FAITS ESSENTIELS 2016



ASSOCIATION CANADIENNE DU
LOGICIEL DE
DIVERTISSEMENT

TABLE DES MATIÈRES

COMPRENDRE LE JOUEUR CANADIEN 2016

• DÉMOGRAPHIE •
Faites-vous partie des joueurs?

• PROFIL DES PLATES-FORMES •
Quelles sont les plates-formes utilisées par les joueurs?

• PROFILS DÉMOGRAPHIQUES •
Quel est votre genre de jeu?

• ACQUISITION DES JEUX •
Où vous procurez-vous vos jeux?

• PARENTS •

• CLASSIFICATIONS ESRB •

• IARC •

SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO 2015

Taille et emploi

• L'ALD •
Membres de l'ALD

Faits essentiels 2016 contient des renseignements exclusifs émanant de:

Understanding The Canadian Gamer 2016 (Comprendre le joueur canadien 2016) préparé pour l'ALD par NPD. Le sondage réalisé pour ce rapport a permis de recueillir des données auprès de 2 467 adultes (18 à 64 ans), de 270 adolescents (13 à 17 ans) et de 261 enfants (6 à 12 ans) entre le 29 avril et le 20 mai 2016. La marge d'erreur associée à l'échantillon total est de 5 % ou de 19 fois sur 20.

Canada's Video Game Industry 2015 (Le secteur canadien du jeu vidéo en 2015) préparé pour l'ALD par Nordicity. Le sondage réalisé pour ce rapport a permis de recueillir des données quantitatives et qualitatives sur 2014 auprès de 123 studios de jeux vidéo du Canada.

COMMENCEZ LA PARTIE

1 JOUEUR
2 JOUEURS
POINTS - 000000

FAITES-VOUS PARTIE DES JOUEURS?



37 % DES CANADIENS SE DÉFINISSENT COMME DES « JOUEURS »



FEMMES

29 % d'entre elles se définissent comme des << joueurs >>



HOMMES

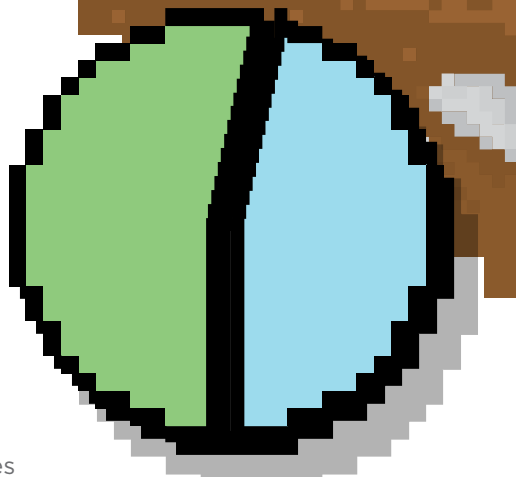
47 % d'entre eux se définissent comme des << joueurs >>



