“opinionway

Sondage **Ig Magazine** auprès des joueurs « Les héros de l’histoire des jeux vidéo »

OpinionWay, 15 place de la République, 75003 Paris. Tél. : 01 78 94 90 00

Méthodologie

Méthodologie

Dispositif général

- **Méthodologie** : Étude quantitative en ligne auprès d'internautes âgés de 18 à 40 ans, **« gamers » jouant au moins une fois par mois à des jeux vidéos**, issus d'un échantillon représentatif de la population française (sur des critères de genre, d'âge, de CSP et de région UDA et de catégorie de commune, source INSEE).
- **Taille d'échantillon** : **410** répondants.
- **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.
- **Dates de terrain :** du 9 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.

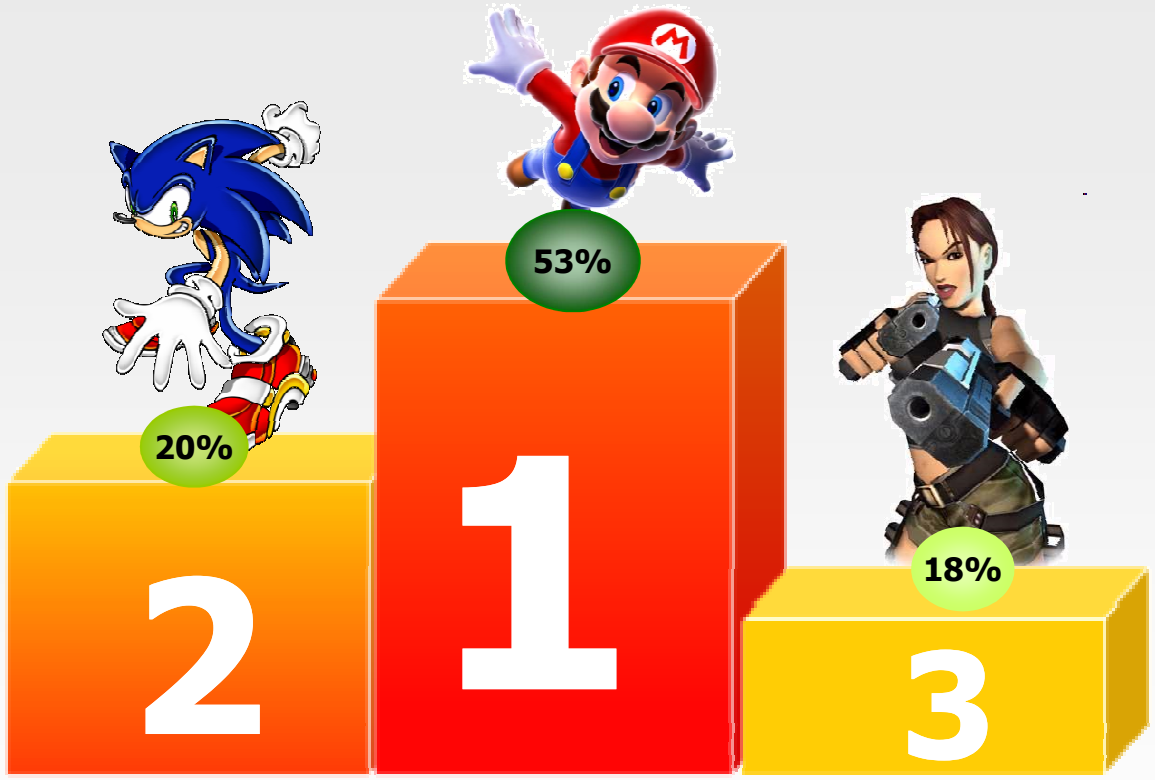
1. Héros préféré de l’histoire des jeux vidéo

“

Personnages préférés de l'histoire des jeux vidéo – Top3

Base totale: 410 répondants

Q3 : Quels sont vos personnages préférés parmi ces héros de l'histoire des jeux vidéo ?
(Sélectionner vos 3 héros préférés)



