





Ig Mag
Sondage gamers
« Les héros de l’histoire des
jeux vidéo »

Méthodologie



Méthodologie

Dispositif général

- ▶ **Méthodologie** : Étude quantitative en ligne auprès d'internautes âgés de 18 à 40 ans, représentatifs de la population française (sur des critères de sexe, d'âge, de CSP et de région UDA et de catégorie de commune, source INSEE).
- ▶ **Taille d'échantillon** : 410 répondants au global.
- ▶ **Mode d'interrogation** : l'échantillon est interrogé en ligne sous système CAWI (Computer Assisted Web Interview) via Omniway, l'omnibus en ligne d'OpinionWay.
- ▶ **Source d'interrogation** : Newpanel, le panel en ligne d'OpinionWay.
- ▶ **Rétribution des répondants** : sous forme d'incentives
- ▶ **Questionnaire** : composé de 5 questions.
- ▶ **Dates de terrain** : du 9 au 11 Février 2010 et du 16 au 18 Février 2010
- ▶ **OpinionWay rappelle par ailleurs** que les résultats de cette étude doivent être lus en tenant compte des marges d'incertitude : 2 à 3 points au plus pour un échantillon de 1000 répondants.
- ▶ **Des résultats croisés** selon le sexe, l'âge, la localisation géographique, et la CSP sont proposés pour chacune des questions, en fonction de la significativité des différences vis-à-vis des résultats globaux.
- ▶ **Les différences significatives** au seuil de 95% entre populations sont indiquées par :
 - ▶  si la différence est positive
 - ▶  si la différence est négative.

Résultats

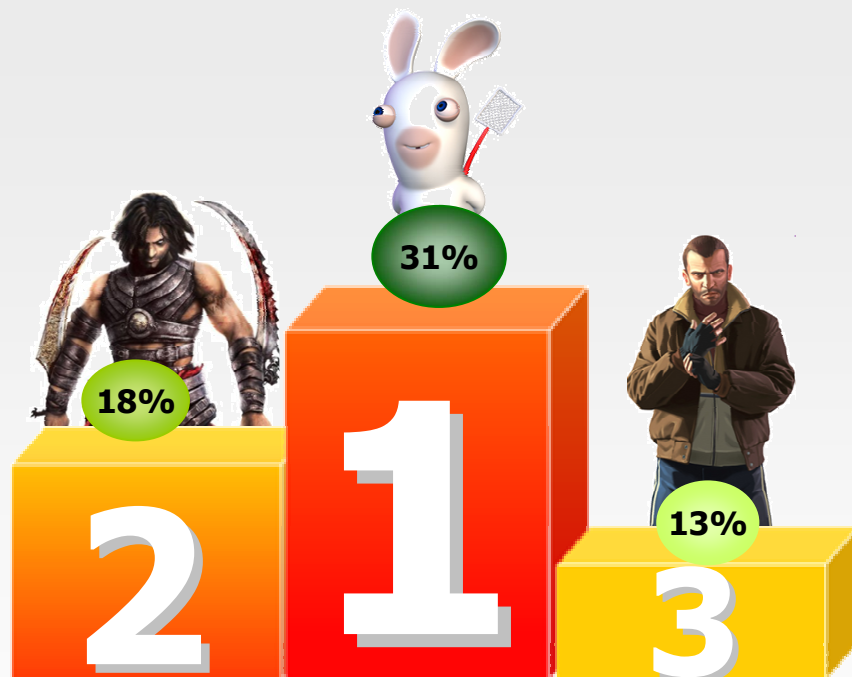


Personnages préférés de jeux vidéo récents – Top3

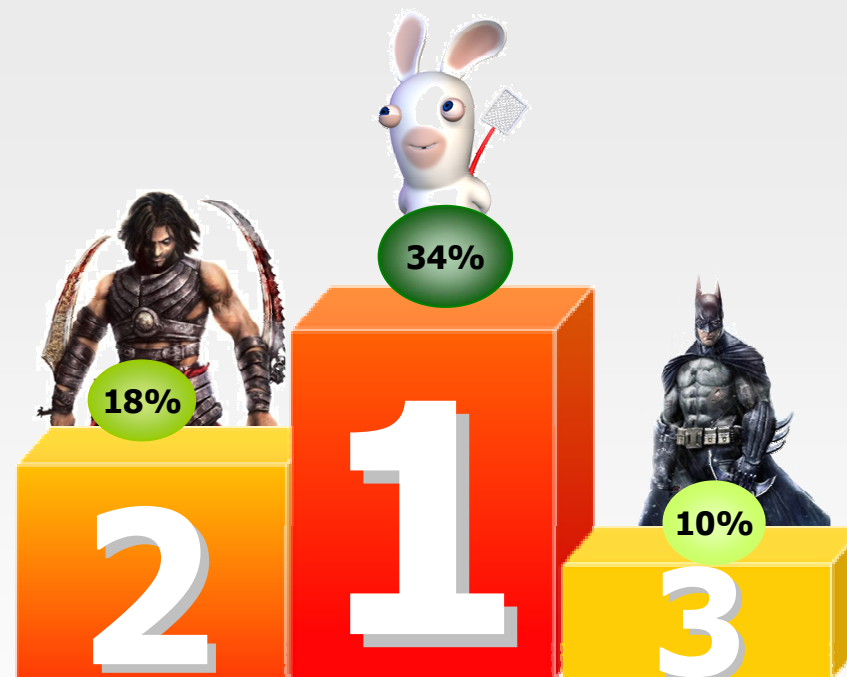
Base totale: 410 répondants

Q4 : Quels sont vos personnages préférés parmi les jeux vidéo récents ?
(Sélectionner vos 3 héros préférés)

Joueurs fréquents: 235



Joueurs occasionnels: 175



→ Peu de différences entre joueurs fréquents et occasionnels.



