des jeux d'action et à des jeux d'aventure
- 24 % des joueurs en Saskatchewan et au Manitoba jouent à des jeux à la première personne et à des jeux en équipe

Ontario

- 41 % des joueurs en Ontario jouent à des casse-tête et à des jeux de vocabulaire
- 25 % des joueurs en Ontario jouent à des jeux à la première personne et à des jeux en équipe
- 24 % des joueurs en Ontario jouent à des jeux d'action et à des jeux d'aventure

Québec

- 30 % des joueurs au Québec jouent à des casse-tête et à des jeux de vocabulaire
- 25 % des joueurs au Québec jouent à des jeux de stratégie et à des jeux de rôles
- 22 % des joueurs au Québec jouent à des jeux d'action et à des jeux d'aventure

Canada atlantique

- 28 % des joueurs au Canada atlantique jouent à des casse-tête et à des jeux de vocabulaire
- 25 % des joueurs au Canada atlantique jouent à des jeux d'action et à des jeux d'aventure
- 21 % des joueurs au Canada atlantique jouent à des jeux à la première personne et à des jeux en équipe

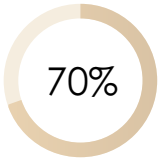
Remarque concernant les données : Le NPD Group a regroupé les provinces de l'Atlantique (Nouveau-Brunswick, Île-du-Prince-Édouard, Nouvelle-Écosse et Terre-Neuve-et-Labrador) en raison de la taille de la population (moins de 7 % du Canada). Le NPD Group a enquêté dans 10 provinces et utilisé les données de Statistique Canada pour pondérer les résultats selon l'âge, le sexe, la région et la taille du ménage. Les trois territoires (Yukon, Territoires du Nord-Ouest et Nunavut) n'ont pas été pris en compte en raison du coût prohibitif pour obtenir un échantillon exploitable.



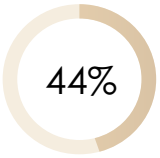
Comment jouent les Canadiens

Comment jouent les Canadiens

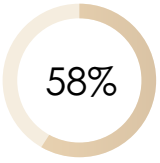
Bien que la pratique du jeu vidéo ait diminué dans l'ensemble, passant de 64 % en 2018 à 61 % en 2020, ce chiffre a augmenté chez les Canadiens âgés de 18 à 34 ans. Les joueurs canadiens jouent plus qu'avant.



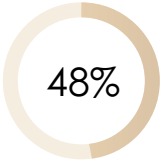
des adultes jouent en ligne



des adultes jouent seuls en ligne



des adultes jouent hors ligne



des adultes jouent seuls hors ligne

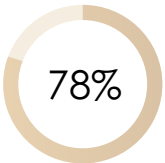
Les jeux à la première personne, les jeux en équipe, les jeux d'action et les jeux sportifs sont plus susceptibles d'être joués avec d'autres joueurs.

De plus en plus de Canadiens préfèrent télécharger des jeux numériques plutôt que d'acheter des jeux physiques. Ce phénomène rejoint la tendance mondiale. Nous vivons aujourd'hui dans un monde numérique et communiquons de plus en plus par des moyens numériques pour nos activités quotidiennes, dont le jeu vidéo fait partie.

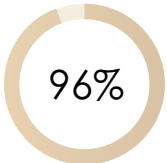
Cotes des jeux vidéo de l'ESRB

Puisque de plus en plus de familles jouent ensemble, nous avons demandé aux parents s'ils consultaient ou non les cotes de l'ESRB. Nous avons constaté que la prise en compte des cotes de l'ESRB affichait une tendance à la baisse, ce qui peut signifier que les parents choisissent des jeux qu'ils connaissent bien pour leurs enfants. Quoi qu'il en soit, le système d'évaluation est un outil important qui permet aux parents de s'impliquer et de connaître le type de contenu qui se trouve dans les jeux vidéo de leurs enfants. Les parents des jeunes joueurs continuent de trouver le système d'évaluation très utile.

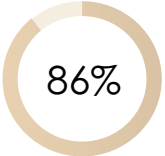
Les cotes de l'ESRB comprennent six catégories qui sont représentées sur le devant de chaque boîte de jeu ou sur les plateformes numériques par les symboles suivants : EC pour Jeunes enfants, E pour Enfants et adultes, E10+ pour Enfants et adultes 10+, T pour Adolescents, M pour Jeunes adultes 17+ et AO pour Adultes seulement 18+. Les cotes sont des recommandations destinées à un groupe d'âge particulier auquel le jeu convient.