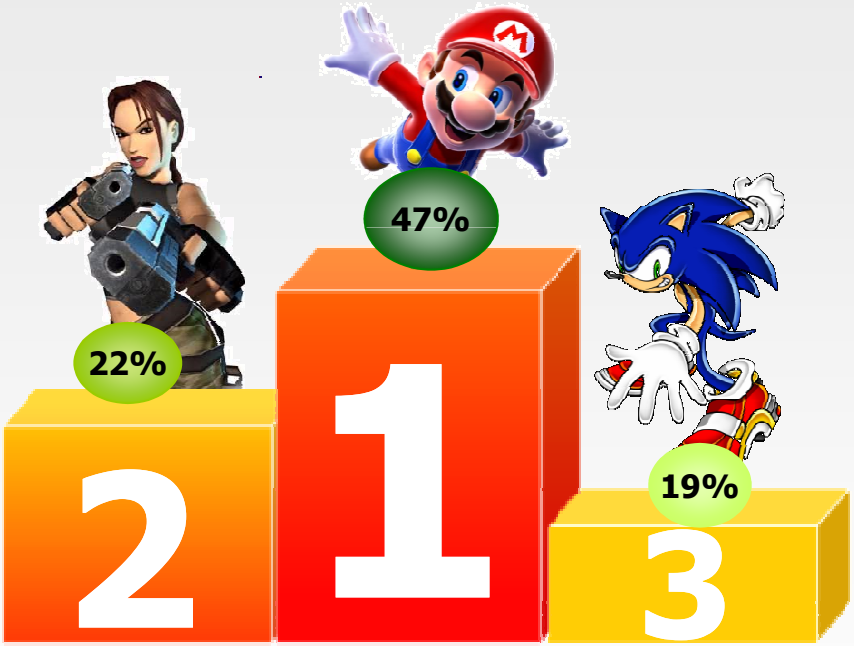
→Mario, Sonic et Lara Croft arrivent en tête du classement des personnages de jeux vidéo préférés
→Mario domine assez largement ce classement.

Personnages préférés de l'histoire des jeux vidéo – Top3

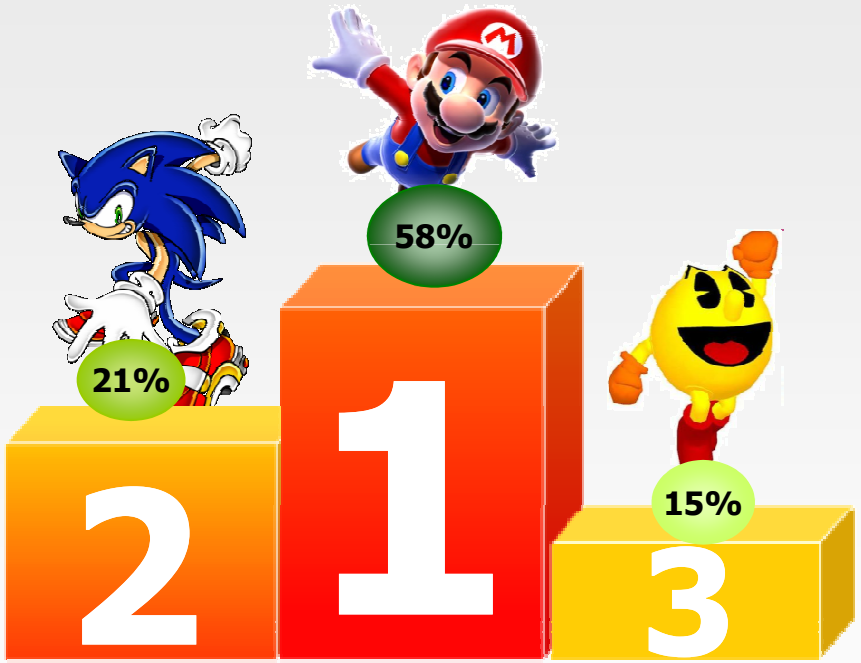
Détail hommes/femmes

Q3 : Quels sont vos personnages préférés parmi ces héros de l'histoire des jeux vidéo ?
(Sélectionner vos 3 héros préférés)