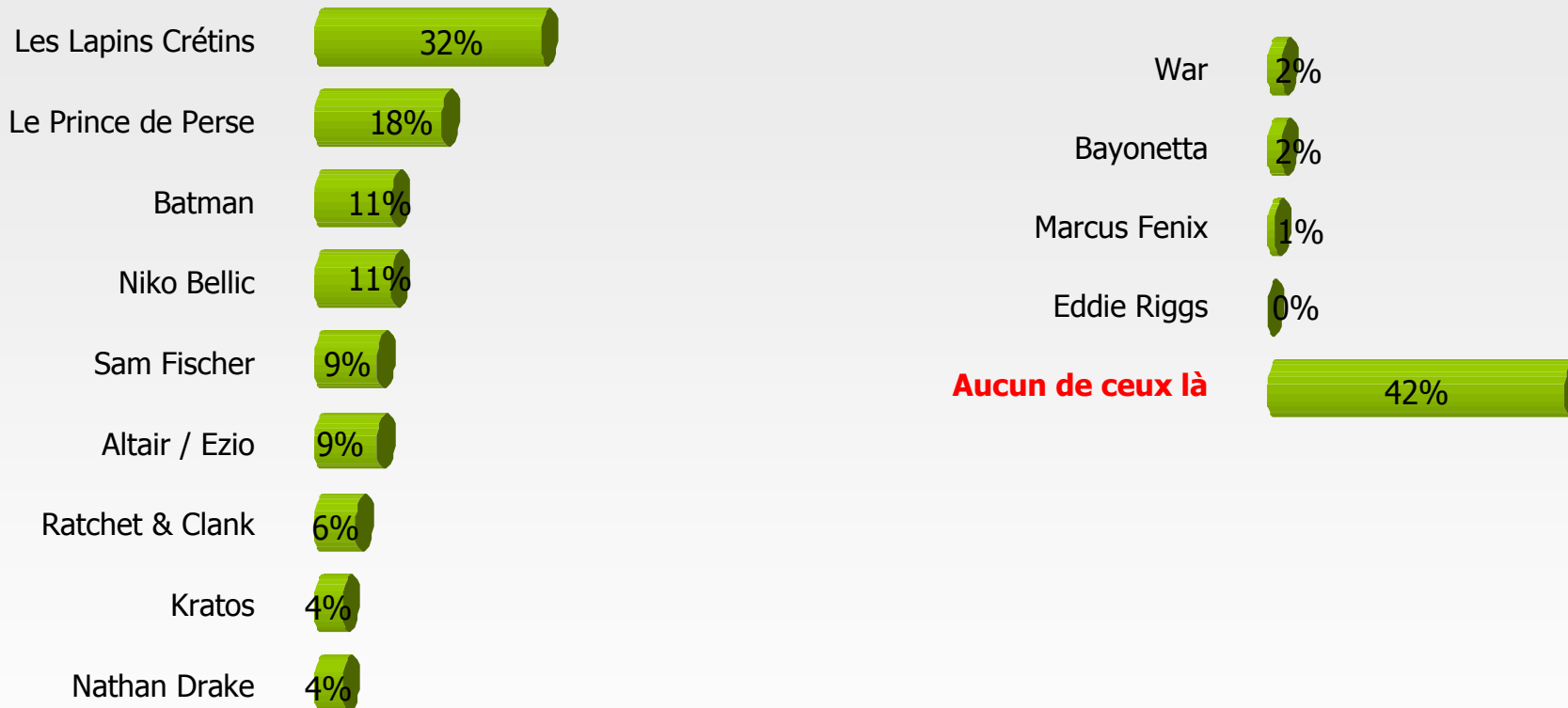
Personnages préférés de jeux vidéo récents - détails

Base totale: 410 répondants

Q4 : Quels sont vos personnages préférés parmi les jeux vidéo récents ?

(Sélectionner vos 3 héros préférés)

Base globale



→ Dans l'ensemble, l'attachement aux personnages récents de jeux vidéo proposés est peu marqué, à l'exception des Lapins Crétins qui rassemblent un tiers des gamers.

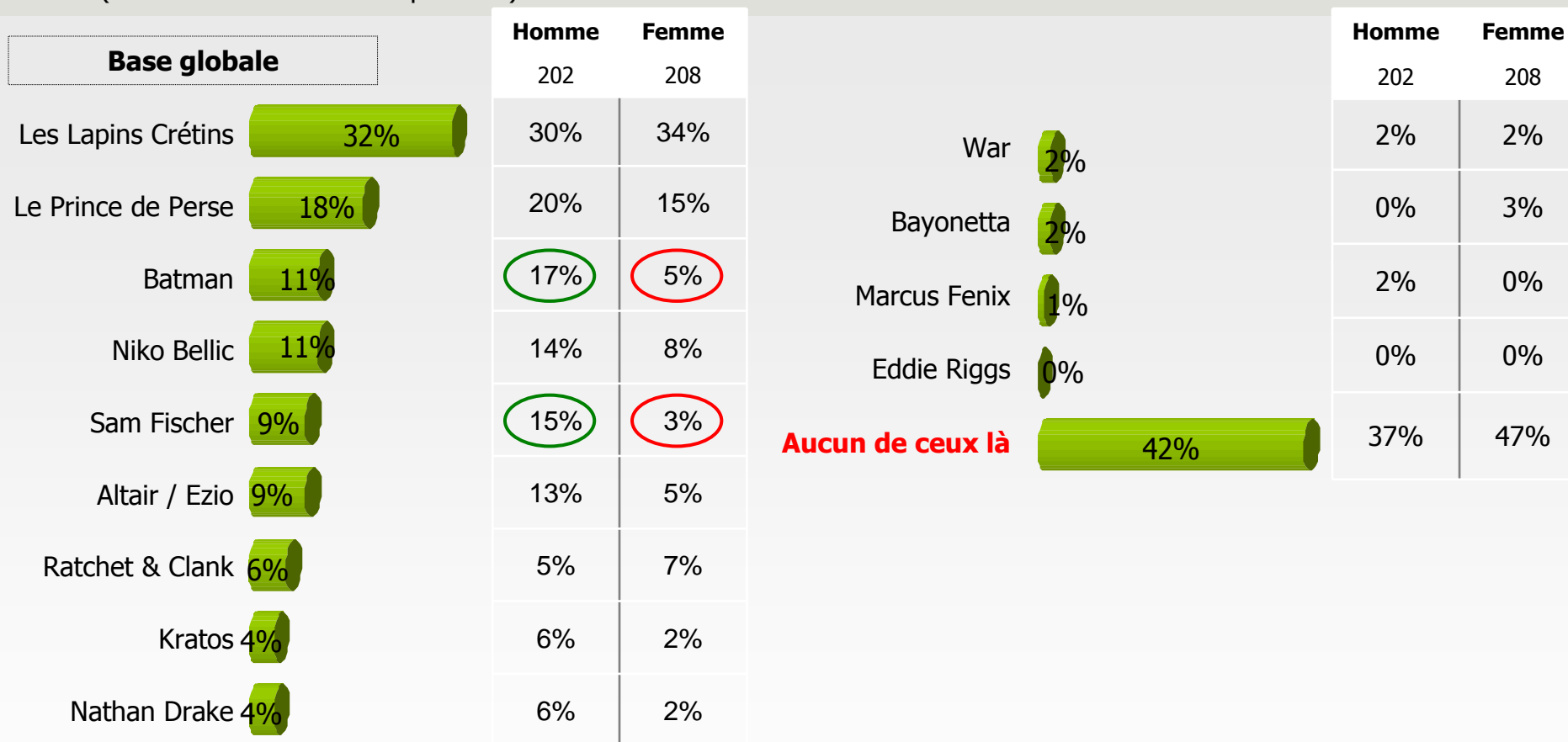
→ Ainsi, deux gamers sur cinq n'ont pas choisi de personnage préféré.

