



LES JEUNES ET LES JEUX VIDÉO

21 novembre 2019 - L'OTM Junior publie un nouveau rapport sur les enfants et leurs habitudes de jeu.

Les jeux vidéo font maintenant partie des modes de divertissement les plus populaires. Bon nombre de personnes ayant grandi en jouant dans les arcades ou sur les premières consoles de salon ont aujourd'hui des enfants qui commencent à découvrir ce passe-temps numérique. Les jeunes d'aujourd'hui forment-ils une nouvelle génération d'adeptes des jeux vidéo ?

Ce rapport donne un aperçu des taux d'adoption et de l'engagement à l'égard des jeux vidéo chez les jeunes de moins de 18 ans dans le marché francophone.

Les faits saillants de ce rapport incluent :

- Huit francophones âgés de 2 à 17 ans sur dix jouent à des jeux vidéo. Les garçons et les enfants issus d'un ménage où le niveau de scolarité le plus élevé est un diplôme d'études collégiales sont plus susceptibles d'y jouer.
- Les jeux vidéo comptent parmi les passe-temps favoris des enfants francophones, et ceux sur appareil mobile sont plus populaires auprès des jeunes que les jeux sur console.
- Les enfants francophones font aussi passer l'expérience au niveau supérieur en regardant d'autres personnes jouer en ligne (42 %) et en jouant avec elles en ligne (54 %).

VOIR LE RAPPORT

À PROPOS DE L'OTM JR.

L'OTM Junior, une division de l'Observateur des technologies médias, a produit la première étude annuelle sur les jeunes et les médias au Canada. Diverses questions ont été posées à un groupe de répondants en ligne composé de 1 660 ménages canadiens, répartis à parts égales entre francophones et anglophones. Sur les 1 660 ménages sondés, il a été possible de recueillir des données sur 2 270 enfants. Pour en savoir plus sur l'OTM Junior, consultez notre site web à l'adresse <https://mtmjuniior.ca/fr>. Pour vous renseigner sur les abonnements à l'OTM Junior, veuillez communiquer avec Sylvie Danetz par courriel au sdanetz@nlogic.ca ou composer le 514.878.1995 (5103).