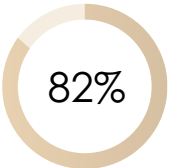
des joueurs adultes déclarent consulter les cotes (en baisse de 2 points de pourcentage par rapport à 2018)



des parents de joueurs trouvent le système d'évaluation très utile au moment d'acheter ou de louer des jeux pour leurs enfants



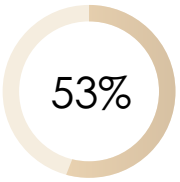
des parents de joueurs âgés de 6 à 17 ans pensent que les cotes représentent fidèlement le contenu du jeu



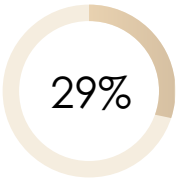
des parents de joueurs âgés de 6 à 17 ans estiment être du même avis que la cote figurant sur les jeux de leurs enfants

Nous avons également appris que la communication de renseignements personnels et l'emplacement des joueurs étaient les principales préoccupations chez les parents de jeunes enfants notamment. Les Canadiens sont soucieux de leur vie privée et il existe des outils pour les aider à protéger ces renseignements lorsqu'ils jouent.

En moyenne, 78 % des parents de joueurs âgés de 6 à 17 ans consultent la cote d'un jeu « Toujours » ou « Parfois » : 42 % déclarent qu'ils la consultent toujours et 36 % qu'ils la consultent parfois. Les parents d'enfants âgés de 6 à 12 ans sont ceux qui consultent les cotes le plus souvent.



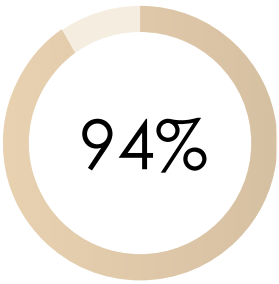
des parents de joueurs âgés de 6 à 12 ans consultent toujours les cotes de l'ESRB



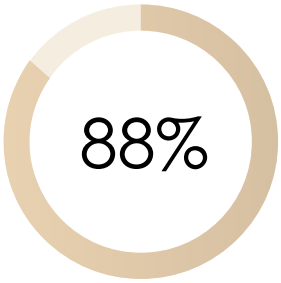
des parents de joueurs âgés de 13 à 17 ans consultent toujours les cotes de l'ESRB

Appareils

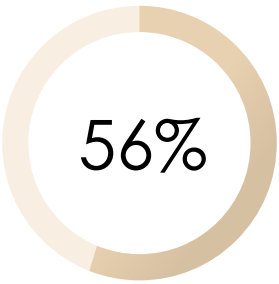
Dans l'ensemble, le nombre de ménages équipés d'une console a diminué au cours des deux dernières années. Malgré ce déclin, nous avons constaté que les jeux sur console étaient devenus plus populaires chez les jeunes hommes. À l'inverse, le nombre de personnes équipées d'appareils mobiles a atteint des sommets. Nous avons constaté une légère baisse du nombre de consoles de jeu et d'ordinateurs chez les femmes et les Canadiens âgés de 35 ans et plus.



des joueurs adultes au Canada déclarent posséder et utiliser un appareil mobile pour jouer aux jeux vidéo (même pourcentage qu'en 2018)



des joueurs adultes au Canada déclarent posséder et utiliser un ordinateur pour jouer aux jeux vidéo (1 % de moins qu'en 2018)

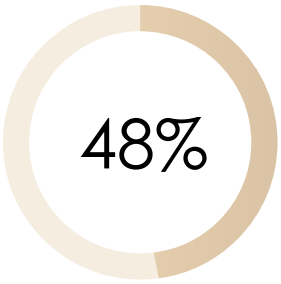


des joueurs adultes au Canada déclarent posséder et utiliser une console pour jouer aux jeux vidéo (4 % de moins qu'en 2018)

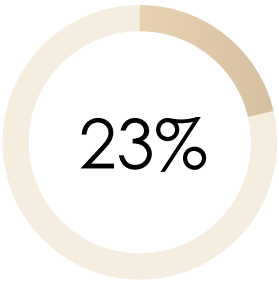
Veuillez noter que nos recherches ont révélé une utilisation différente des appareils selon qu'il s'agit d'adultes, d'enfants ou d'adolescents. Dans cette analyse, les enfants et les adolescents font partie de la même cohorte.