Personnages préférés de jeux vidéo récents – détails par genre

Base totale: 410 répondants

Q4 : Quels sont vos personnages préférés parmi les jeux vidéo récents ?

(Sélectionner vos 3 héros préférés)



→ Un attachement plus fort des hommes pour Batman et Sam Fisher.



Personnages préférés de jeux vidéo récents – détails par fréquence de jeu

Base totale: 410 répondants

Q4 : Quels sont vos personnages préférés parmi les jeux vidéo récents ?

(Sélectionner vos 3 héros préférés)



→ Pas de différences en terme de fréquence de jeu.

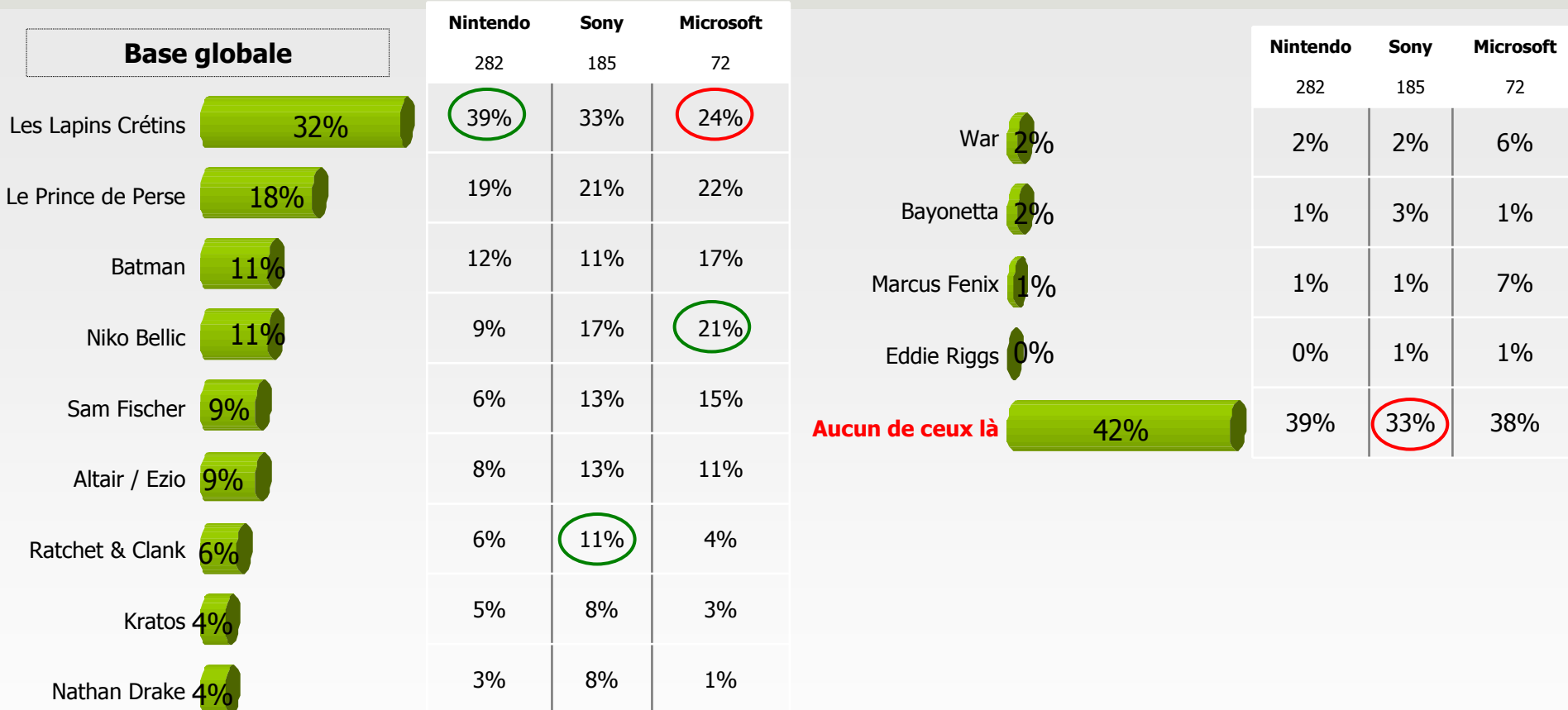


Personnages préférés de jeux vidéo récents – détails par marque de console possédée

Base totale: 410 répondants

Q4 : Quels sont vos personnages préférés parmi les jeux vidéo récents ?