51 % des joueurs sont des hommes



49 % des joueurs sont des femmes



TOUTEFOIS

52 % DES CANADIENS SONT DES << JOUEURS >>, ÉTANT DONNÉ QU'ILS ONT JOUÉ AU COURS DES 4 DERNIÈRES SEMAINES

18 868 917 CANADIENS SONT DES JOUEURS

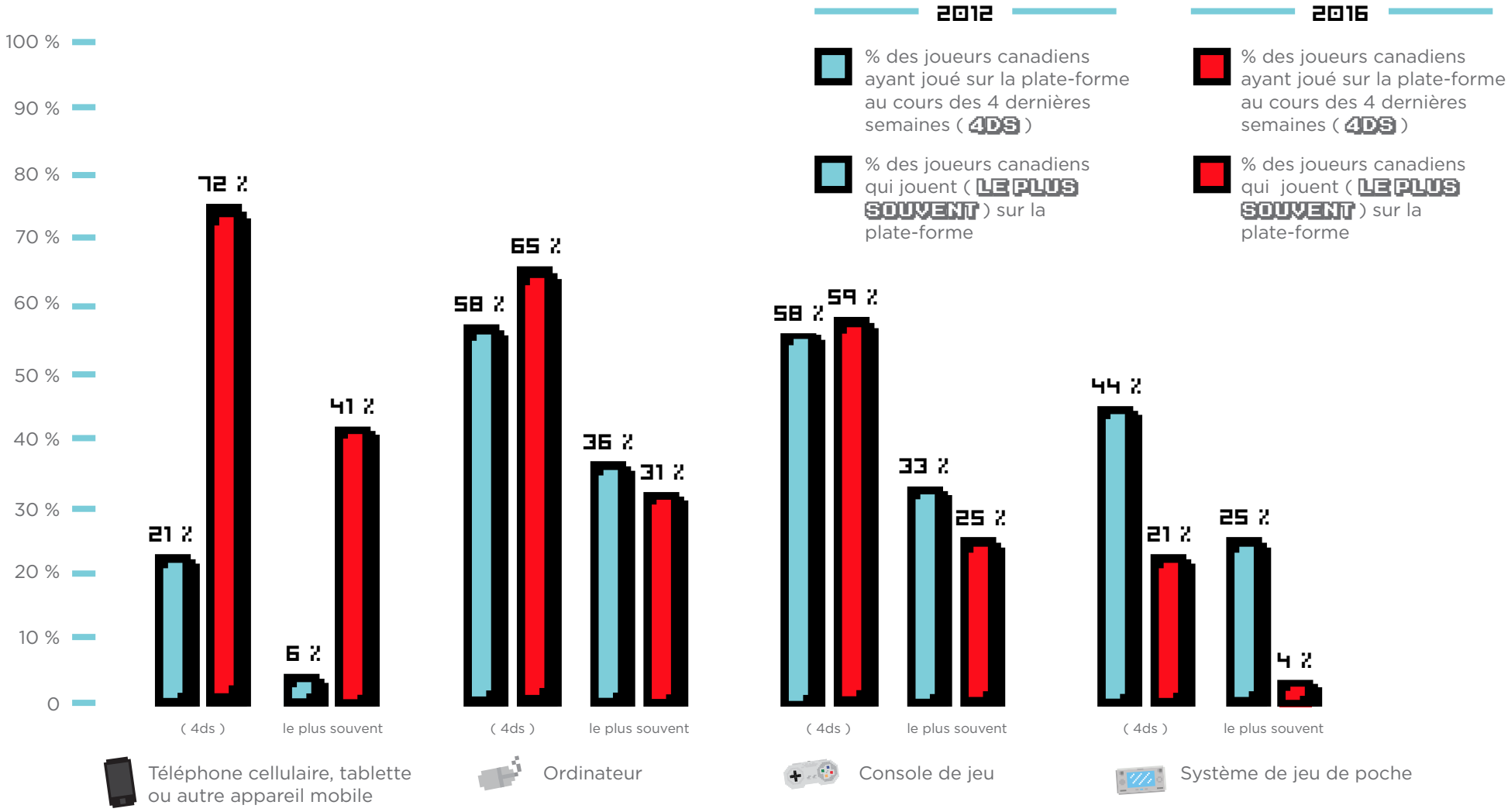


36 ANS Âge moyen du joueur canadien



11 HEURES Moyenne du temps passé chaque semaine à jouer

QUELLES SONT LES PLATES-FORMES UTILISÉES PAR LES JOUEURS?



QUELLES SONT LES PLATES-FORMES UTILISÉES PAR LES JOUEURS?

APPAREIL MOBILE

(TÉLÉPHONE CELLULAIRE, TABLETTE OU AUTRE APPAREIL MOBILE)

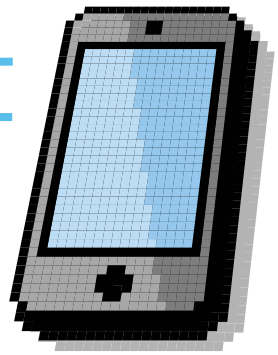
89 % des adultes canadiens ont un appareil mobile



90 % des **FEMMES** ont un appareil mobile



87 % des **HOMMES** ont un appareil mobile



Parmi ceux qui ne se considèrent pas comme des joueurs, **79 %** indiquent avoir joué sur un appareil mobile **AU COURS DES QUATRE DERNIÈRES SEMAINES**



