



FAITS ESSENTIELS SUR

Le secteur canadien du jeu vidéo



ASSOCIATION CANADIENNE DU
LOGICIEL DE
DIVERTISSEMENT

2018

Données démographiques



61% 
(+24%)*

des Canadiens se considèrent comme des « joueurs »

64% 
(+12%)*

des Canadiens sont des « joueurs », puisqu'ils ont joué à un jeu vidéo au cours des 4 dernières semaines

23M 

Plus de 23 millions de Canadiens sont des « joueurs »

*Depuis 2016

ESAC 2018


50%
des joueurs
sont des
femmes


50%
des joueurs
sont des
hommes

39 ans

âge moyen du joueur
canadien



10 heures temps moyen consacré
au jeu vidéo par semaine

Profils démographiques



Lillian

63 ANS



TYPES DE JEUX PRÉFÉRÉS:

Jeux de casse-tête et jeux de cartes

JEUX FAVORIS:

Scrabble et Solitaire



Warren

56 ANS



TYPES DE JEUX PRÉFÉRÉS:

Jeux de cartes et jeux de casse-tête

JEUX FAVORIS:

Euchre & Mots Croisés

Warren aime jouer à l'euchre avec sa femme Lillian

Joueuse baby-boomer (55-64)

58 %  des joueuses baby-boomer jouent le plus souvent à des jeux sur leur appareil **mobile**

66 %  des adeptes de jeux de casse-tête jouent en ligne

73 %  des joueuses baby-boomer jouent principalement à des jeux de casse-tête

80 % des Canadiens voient les jeux vidéo comme un produit de divertissement grand public

Au cours des **6 derniers mois**, **30 %** des joueurs canadiens ont acheté un jeu téléchargeable en version complète

88 %  des joueurs adultes regardent souvent des émissions et des films à la télévision

46 %  des joueurs baby-boomer (hommes) jouent surtout à des jeux sur **ordinateur**

64 %  des joueurs canadiens (hommes et femmes) jouent aux cartes en ligne

31 %  des joueurs baby-boomer (hommes) jouent principalement à des jeux de cartes

44 % des joueurs de cartes aiment jouer avec leur conjoint

Au cours des **6 derniers mois**, **5 %** des joueurs canadiens ont acheté leurs jeux par l'intermédiaire d'un abonnement en ligne

68 %  des joueurs adultes canadiens jouent souvent d'un instrument dans un groupe de musique

30 %  des Canadiens croient que les jeux vidéo sont la meilleure forme de divertissement