(Sélectionner vos 3 héros préférés)



→ Un attachement plus marqué des possesseurs de Nintendo pour les lapins crétins.

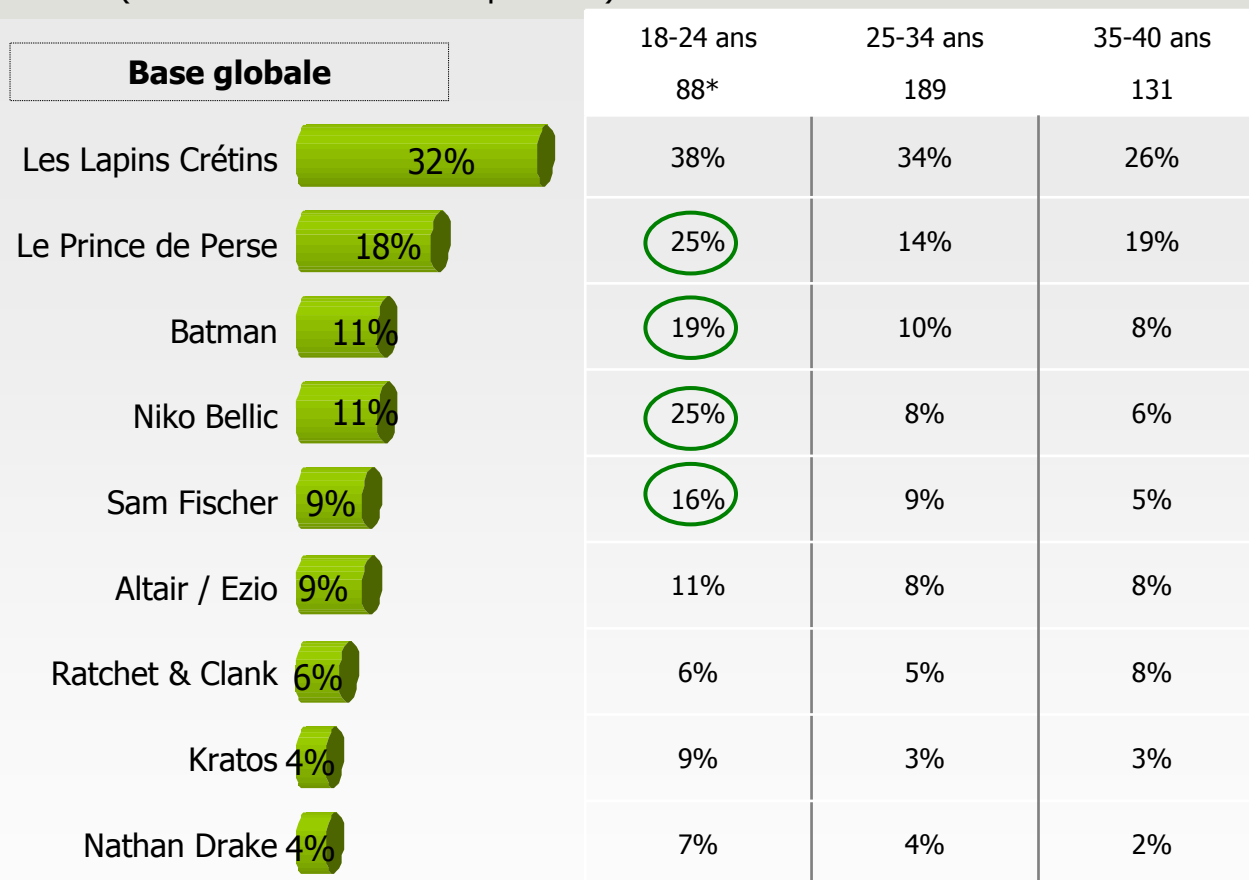


Personnages préférés de jeux vidéo récents – détails par age

Base totale: 410 répondants

Q4 : Quels sont vos personnages préférés parmi les jeux vidéo récents ?

(Sélectionner vos 3 héros préférés)



→ Une score de préférence plus élevé pour le Prince de Perse, Batman, Niko Bellic et Sam Fischer auprès des 18-24 ans.



Personnages préférés de jeux vidéo récents – détails par age

Base totale: 410 répondants

Q4 : Quels sont vos personnages préférés parmi les jeux vidéo récents ?

(Sélectionner vos 3 héros préférés)

Base globale



18-24 ans	25-34 ans	35-40 ans
88*	189	131
1%	2%	3%
3%	2%	1%
3%	1%	0%
1%	1%	0%
27%	46%	48%