41 % des joueurs jouent le plus souvent sur leur **APPAREIL MOBILE**

31

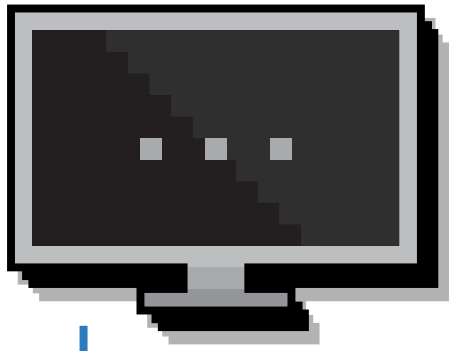
L'UTILISATION DES APPAREILS MOBILES AU COURS DES 4 DERNIÈRES SEMAINES se fait surtout par les personnes du millénaire et de la génération X

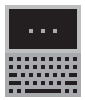
ORDINATEUR

90 % des adultes canadiens ont un ordinateur

LES BABY-BOOMERS

(55 à 64 ans) sont les plus nombreux à avoir un ordinateur, à **94 %**





31 % des joueurs jouent le plus souvent sur leur **ORDINATEUR**

31

L'UTILISATION DES ORDINATEURS AU COURS DES 4 DERNIÈRES SEMAINES se fait surtout par les baby-boomers

QUELLES SONT LES PLATES-FORMES UTILISÉES PAR LES JOUEURS?

CONSOLE

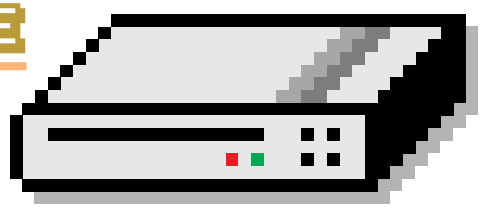


57 % des adultes canadiens ont une console

59 % des hommes ont une console, pourcentage qui reste stable depuis 2014

JOUEURS DU MILLÉNAIRE

Les joueurs de 18 à 34 ans sont les plus nombreux à avoir une console, avec **70 %**





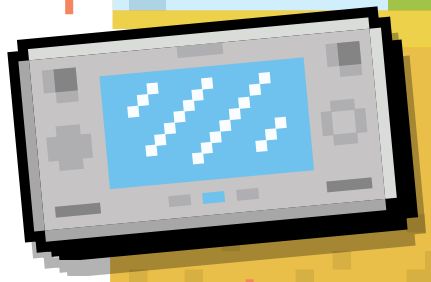
25 % des joueurs jouent le plus souvent sur une **CONSOLE**

31

L'UTILISATION D'UNE CONSOLE AU COURS DES 4 DERNIÈRES SEMAINES se fait surtout par les garçons (6 à 12 ans) et les adolescents (13 à 17 ans)

SYSTÈME DE JEU DE POCHE

27 % des adultes canadiens ont un système de poche



La possession des **APPAREILS DE POCHE** chez les joueurs baisse dans tous les groupes d'âges et dans les deux sexes depuis 2014



4 % des joueurs jouent le plus souvent sur un **APPAREIL DE POCHE**

31

L'UTILISATION D'APPAREILS DE POCHE AU COURS DES 4 DERNIÈRES SEMAINES se fait surtout par les joueurs du millénaire et les enfants

QUEL EST VOTRE GENRE DE JEU?

ENFANTS 6 À 12 ANS

FILLES



- 48 % JEUX DE PUZZLE
- 34 % JEUX DE RÔLES EN LIGNE POUR ENFANTS
- 30 % JEUX POUR LA FAMILLE

50 % des filles de 6 à 12 ans jouent le plus souvent sur leur APPAREIL MOBILE

GARÇONS



- 45 % ACTION-AVENTURE
- 30 % JEUX DE SPORTS
- 30 % COURSE-VOL

41 % des garçons de 6 à 12 ans jouent le plus souvent sur leur APPAREIL MOBILE

ADOLESCENTS 13 À 17 ANS

FILLES



- 42 % JEUX DE PUZZLE
- 29 % ACTION-AVENTURE
- 28 % JEUX DE SOCIÉTÉ

49 % des filles de 13 à 17 ans jouent le plus souvent sur leur APPAREIL MOBILE

GARÇONS



- 48 % JEUX DE TIR
- 44 % ACTION-AVENTURE
- 30 % COMBAT

38 % des garçons de 13 à 17 ans jouent le plus souvent sur leur APPAREIL MOBILE

QUEL EST VOTRE GENRE DE JEU?