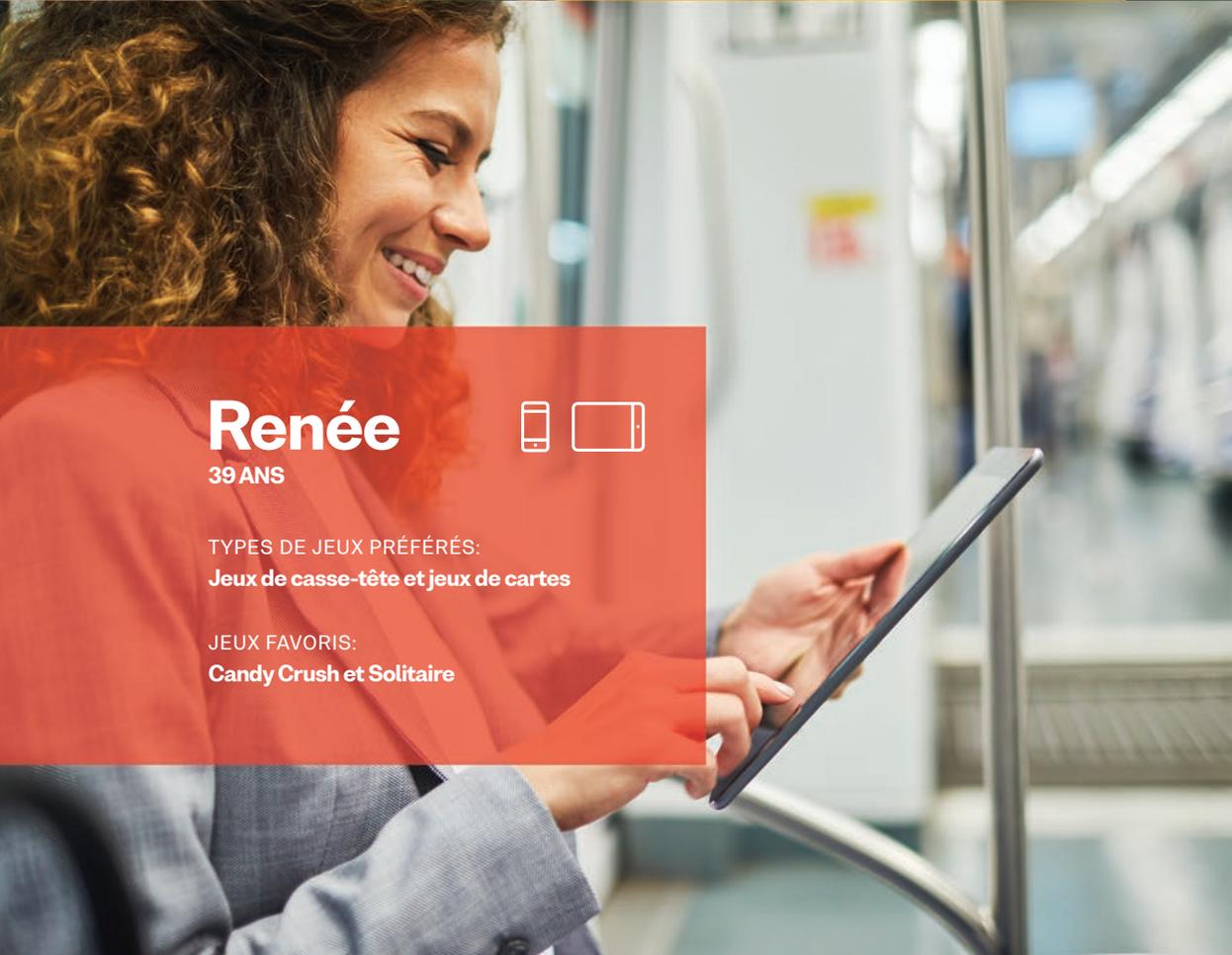


Carlos 
49 ANS

TYPES DE JEUX PRÉFÉRÉS:
Jeux de stratégie et jeux d'action/aventure

JEUX FAVORIS:
Call of Duty et Madden

Carlos fait souvent des activités à l'extérieur avec son fils adolescent Malik



Renée  
39 ANS

TYPES DE JEUX PRÉFÉRÉS:
Jeux de casse-tête et jeux de cartes

JEUX FAVORIS:
Candy Crush et Solitaire

Joueur de la génération X (35-54)

31%  des joueurs (hommes) de la génération X jouent surtout à des jeux sur **console**

 
Les adeptes de jeux de stratégie jouent tant en ligne que hors ligne

81% 
des adeptes de jeux de stratégie jouent avec leurs amis

La grande majorité des joueurs canadiens s'adonnent aussi à une variété d'autres activités

92% 
des joueurs adultes canadiens regardent souvent du contenu en diffusion continue

91% 
des joueurs adultes s'entraînent ou font de l'exercice souvent

61% 
des joueuses de la génération X jouent surtout à des jeux sur leur appareil **mobile**

60% 
des joueuses jouent en solo

32% 
des adeptes de jeux de casse-tête en ligne aiment collectionner les trophées et les succès

40% **des Canadiens aiment jouer à des jeux vidéo dans leurs temps libres**

Au cours des **6 derniers mois**, **13%** des joueurs canadiens ont acheté un abonnement à un service de diffusion ou de téléchargement de jeux

74%  des joueurs adultes canadiens entraînent souvent une équipe sportive

Profils démographiques

Naomi

33 ANS



TYPES DE JEUX PRÉFÉRÉS:

Jeux de casse-tête et jeux de stratégie

JEUX FAVORIS:

Candy Crush et Hitman Go

Naomi aime jouer à des jeux de casse-tête avec Talia, sa fille de 7 ans

Félix

26 ANS



TYPES DE JEUX PRÉFÉRÉS:

Jeux de tir et jeux d'action/aventure

JEUX FAVORIS:

Fortnite et Assassin's Creed

Félix aime la compétition, les jeux et le travail d'équipe, et les interactions en ligne avec d'autres joueurs.