2

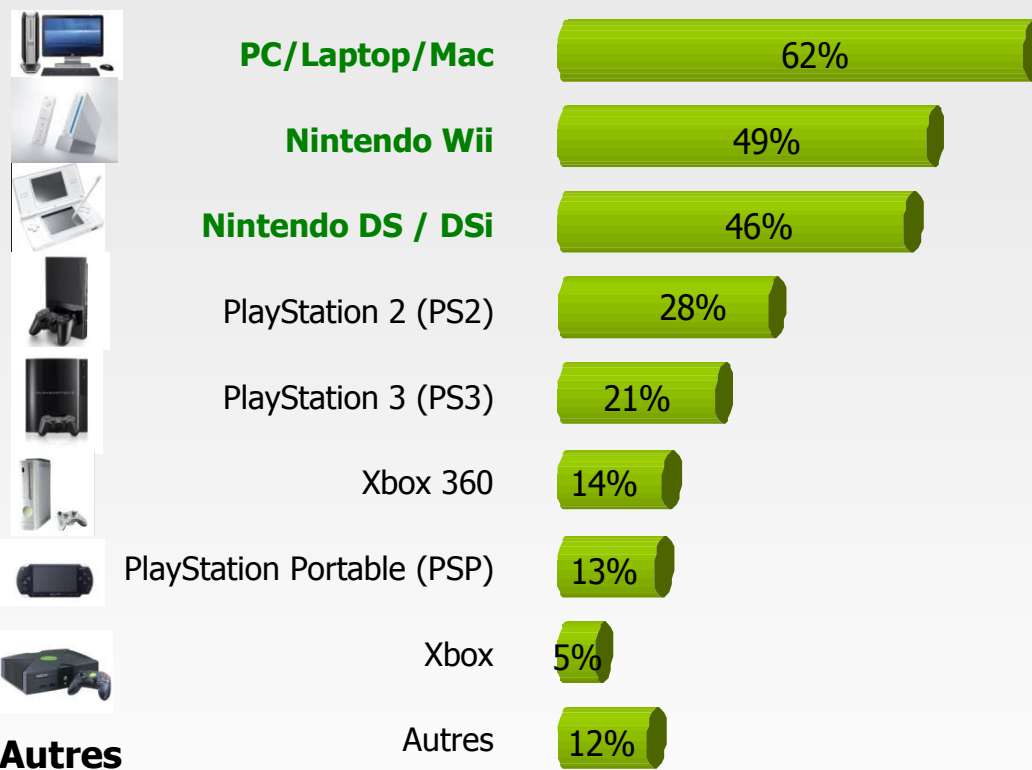
Profil

“

Consoles/plateformes possédées

Base totale: 410 répondants

Q2: Parmi les consoles/plateformes suivantes, lesquelles possédez vous?
(Plusieurs réponses possibles)



Nintendo

ST Nintendo: 69%

SONY

ST Sony: 45%

Microsoft

ST Microsoft: 18%

→ On note une sur-représentation des plateformes Nintendo parmi les consoles possédées.
→ 69% des répondants possèdent au moins une console Nintendo.

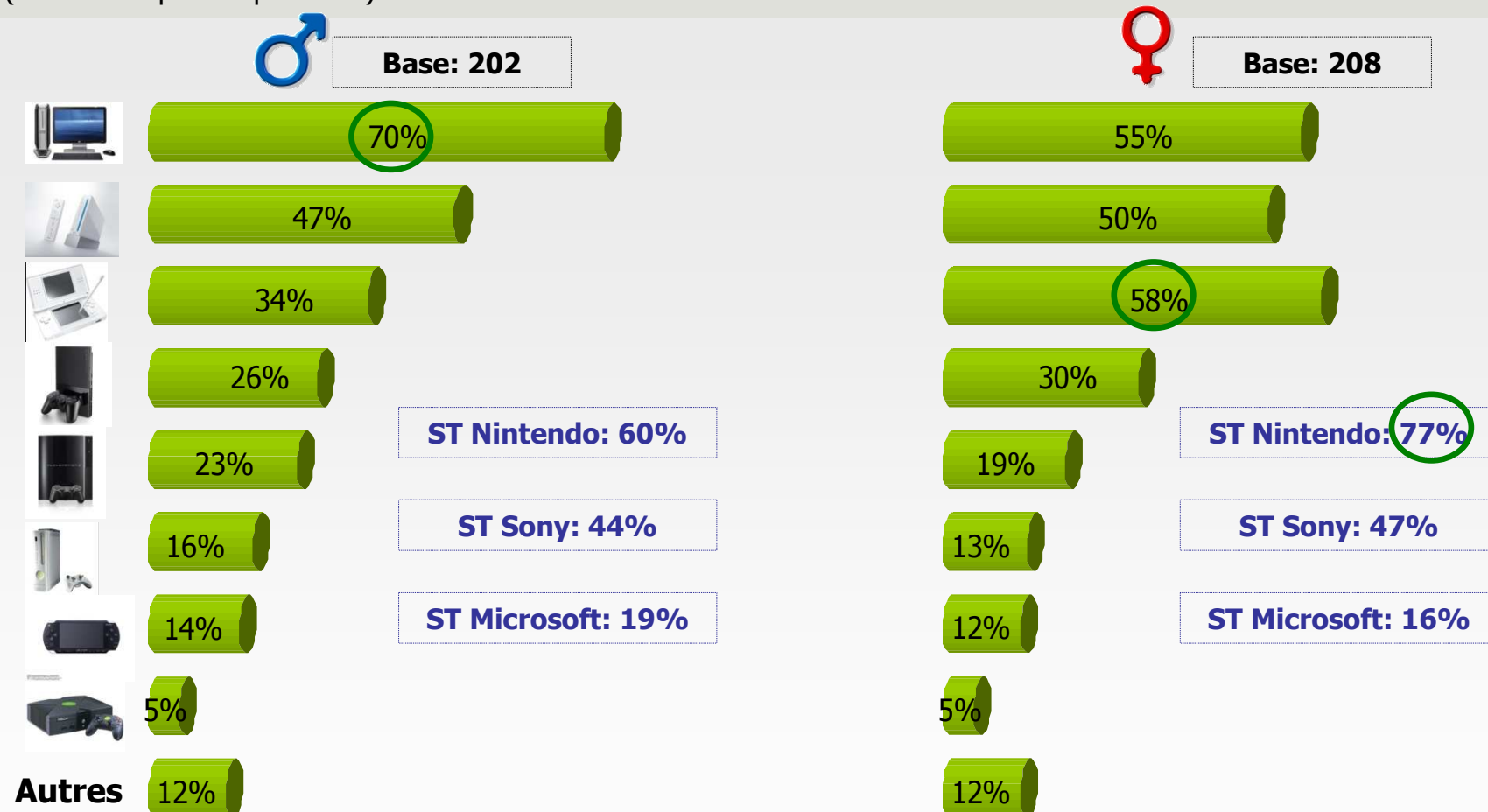


Consoles/platformes possédées

Base totale: 410 répondants

Q2: Parmi les consoles/platformes suivantes, lesquelles possédez vous?