♂ **Base: 202**



♀ **Base: 208**



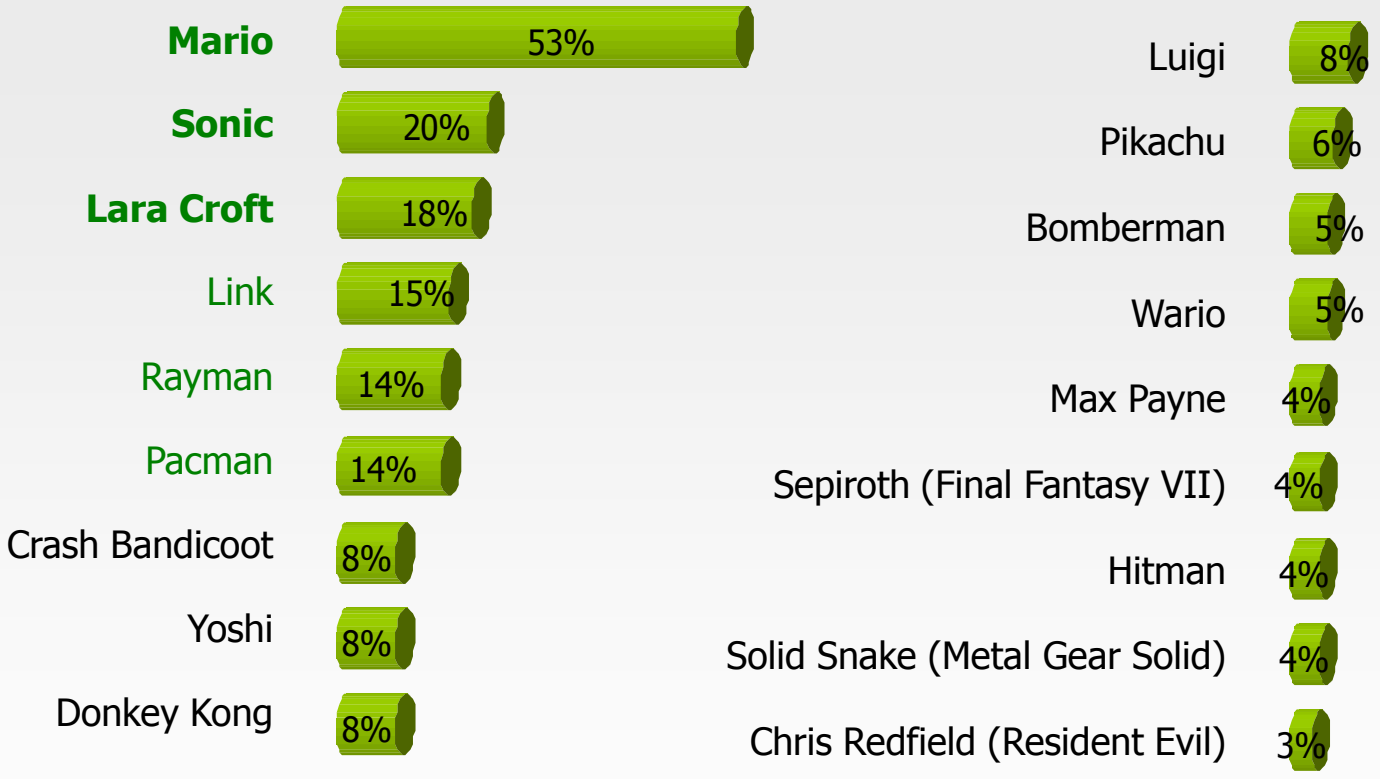
→L'attachement à Mario est encore plus marqué auprès des femmes.
→Le personnage de Lara Croft est, quant à lui, davantage cité par les hommes.

Personnages préférés de l'histoire des jeux vidéo – Global – (1/2)

Base totale: 410 répondants

Q3 : Quels sont vos personnages préférés parmi ces héros de l'histoire des jeux vidéo ?
(Sélectionner vos 3 héros préférés)

Base globale



→ Seul le personnage de Mario se détache réellement.