Adultes

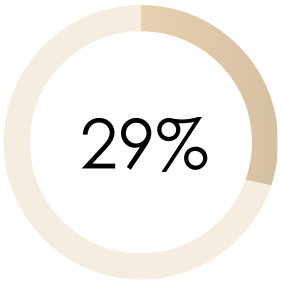
Les appareils mobiles restent les appareils de jeu les plus utilisés chez les adultes.



des joueurs adultes utilisent le plus souvent un appareil mobile pour jouer aux jeux vidéo (1 point de pourcentage de plus qu'en 2018)

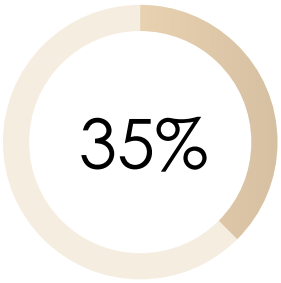


des joueurs adultes utilisent le plus souvent un ordinateur pour jouer aux jeux vidéo (2 points de pourcentage de moins qu'en 2018)

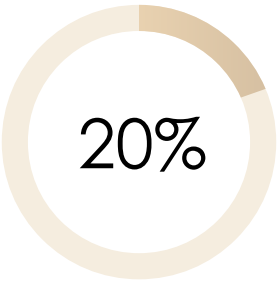


des joueurs adultes utilisent le plus souvent une console pour jouer aux jeux vidéo (4 points de pourcentage de plus qu'en 2018)

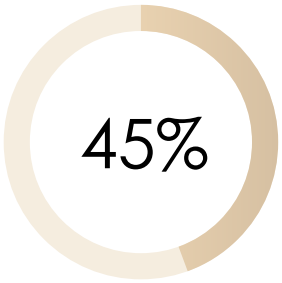
Enfants et adolescents



des joueurs enfants et adolescents utilisent le plus souvent un appareil mobile pour jouer aux jeux vidéo (6 points de pourcentage de moins qu'en 2018)



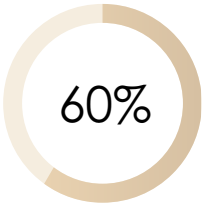
des joueurs enfants et adolescents utilisent le plus souvent un ordinateur pour jouer aux jeux vidéo (3 points de pourcentage de plus qu'en 2018)



des joueurs enfants et adolescents utilisent le plus souvent une console pour jouer aux jeux vidéo (11 points de pourcentage de plus qu'en 2018)

Jeu sur plusieurs plateformes

Les enfants et les adolescents sont plus enclins à s'adonner à des jeux sur plusieurs appareils, tandis que les adultes sont plus susceptibles de le faire seulement sur des appareils mobiles. (Appareils : réalité virtuelle, console, mobile, ordinateur).



des Canadiens jouent sur plusieurs appareils

Adultes

- 9 % des adultes jouent sur ordinateur seulement
- 11 % des adultes jouent sur console seulement
- 20 % des adultes jouent sur mobile seulement
- 34 % des adultes jouent sur deux appareils
- 21 % des adultes jouent sur trois appareils
- 4 % des adultes jouent sur les quatre appareils

Enfants et adolescents

- 6 % des enfants et des adolescents jouent sur ordinateur seulement
- 17 % des enfants et des adolescents jouent sur console seulement
- 12 % des enfants et des adolescents jouent sur mobile seulement
- 39 % des enfants et des adolescents jouent sur deux appareils
- 22 % des enfants et des adolescents jouent sur trois appareils
- 4 % des enfants et des adolescents jouent sur les quatre appareils



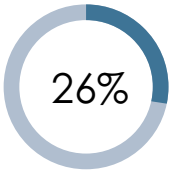
Sports électroniques

Sports électroniques

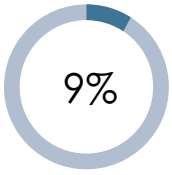
Au Canada et partout dans le monde, les sports électroniques connaissent une croissance exponentielle. Chaque année, des centaines de millions d'amateurs jouent à des sports électroniques ou en regardent aux quatre coins du monde. Les propriétaires et les éditeurs de la propriété intellectuelle concernés par les sports électroniques font partie des membres de l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD). Cette année, nous avons analysé la façon dont les Canadiens s'adonnent aux sports électroniques.