(Plusieurs réponses possibles)



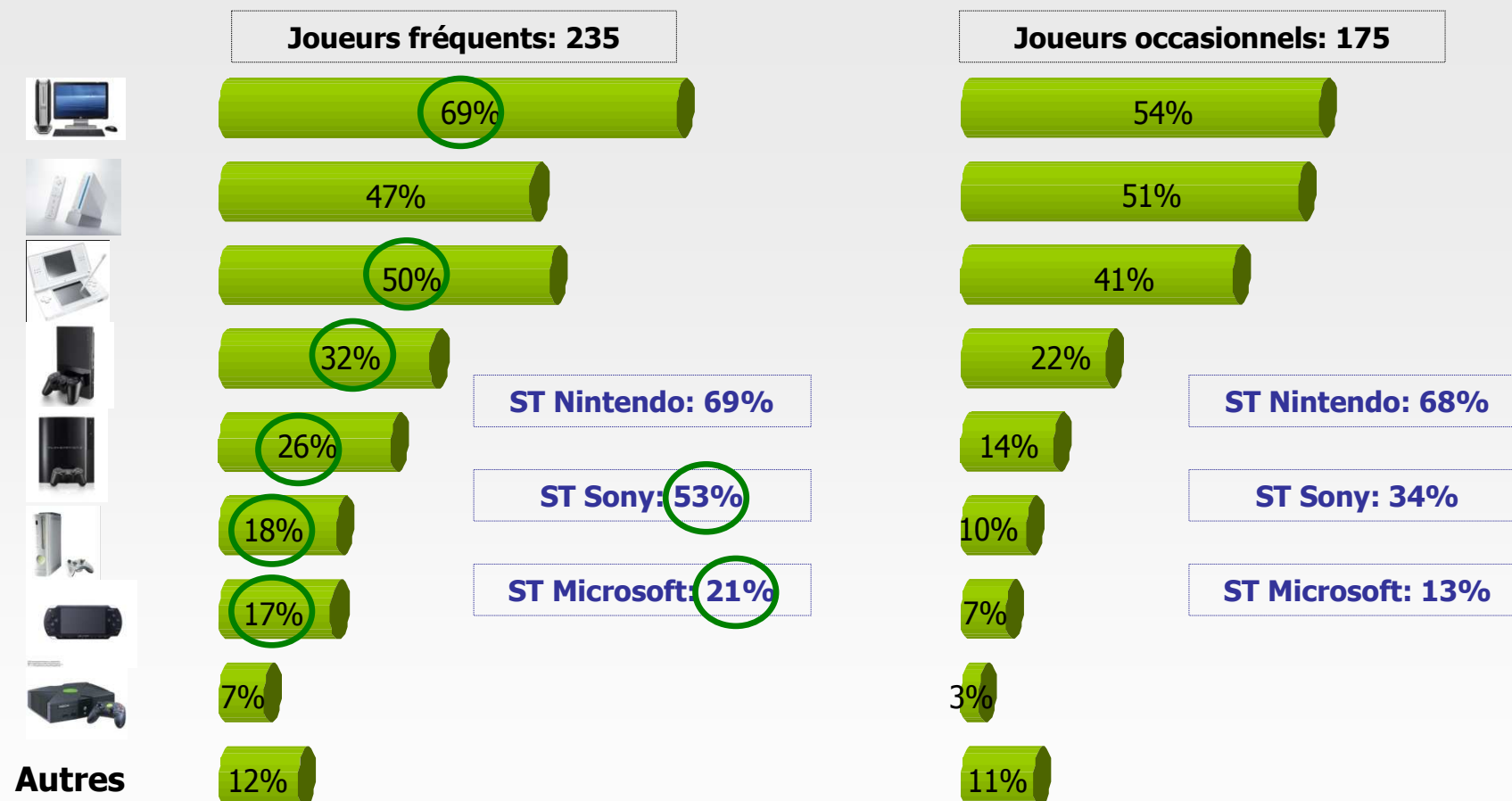
->Les femmes sont plus nombreuses à posséder au moins une console Nintendo.
→A noter une surreprésentation de la console DS/DSi parmi les plateformes possédées par les femmes.

Consoles/platformes possédées

Base totale: 410 répondants

Q2: Parmi les consoles/platformes suivantes, lesquelles possédez vous?

(Plusieurs réponses possibles)

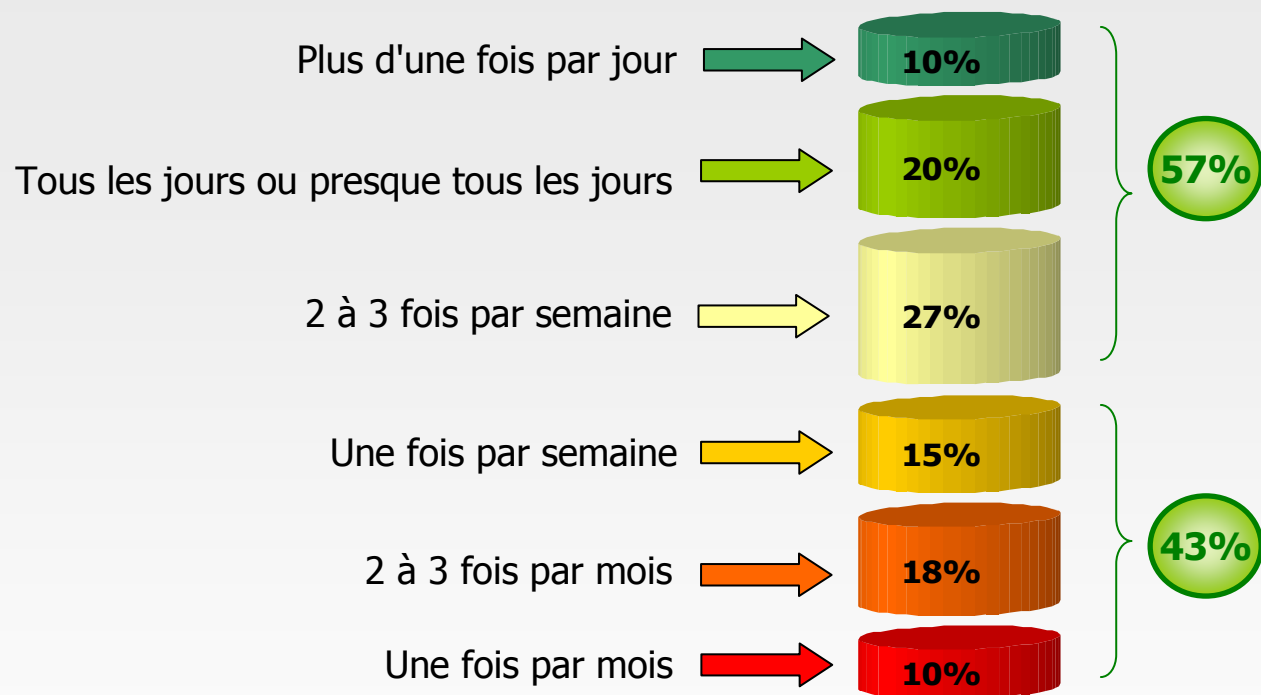


→ Les joueurs fréquents possèdent assez logiquement davantage de plateformes de jeu.