Personnages préférés de l'histoire des jeux vidéo – Global – (2/2)

Base totale: 410 répondants

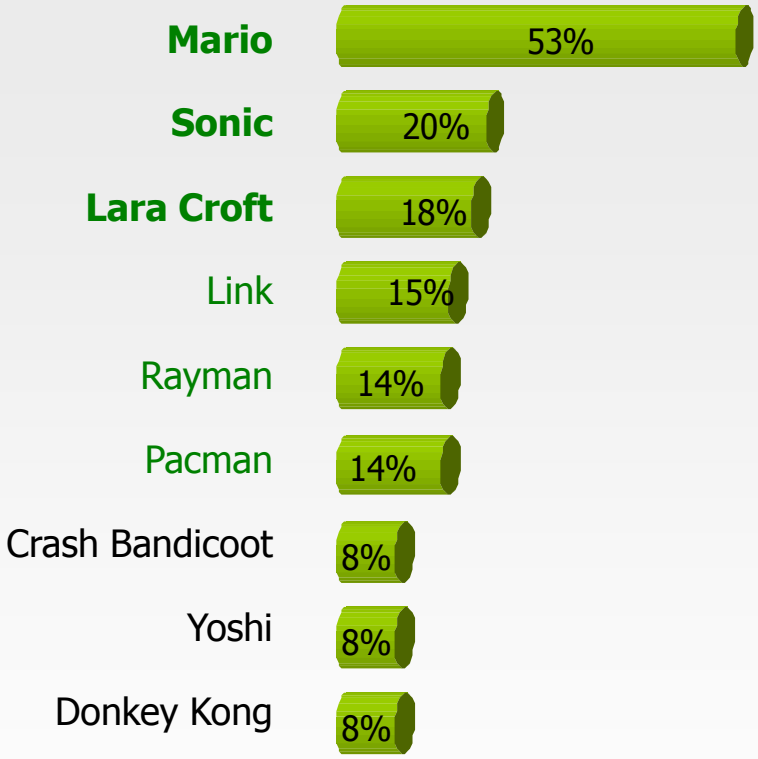
Q3 : Quels sont vos personnages préférés parmi ces héros de l'histoire des jeux vidéo ?
(Sélectionner vos 3 héros préférés)

Base globale

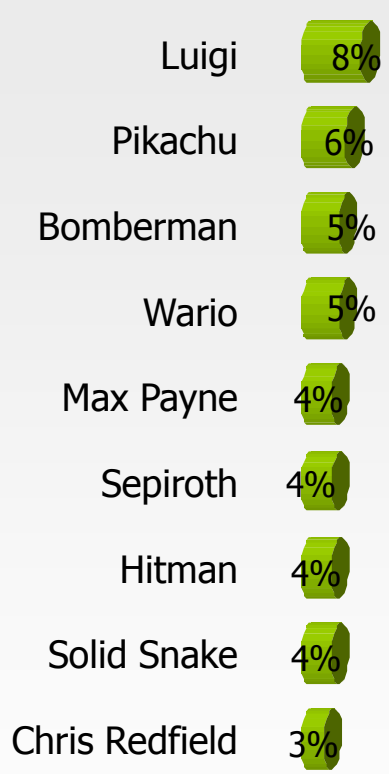
Personnages préférés de l'histoire des jeux vidéo – détails par genre – (1/2)

Base totale: 410 répondants

Q3 : Quels sont vos personnages préférés parmi ces héros de l'histoire des jeux vidéo ?
(Sélectionner vos 3 héros préférés)



	Homme	Femme
	202	208
Mario	47%	58%
Sonic	19%	21%
Lara Croft	22%	14%
Link	19%	11%
Rayman	13%	14%
Pacman	12%	15%
Crash Bandicoot	10%	7%
Yoshi	8%	9%
Donkey Kong	7%	8%



	Homme	Femme
	202	208
Luigi	4%	11%
Pikachu	3%	9%
Bomberman	5%	5%
Wario	3%	6%
Max Payne	7%	1%
Sepiroth	5%	4%
Hitman	7%	1%
Solid Snake	7%	1%
Chris Redfield	4%	2%

→ La seule différence significative en termes de préférence porte sur Mario

Personnages préférés de l'histoire des jeux vidéo – détails par genre – (2/2)

Base totale: 410 répondants

Q3 : Quels sont vos personnages préférés parmi ces héros de l'histoire des jeux vidéo ?
(Sélectionner vos 3 héros préférés)

