

L'OTM 18+ et l'OTM Junior publient deux rapports explorant l'utilisation des jeux vidéo chez les Canadiens de 18 ans et plus et les enfants francophones

OTM 18+/ JR. | 26 janvier 2023

Le rapport de l'OTM 18+ Aussi vrais que nature : les jeux vidéo au Canada se penche sur les internautes canadiens et leur utilisation des jeux vidéo. On y observera la propriété d'appareils permettant de jouer à des jeux vidéo et leur utilisation à cet effet, de même que le temps consacré aux jeux vidéo. Ce rapport contient aussi une analyse des jeux vidéo les plus populaires.

De plus, le rapport de l'OTM Junior Passez au niveau supérieur! 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. Il traite, entre autres, de l'utilisation de jeux vidéo sur différents appareils, de l'achat et de l'utilisation d'accessoires, de même que du visionnement de contenu de jeux et de sports électroniques.

Faits saillants du rapport de l'OTM 18+ Aussi vrais que nature : les jeux vidéo au Canada :

- Les appareils mobiles, comme les téléphones intelligents et les tablettes, sont les appareils les plus utilisés pour jouer à des jeux vidéo. La moitié des adeptes de ces jeux déclarent que ce sont les appareils qu'ils utilisent le plus souvent pour jouer. Un quart des internautes canadiens disent utiliser des consoles de jeu, des ordinateurs de bureau ou des ordinateurs portables.
- Ce sont les 18-34 ans qui disent passer le plus de temps à jouer à des jeux vidéo. Les hommes indiquent aussi passer près de 2 heures de plus par semaine à y jouer. Les joueurs qui utilisent plusieurs consoles de jeu déclarent consacrer plus de temps aux jeux vidéo au cours d'une semaine type. Les personnes qui jouent aussi bien sur des appareils mobiles, des consoles et des ordinateurs déclarent jouer près de 14 heures par semaine.
- Plus de la moitié des internautes canadiens déclarent avoir une console de jeu à la maison. Les consoles de jeu sont particulièrement présentes dans les ménages comptant des enfants. Ces ménages sont près de deux fois plus portés à posséder une console de jeu que les ménages sans enfant.

Faits saillants du rapport de l'OTM Junior Passez au niveau supérieur! :

- Quatre jeunes francophones sur cinq ont joué à un jeu vidéo au cours du mois précédent. Ce sont les enfants de 7 à 11 ans qui sont les plus grands adeptes de jeux vidéo : 91 % ont joué à un jeu vidéo au cours du mois précédent, suivis de 85 % des adolescents de 12 à 17 ans et de 61 % des enfants de 2 à 6 ans.
- 57 % des jeunes francophones ont joué à un jeu sur un appareil mobile au cours du mois précédent, contre 44 % sur une console. 22 % ont joué à un jeu sur un ordinateur de bureau ou portable et 3 % en utilisant une application sur un téléviseur.
- Parmi les jeunes francophones qui jouent à des jeux vidéo, 33 % ont regardé quelqu'un d'autre jouer en ligne. L'intérêt est plus marqué chez les garçons (47 %), les jeunes de 7 à 17 ans (39 %) et ceux qui jouent sur un ordinateur (46 %).

ACCÉDER AU PORTAIL DE L'OTM

Nouveauté : vous n'avez pas encore de compte d'utilisateur pour accéder à l'OTM ? Créez votre propre compte [ici](#).

À propos de l'OTM

L'Observateur des technologies médias (OTM®) est le premier outil de recherche pour l'adoption et l'utilisation d'appareils technologiques du Canada. Avec plus de 12 000 entrevues téléphoniques réalisées chaque année (notamment auprès d'un échantillon de personnes possédant uniquement un cellulaire), l'OTM a sondé plus de 200 000 Canadiens (répartis en parts égales entre francophones et anglophones) au cours des dix dernières années, ce qui en fait l'enquête de suivi sur les technologies médias la plus précise et complète qui soit. Pour en savoir plus sur l'OTM, visitez notre portail à l'adresse www.mtm-otm.ca ou appelez au : 1 855 898-4999.