Il en ressort que 35 % des adultes et 29 % des enfants et adolescents ont pris part à des sports électroniques en 2019-2020 (étude sur 12 mois ayant pris fin en mai 2020).

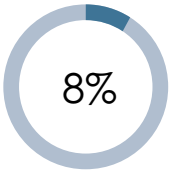
Joueurs adultes



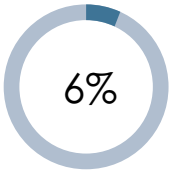
des joueurs adultes ont regardé un tournoi de sport électronique en ligne



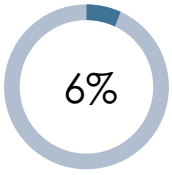
des joueurs adultes ont acheté du contenu numérique lié au sport électronique



des joueurs adultes ont acheté des articles physiques liés au sport électronique

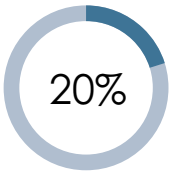


des joueurs adultes ont participé à un tournoi de sport électronique

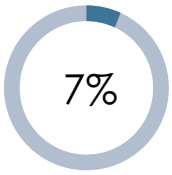


des joueurs adultes ont assisté en personne à un tournoi de sport électronique

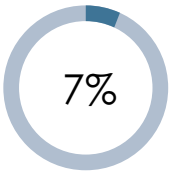
Joueurs enfants et adolescents



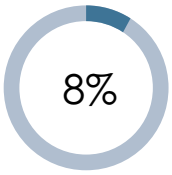
des joueurs enfants et adolescents ont regardé un tournoi de sport électronique en ligne



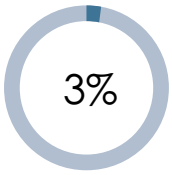
des joueurs enfants et adolescents ont acheté du contenu numérique lié au sport électronique



des joueurs enfants et adolescents ont acheté des articles physiques liés au sport électronique

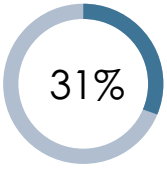


des joueurs enfants et adolescents ont participé à un tournoi de sport électronique

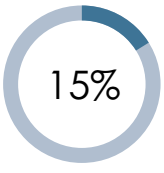


des joueurs enfants et adolescents ont assisté en personne à un tournoi de sport électronique

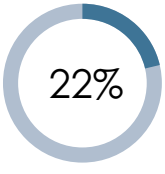
Les Canadiens sont de plus en plus nombreux à regarder des sports électroniques : 40 % des joueurs regardent des diffusions continues, dont 41 % d'adultes et 46 % d'enfants et adolescents.



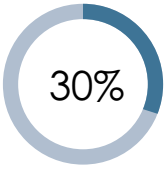
des adultes regardent des diffusions continues de jeux



des adultes jouent à des jeux en diffusion continue



des enfants et adolescents jouent à des jeux en diffusion continue



des enfants et adolescents regardent des diffusions continues de jeux

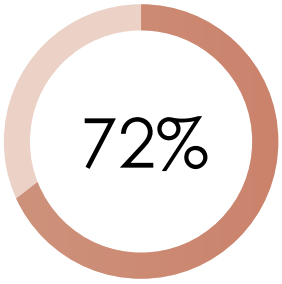


Avec qui jouent les Canadiens

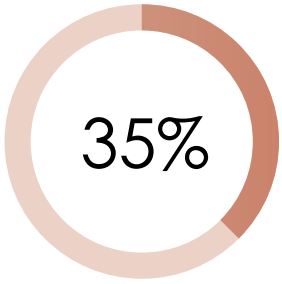
Avec qui jouent les Canadiens

Les Canadiens jouent aux jeux vidéo pour rencontrer des gens, se divertir et garder le contact. Notre étude révèle que les Canadiens jouent seuls à 74 %, tandis que 55 % jouent avec d'autres personnes.