	Base globale	Homme	Femme
		202	208
Duke Nukem	3%	6%	0%
Alex Kidd	3%	1%	4%
Ryu	3%	4%	1%
Jill Valentine	2%	2%	2%
Ken	2%	3%	1%
Kirby	2%	1%	2%
Chun-Li	2%	2%	1%
Megaman	1%	2%	0%
Guybrush Threepwood	1%	2%	0%
Shinobi	1%	1%	0%
Ico	1%	0%	1%
Samus	0%	1%	0%
Wonderboy	0%	1%	0%
Larry Laffer	0%	0%	0%
Aucun de ceux là	14%	11%	17%

2. Qualités attendues chez un héros de jeux vidéo

Qualités attendues chez un héros de jeu vidéo

Base totale: 410 répondants

Q5 : Quelles sont selon vous les qualités les plus importantes chez un héros de jeu vidéo ?
(Sélectionner 3 qualités)

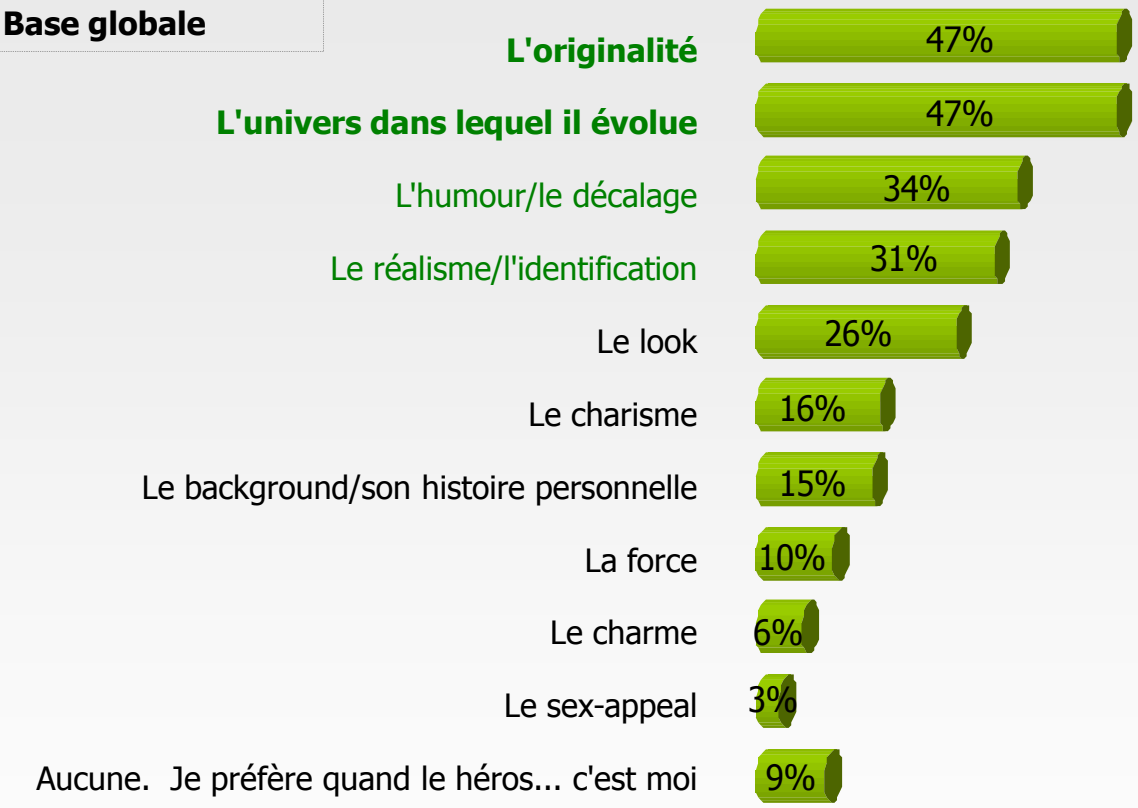
→Outre l'originalité et l'humour du personnage, l'univers du jeu est également un facteur prépondérant.