JOUEURS DU MILLÉNAIRE

18 À 34 ANS

FEMMES



49 % JEUX DE PUZZLE

36 % JEUX DE STRATÉGIE

33 % ACTION-AVENTURE

92 % des femmes du millénaire âgées de 18 à 34 ans jouent le plus souvent sur leur APPAREIL MOBILE

L'utilisation des appareils mobiles par les femmes du millénaire est SUPÉRIEURE à celle des consoles, des ordinateurs et des appareils de poche

HOMMES



47 % ACTION-AVENTURE

46 % JEUX DE TIR

37 % JEUX DE STRATÉGIE

93 % des hommes du millénaire âgés de 18 à 34 ans jouent le plus souvent sur leur CONSOLE

L'utilisation des CONSOLES est nettement supérieure par les hommes du millénaire. L'utilisation des appareils mobiles et des ordinateurs est aussi élevée que chez les femmes de cette même catégorie, mais celle des appareils de poche tend à être inférieure

JOUEURS DE LA GÉNÉRATION X

35 À 54 ANS

FEMMES



64 % JEUX DE PUZZLE

29 % JEUX DE CARTES

20 % JEUX DE STRATÉGIE

85 % des femmes de la génération X âgées de 35 à 54 ans jouent le plus souvent sur leur APPAREIL MOBILE

HOMMES



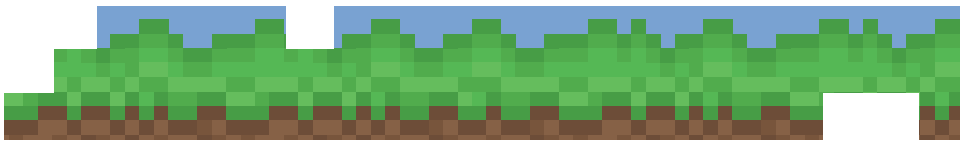
36 % ACTION-AVENTURE

30 % JEUX DE SPORTS

28 % JEUX DE TIR

93 % des hommes de la génération X âgés de 35 à 54 ans jouent le plus souvent sur leur CONSOLE

L'utilisation des CONSOLES par les hommes de la génération X est supérieure à celle des appareils mobiles, des ordinateurs et des appareils de poche



QUEL EST VOTRE GENRE DE JEU?

BABY-BOOMERS 55 À 64 ANS

FEMMES



- 73 % JEUX DE PUZZLE
- 44 % JEUX DE CARTES
- 16 % JEUX DE CASINO

86 % des femmes appartenant à la génération des baby-boomers âgées de 55 à 64 ans jouent le plus souvent sur leur ORDINATEUR

HOMMES



- 36 % JEUX DE PUZZLE
- 30 % JEUX DE SPORTS
- 28 % JEUX DE TIR

84 % des hommes appartenant à la génération des baby-boomers âgés de 55 à 64 ans jouent le plus souvent sur leur ORDINATEUR