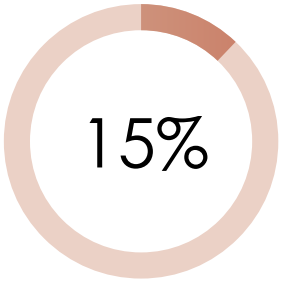
Joueurs adultes (qui jouent avec d'autres personnes)



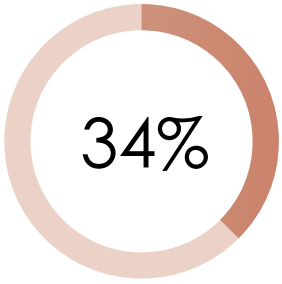
des joueurs adultes jouent aux jeux vidéo avec leurs amis



des joueurs adultes jouent aux jeux vidéo avec leurs frères et sœurs ou leurs cousins



des joueurs adultes jouent aux jeux vidéo avec leurs parents



des joueurs adultes jouent aux jeux vidéo avec leur conjoint ou partenaire



Conclusion

Conclusion

Bien que la pandémie n'ait pas bouleversé la communauté du jeu vidéo au Canada, avec moins de 2 % d'adultes (18-64 ans) à s'être essayés au jeu vidéo pour la première fois pendant cette période, la durée de jeu chez les joueurs existants a considérablement augmenté.

En plus de jouer davantage aux jeux vidéo, la plupart des Canadiens déclarent que le jeu les aide à se sentir mieux sur le plan émotionnel et mental, dans le contexte actuel des restrictions de sorties. Le jeu vidéo permet également aux parents de trouver un loisir commun avec leurs enfants et de passer du temps avec eux.
Nombreux sont ceux qui ajoutent que les jeux vidéo sont un moyen pour la famille et les amis de rester en contact pendant la pandémie.

PARTENAIRES DE L'ALD

Entertainment Software Association (États-Unis)
THEESA.COM • @THEESA
L'ESA propose un large éventail de services aux sociétés de logiciels de divertissement interactif aux États-Unis, notamment en effectuant des recherches sur les entreprises et les consommateurs; en fournissant une analyse juridique et politique et un soutien sur les questions relatives au premier amendement de la Constitution des États-Unis, à la propriété intellectuelle, aux technologies et au commerce électronique; en gérant un programme mondial de protection du contenu; en possédant et en exploitant l'E3; et en représentant les intérêts de l'industrie du jeu vidéo auprès du gouvernement fédéral et des États.

Entertainment Software Ratings Board
ESRB.ORG • @ESRBRATINGS
L'ESRB est un organisme d'autoréglementation à but non lucratif qui attribue des cotes d'âge et de contenu aux jeux vidéo et aux applications mobiles pour permettre aux parents de faire des choix éclairés. Il applique également les directives en matière de publicité adoptées par l'industrie du jeu vidéo et aide les entreprises à mettre en œuvre des pratiques responsables concernant la protection de la vie privée, à la fois en ligne et sur appareil mobile, dans le cadre de son programme de protection de la vie privée.

The NPD Group
NPDGROUP.ca • @NPDCANADA
NPD propose des données, une expertise du secteur et des analyses prescriptives qui visent à aider ses clients à développer leurs entreprises au sein d'un marché qui ne cesse d'évoluer. À l'échelle mondiale, plus de 2 000 entreprises nous font confiance pour les aider à mesurer, planifier et améliorer leur rendement peu importe le canal, y compris les magasins physiques, le commerce électronique et les transactions d'entreprise à entreprise (B2B). Nous proposons nos services dans 19 pays... dans les Amériques, en Europe et dans les régions APAC. Nos domaines d'activité incluent : accessoires vestimentaires, appareils mobiles, électroménagers, automobile, beauté, chaussures, commerce électronique, consommation alimentaire, commerce de détail, divertissement médiatique, environnement domestique, technologie grand public, fournitures de bureau, jeux vidéo, jouets, livres, produits pour enfants, services alimentaires, sports, technologie B2B et vêtements.

À PROPOS DE L'ASSOCIATION CANADIENNE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT

theESA.ca • @ESACanada
L'ALD est la porte-parole nationale de l'industrie du jeu vidéo au Canada. Nous travaillons pour nos membres que sont Activision Blizzard, Glu, EA, Gameloft, Ubisoft, Kabam, Other Ocean Interactive, Ludia, Microsoft, Nintendo, Sony Interactive Entertainment, Relic Entertainment, Solutions 2 Go, WB Games, Square Enix, Take 2 Interactive, Codename Entertainment, Certain Affinity et NetEase Games, pour veiller à ce que les environnements juridiques, réglementaires et d'affaires publiques soient favorables au développement commercial à long terme.

Pour obtenir plus de renseignements, visitez theESA.ca/fr, envoyez-nous un courriel à info@theEsa.ca

@ESACanada @ESACanada ESACanada