Joueuse de la génération millénaire (18-34)

54 %  des joueuses de la génération millénaire jouent surtout à des jeux sur leur appareil **mobile**



Les adeptes de jeux de casse-tête jouent normalement à ces jeux en compagnie de 2 ou 3 personnes dans la même pièce

51 % 

des Canadiens croient que les jeux vidéo aident à développer des aptitudes techniques et de résolution de problèmes

71 % des parents jouent à des jeux vidéo avec leurs enfants au moins une fois par semaine

Au cours des **6 derniers mois**, **17 %** des joueurs canadiens ont acheté du contenu supplémentaire téléchargeable pour un jeu

78 %  des joueurs adultes canadiens s'adonnent souvent à un entraînement au combat ou à un entraînement intensif

37 %  des joueurs (hommes) de la génération millénaire jouent surtout à des jeux sur **console**
Les adeptes de jeux compétitifs sont plus susceptibles de posséder une console

77 %  **77 %** des adeptes de jeux de tir jouent en ligne

87 %  des adeptes de jeux de tir jouent surtout avec leurs amis

40 % des Canadiens croient que les jeux vidéo nous apprennent à communiquer et à travailler en équipe

Au cours des **6 derniers mois**, **9 %** des joueurs canadiens ont acheté du contenu de jeu purement cosmétique

85 %  des joueurs adultes canadiens regardent souvent d'autres personnes jouer sur Twitch ou YouTube

Profils démographiques

Juliette

17 ANS



TYPES DE JEUX PRÉFÉRÉS:

Jeux de casse-tête et jeux d'action/aventure

JEUX FAVORIS:

Sudoku et Pokémon Go

Juliette aime jouer à des jeux d'aventure comme Pokémon Go avec son voisin Malik

Malik

14 ANS



TYPES DE JEUX PRÉFÉRÉS:

Jeux d'action/aventure et jeux de tir

JEUX FAVORIS:

NHL et The Legend of Zelda

Malik aime aussi jouer à des jeux d'aventure comme Pokémon Go avec sa voisine Juliette

Joueuse adolescente (13-17)

53%



des joueuses adolescentes jouent surtout à des jeux sur leur appareil **mobile**

57%



des adeptes de jeux d'action/aventure jouent en ligne

28%



des joueuses adolescentes jouent souvent à des jeux d'action/aventure

78%

des adeptes de jeux d'action/aventure jouent surtout avec leurs amis

Au cours des **6 derniers mois**, 20% des joueurs adolescents ont acheté du contenu de jeu autre que cosmétique

48%



des joueurs adolescents et enfants vont souvent au cinéma

45%



des joueurs adolescents et enfants jouent souvent à des jeux de cartes ou de société

44%



des joueurs adolescents (hommes) jouent surtout à des jeux sur **console**

Malik aime jouer en ligne pour affronter d'autres joueurs, pour débloquer des options et des personnages, pour collecter des trophées et des réalisations, et pour interagir avec les autres.

Plus du tiers

des ados croient que les jeux vidéo sont un excellent moyen d'interagir avec la famille et les amis

Au cours des **6 derniers mois**, 20% des joueurs adolescents ont acheté un abonnement à un service de diffusion ou de téléchargement de jeux

42%



des joueurs adolescents et enfants s'adonnent souvent à des activités à l'extérieur

30%



des joueurs adolescents et enfants jouent souvent à des sports d'équipe avec la famille et les amis



Elijah

11 ANS



TYPES DE JEUX PRÉFÉRÉS:

Jeux de course/aviation et jeux d'action/aventure

JEUX FAVORIS:

Forza Motorsport et Roblox



Talia

7 ANS



TYPES DE JEUX PRÉFÉRÉS:

Jeux de rôle et jeux de casse-tête

JEUX FAVORIS:

Minecraft et Angry Birds

Talia aime jouer à des jeux de casse-tête avec Naomi, sa maman de la génération millénaire



Joueur enfant (6-12)

39 %  des joueurs enfants (garçons) jouent principalement à des jeux sur **console**

74 %  des adeptes de jeux de course/aviation jouent hors ligne



Les adeptes de jeux de course/aviation jouent normalement avec 2 autres joueurs dans la même pièce

37 %  des adeptes de jeux de course/aviation jouent surtout avec leurs frères et sœurs

Au cours des **6 derniers mois**, **35 %** des joueurs canadiens ont acheté un jeu neuf dans un magasin ou en ligne

37 % des enfants et joueurs adolescents s'adonnent souvent à des activités artistiques

66 %  des joueuses enfants jouent surtout à des jeux sur un appareil **mobile**

78 %  des enfants adeptes de jeux de rôle jouent en ligne



47 % des enfants adeptes de jeux de rôle jouent surtout avec leurs frères et sœurs

22 %  des adeptes de jeux de casse-tête jouent avec leurs parents

Au cours des **6 derniers mois**, **30 %** des joueurs canadiens ont acheté un jeu téléchargeable en version complète

52 %  des joueurs adolescents et enfants lisent souvent dans leurs temps libres

Profils des plateformes

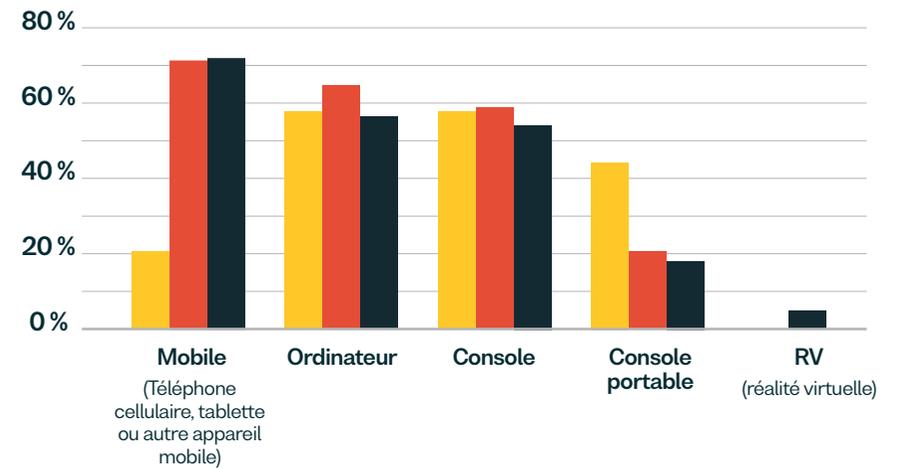


2012

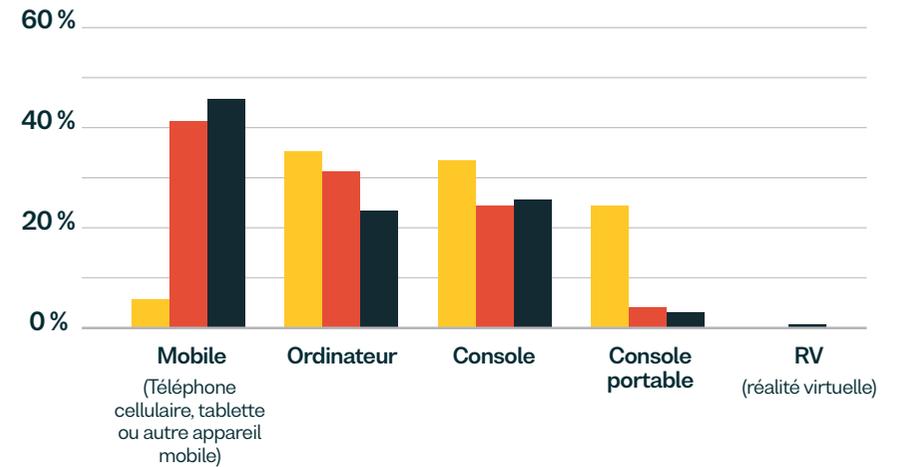
2016

2018

4 dernières semaines



Le plus souvent



Appareil mobile

Téléphone cellulaire, tablette ou autre appareil mobile



94 %

des Canadiens possèdent un appareil mobile



46 %

des Canadiens jouent **principalement** à des jeux vidéo sur un **appareil mobile**