Fréquence de jeu

Base totale: 410 répondants

Q1 : Tout d'abord, a quelle fréquence jouez-vous à des jeux vidéo sur un ordinateur, une console ?



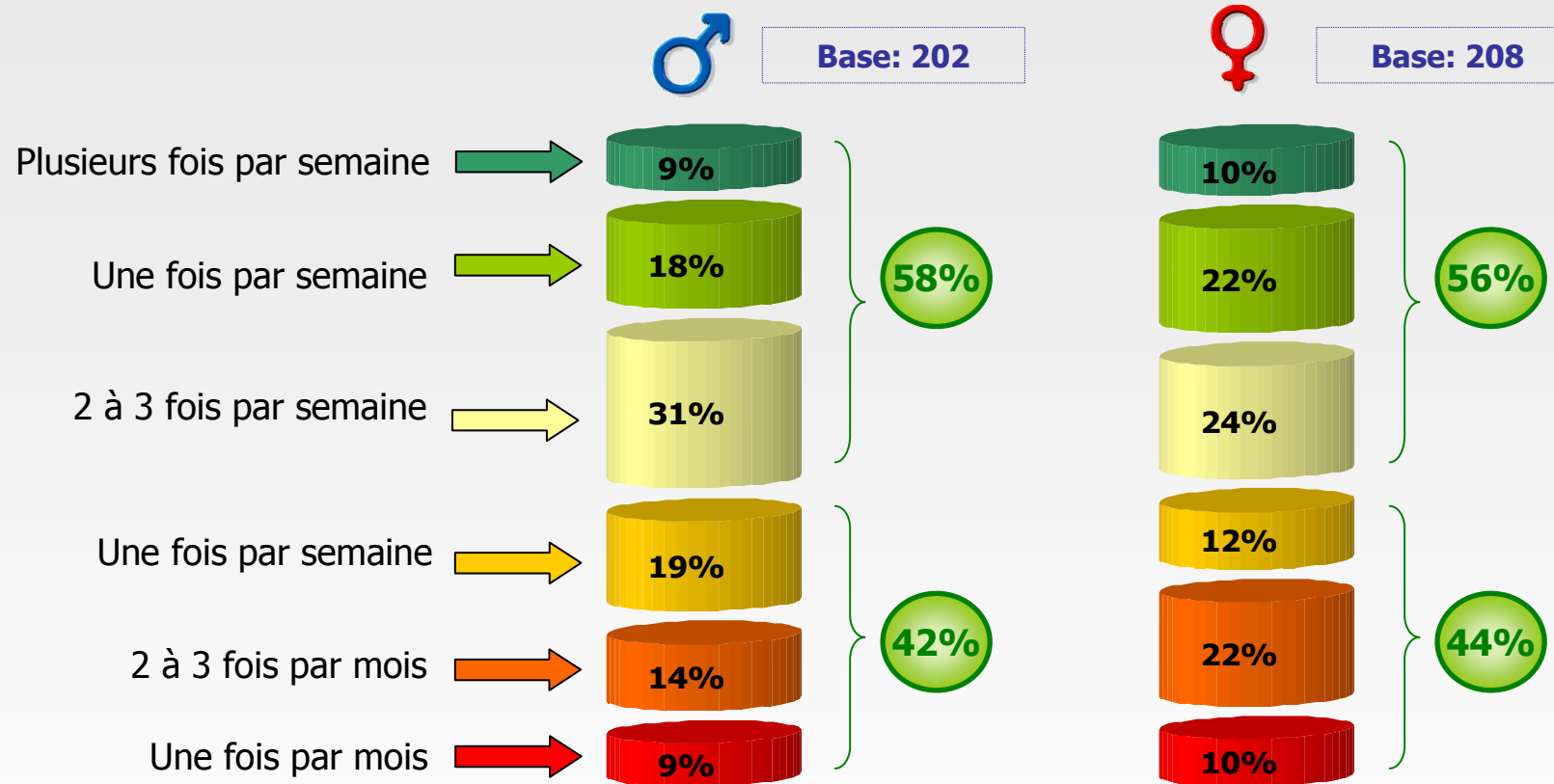
→ Une majorité de joueurs « fréquents ». Sont considérés comme joueurs fréquents, les joueurs jouant à des jeux vidéo 2 à 3 fois par semaine au minimum.



Fréquence de jeu

Base totale: 410 répondants

Q1 : Tout d'abord, à quelle fréquence jouez-vous à des jeux vidéo sur un ordinateur, une console ?

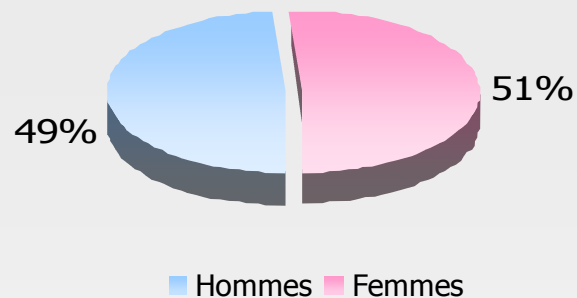


→ On ne note pas de différences significatives en terme de fréquence de jeu entre les hommes et les femmes.