Qualités attendues chez un héros de jeu vidéo - global

Base totale: 410 répondants

Q5 : Quelles sont selon vous les qualités les plus importantes chez un héros de jeu vidéo ?
(Sélectionner 3 qualités)

Base globale

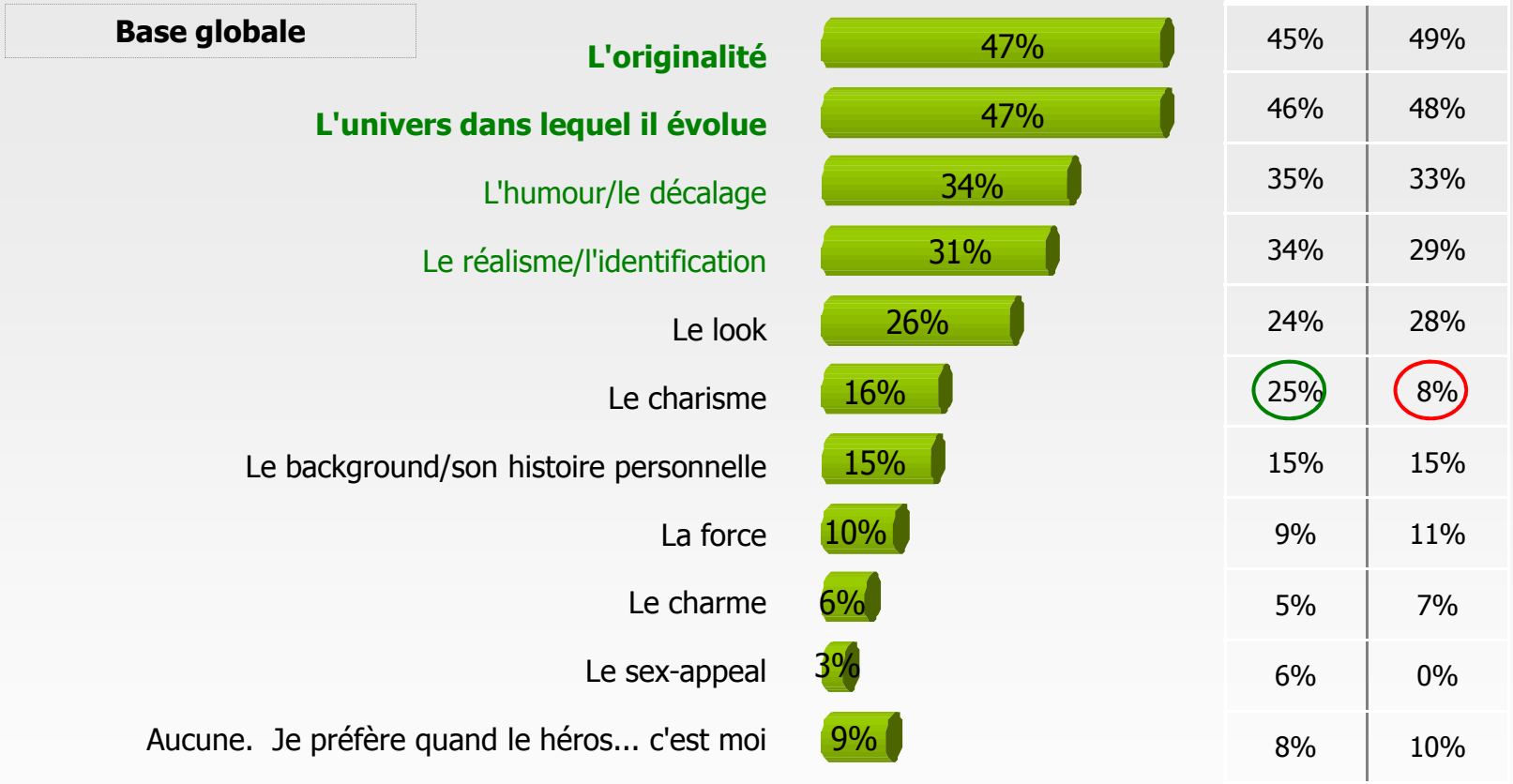


→A noter que les critères esthétiques du personnage sont des qualités jugées secondaires.