73 %

des Canadiens ont joué à un jeu vidéo sur un appareil mobile au cours des 4 dernières semaines

54 %

des femmes adultes jouent à des jeux sur appareil mobile **tous les jours**



(55-64 ans)

1/3

des **baby-boomers** (55-64) jouent à
des jeux vidéo sur ordinateur
tous les jours

57%

des Canadiens ont joué à un jeu
vidéo sur un ordinateur au cours
des 4 dernières semaines

24%

des Canadiens jouent à des jeux
vidéo surtout sur un ordinateur

Ordinateur



89%

des Canadiens
possèdent un
ordinateur



Console



60 %

des Canadiens possèdent une console



56%

des **femmes** possèdent une console



64 %

des **hommes** possèdent une console

54 %

des Canadiens ont joué à un jeu vidéo sur console au cours des 4 dernières semaines

26 %

des Canadiens jouent à des jeux vidéo principalement sur une console

Console portable



29 %

des Canadiens possèdent une console portable

Réalité virtuelle



8 %

des Canadiens possèdent un système de RV

3 %

des Canadiens jouent **principalement** sur une **console portable**

18 % 

des Canadiens ont joué à un jeu vidéo sur une console portable au cours des 4 dernières semaines

40 % 

des ados et des enfants ont utilisé une console portable au cours des 4 dernières semaines

5 %

des Canadiens **ont joué** sur un système de **RV** au cours des **4 dernières semaines**

1% 

des Canadiens jouent principalement sur un système de RV



Les parents et le classement

ESAC 2018



93 %

des parents trouvent les classifications de l'**ESRB utiles et précises**

80 % 

des parents connaissent la classification de l'**ESRB**

80 % 

des parents consultent la classification de l'**ESRB**

71 % 

des parents jouent à des jeux vidéo avec leurs enfants au moins une fois par semaine



Classification de l'ESRB

L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD (ESRB) est un organisme d'autoréglementation à but non lucratif qui attribue la classification qui convient aux jeux vidéo et aux applications dans le but d'aider les consommateurs, et particulièrement les parents, à prendre des décisions éclairées quant aux jeux vidéo qu'ils jugent convenables pour leurs enfants.

LES CLASSIFICATIONS DE L'ESRB COMPORTENT TROIS PARTIES

- 1. Catégories de classement** proposent le groupe d'âge auquel le jeu convient
- 2. Descripteurs du contenu** indiquent les éléments de contenu qui ont justifié l'attribution d'une classification particulière et/ou qui méritent une attention spéciale
- 3. Éléments interactifs** mettent en évidence des fonctions interactives ou en ligne d'un produit, y compris la capacité d'interaction des utilisateurs, le partage de l'emplacement entre utilisateurs, l'achat de produits ou de services numériques intégré dans les applications, et/ou la fourniture d'accès internet illimité.



ESAC 2018



IARC

Administrée par de nombreuses autorités mondiales en matière de classification de jeux vidéo, 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 autorités participantes, qui représentent des régions comptant environ 1,5 milliard d'habitants, s'assurent de l'exactitude des classifications et peuvent rapidement corriger celles-ci lorsque cela est nécessaire :