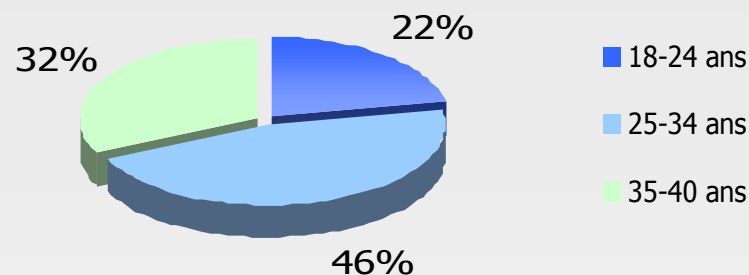


Profil socio-démo des gamers interrogés - Global

Sexe

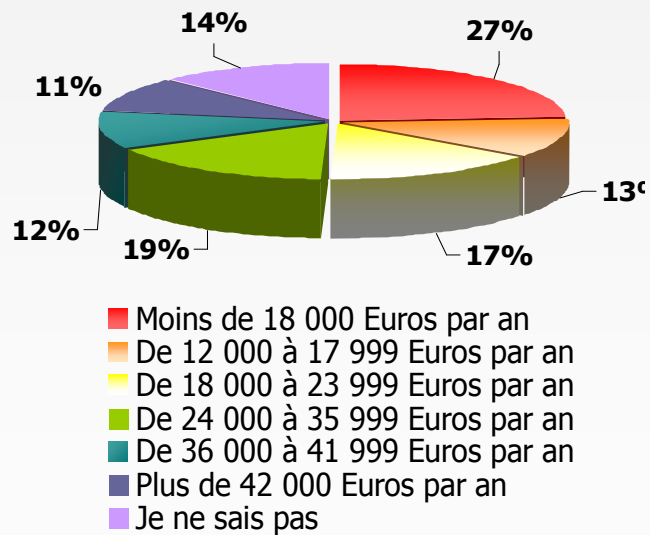


Age

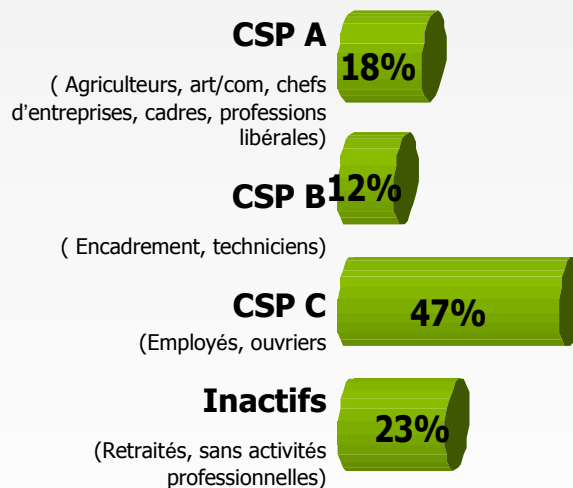


Moyenne : 30,5 ans

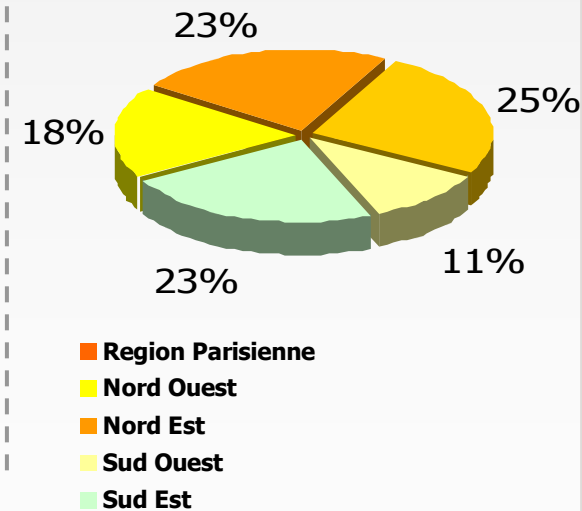
Revenu du ménage



CSP



Région



En savoir plus sur IG Magazine



A propos d'IG Magazine



IG Magazine est un bimestriel de 268 pages consacré aux jeux vidéo et à la culture vidéoludique

Cette publication se positionne de façon hybride sur le marché de la presse magazine. En effet, si une large majorité des publications dédiées aux jeux vidéo sont détenues par le même groupe de presse, **IG Magazine** fait figure d'irréductible gaulois : un titre jeune, sans page de publicité, revendiquant une liberté de ton et une transversalité des sujets abordés. Son format de *mook* fait de lui un véritable objet que les lecteurs aiment conserver et relire au fil du temps.

IG Magazine, c'est 6 rubriques récurrentes :

- La rubrique *Critiques* qui propose des tests de jeux mais aussi des previews et des rétrospectives selon l'actualité du moment,
- La rubrique *Economie* qui vient questionner l'industrie du jeu vidéo, dans ses tendances ou ses difficultés,
- La rubrique *People* qui va à la rencontre des différents acteurs du milieu, reconnus, indépendants ou amateurs,
- La rubrique *Culture* qui permet de décrypter le jeu vidéo et les représentations sociales qu'il propose,
- La rubrique *Retro* qui retrace l'histoire de jeux, de genres, de machines ou d'éditeurs,
- La rubrique *Geekzone* qui propose des articles plus personnels, sous forme de bande dessinée ou de chronique régulière.

Le jeu vidéo est ainsi vu comme un loisir et un média à la fois très populaire et très représentatif de notre société et de ses évolutions. En ouvrant la question de ce loisir à son industrie et à ses acteurs, nous allons à la rencontre d'autres disciplines comme le graphisme, le cinéma ou la bande dessinée.



Diffusion : 33 000 exemplaires
Pays de diffusion : France, Belgique, Canada, Suisse
Date de fondation : Mars 2009
Ville d'édition : Roubaix
Editeur : Ankama Presse
Directeur de la publication : Anthony Roux
Rédacteur en chef : Bounthavy Suvilay



IG magazine – Les héros de l'histoire des jeux vidéo