CONTENU NUMÉRIQUE PAYANT

LE CONTENU SUPPLÉMENTAIRE A REPRÉSENTÉ 20 % DE L'ACQUISITION DE JEUX

AU COURS DES 6 DERNIERS MOIS

12 % des joueurs ont acheté un exemplaire physique d'un nouveau jeu

12 % des joueurs ont acheté un téléchargement numérique

21 % des joueurs ont téléchargé une application ou un jeu gratuit

12 % des joueurs ont téléchargé une démonstration gratuite

13 % ont accédé à un jeu gratuit à partir du Web ou d'un réseau social

PG 18 /

COMPRENDRE LA CLASSIFICATION DES JEUX VIDÉO

84 % DES PARENTS CONNAISSENT LE SYSTÈME DE CLASSIFICATION ESRB

85 % DES PARENTS CONSULTENT LES CLASSIFICATIONS ESRB

95 % DES PARENTS SONT TOUT À FAIT OU EN QUELQUE SORTE D'ACCORD AVEC LE FAIT QUE CE SYSTÈME DE CLASSIFICATION EST UTILE



68 % DES PARENTS JOUENT À DES JEUX VIDÉO AVEC LEURS ENFANTS AU MOINS UNE FOIS PAR SEMAINE

ESRB ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD

EARLY CHILDHOOD · EVERYONE · EVERYONE 10+ · TEEN · MATURE 17+ · ADULTS ONLY 18+

EVERYONE — Comic Mischief Mild Lyrics

L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD est un organisme d'autoréglementation à but non lucratif, qui attribue la classification qui convient aux jeux vidéo et aux applications à l'intention des consommateurs. Les classifications de l'ESRB sont fréquemment utilisées par les parents pour prendre des décisions éclairées sur les jeux vidéo qui conviennent à leurs enfants et à leur famille.

Les classifications de l'ESRB se divisent en trois parties :

1. **CATÉGORIES DE CLASSIFICATION** suggèrent l'âge qui convient.
2. **DESCRIPTEURS DU CONTENU** indiquent tout contenu qui pourrait avoir motivé une certaine classification et/ou qui méritent une attention particulière.
3. **ÉLÉMENTS INTERACTIFS** renseignent sur les aspects interactifs d'un produit, notamment la capacité d'interaction des utilisateurs, le partage avec les autres du lieu des utilisateurs, la possibilité de partage des renseignements personnels avec des tiers, l'achat d'articles numériques intégré dans les applications et/ou la fourniture d'accès Internet illimité.

CLASSIFICATIONS

INTERNATIONAL AGE RATING COALITION

Administrée par plusieurs des organismes mondiaux de classification, L'INTERNATIONAL AGE RATING COALITION (IARC) offre un processus simplifié de classification selon l'âge à l'échelon international pour les applications destinées aux appareils mobiles et les jeux transmis sous forme numérique, accordant ainsi aux consommateurs de produits numériques d'aujourd'hui l'accès uniforme entre plates-formes des classifications établies et respectées. Les cinq premiers organismes de classification participants qui, ensemble, représentent des régions desservant environ 1,5 milliard d'habitants, sont les suivants :

- CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA (ClassInd) Brésil
- CLASSIFICATION BOARD Australie
- ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD (ESRB) Amérique du Nord
- PAN EUROPEAN GAME INFORMATION (PEGI) Europe
- UNTERHALTUNGSSOFTWARE SELBSTKONTROLLE (USK) Allemagne

L'IARC prévoit ajouter d'autres organismes de classification et attribuer des classifications IARC génériques dans des territoires dépourvus d'organismes de classification.

C'est ainsi la première fois que des organismes de classification internationaux se mobilisent pour convenir d'un processus unifié permettant aux développeurs d'obtenir simultanément les classifications en fonction de l'âge de divers territoires du monde tout en conservant les nuances de leurs normes locales. Chacun des organismes de classification participant surveille l'exactitude des classifications et le système permet la correction rapide des classifications s'il y a lieu.

TAILLE

472 studios en activité au Canada

3 MILLIARDS DE $ injectés dans l'économie du Canada chaque année

EMPLOI

20 400 emplois directs

71 300 $ / AN salaire moyen des employés à plein temps

31 ANS âge moyen des employés

Soit 10 ans de moins que le travailleur canadien moyen

L'ALD

L'ASSOCIATION CANADIENNE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT (ALD) est le porte-parole du secteur canadien du jeu vidéo. Elle travaille pour le compte de ses membres pour assurer un milieu favorable au développement à long terme du secteur canadien du jeu vidéo pour tout ce qui est juridique, réglementaire et affaires publiques.

EA
Activision Blizzard
Capcom
Disney Interactive
relic
ludia
Microsoft
Gameloft
Other Ocean
Nintendo
Solutions 2GO
glu
Silverback
T2 Take Two Interactive
Sony Computer Entertainment
WB Games Montreal
Square Enix
United Front Games
Ubisoft
Roadhouse



THEESA.CA


@ESACanada


ESACanada


Entertainment Software
Association of Canada