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

GAME RATING AND ADMINISTRATION COMMITTEE (GRAC) – CORÉE DU SUD

VITRINES PARTICIPANTES



ESAC 2018

Industrie canadienne du jeu vidéo en 2017

TAILLE

596

nombre de studios en activité au Canada

3,7 milliards \$

contribution annuelle au PIB du Canada

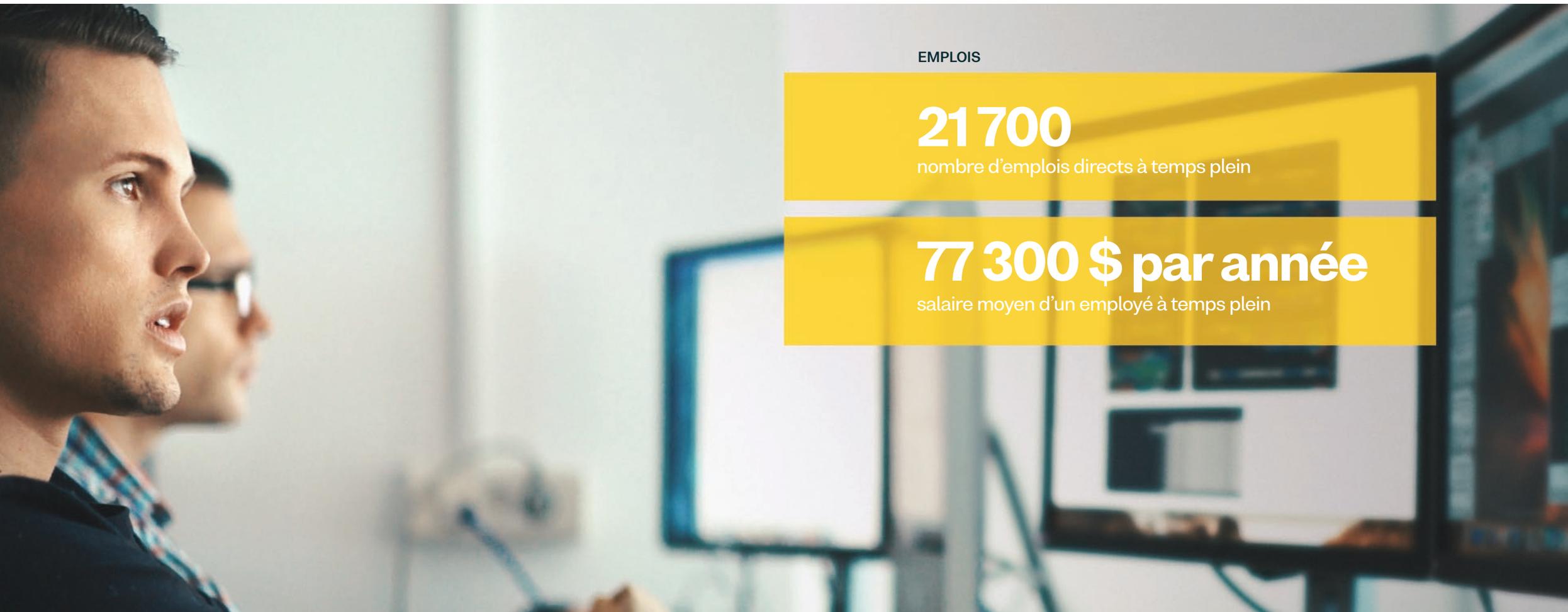
EMPLOIS

21 700

nombre d'emplois directs à temps plein

77 300 \$ par année

salaires moyen d'un employé à temps plein



À propos de l'ALD

L'ASSOCIATION CANADIENNE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT (ALD) est le porte-parole du secteur canadien du jeu vidéo. Elle œuvre dans le but d'offrir à ses membres un appui réglementaire et juridique en vue de créer un environnement favorable au développement à long terme du secteur du jeu vidéo au Canada.



Les renseignements présentés dans le document Faits essentiels 2018 sont tirés des publications suivantes :

Understanding the Canadian Gamer 2018, préparé pour l'ALD par NPD. Le rapport réunit des données recueillies auprès de 2 579 adultes (18-64), de 260 adolescents (13-17) et de 281 enfants (6-12), entre le 18 et le 29 juin 2018.

Le rapport Canada's Video Game Industry 2017, préparé pour l'ALD par Nordicity, réunit des données quantitatives et qualitatives recueillies entre avril et juin 2017 auprès de 104 studios de jeu vidéo du Canada.



The**ESA**.Ca

© @ESACanada

🐦 @ESACanada

📘 Entertainment Software Association of Canada