Qualités attendues chez un héros de jeu vidéo

Détail hommes/ femmes

Q5 : Quelles sont selon vous les qualités les plus importantes chez un héros de jeu vidéo ?
(Sélectionner 3 qualités)



	Homme	Femme
Base globale	202	208
L'originalité	45%	49%
L'univers dans lequel il évolue	46%	48%
L'humour/le décalage	35%	33%
Le réalisme/l'identification	34%	29%
Le look	24%	28%
Le charisme	25%	8%
Le background/son histoire personnelle	15%	15%
La force	9%	11%
Le charme	5%	7%
Le sex-appeal	6%	0%
Aucune. Je préfère quand le héros... c'est moi	8%	10%

→Les hommes sont plus sensibles au charisme du personnage que les femmes.

Qualités attendues chez un héros de jeux vidéo

Détail joueurs fréquents/ joueurs occasionnels

Q5 : Quelles sont selon vous les qualités les plus importantes chez un héros de jeu vidéo ?
(Sélectionner 3 qualités)

Base globale

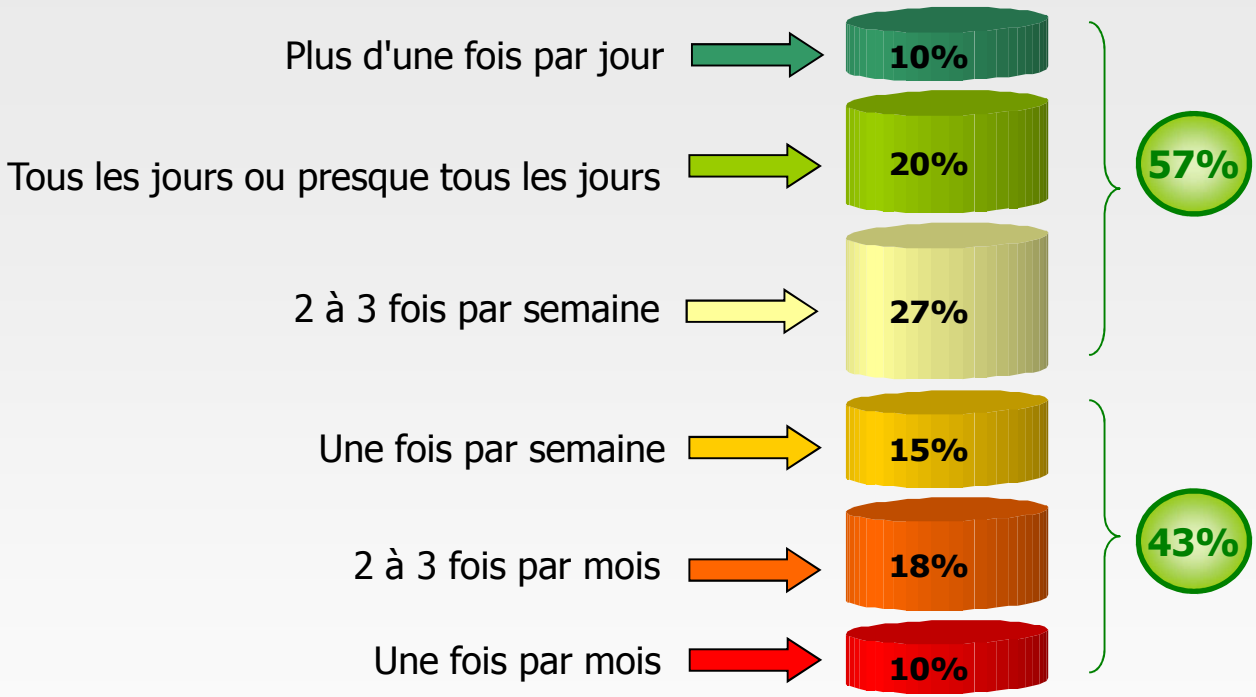
	Fréquents	Occasionnels
	235	175
L'originalité	44%	51%
L'univers dans lequel il évolue	49%	44%
L'humour/le décalage	30%	39%
Le réalisme/l'identification	33%	30%
Le look	28%	23%
Le charisme	18%	14%
Le background/son histoire personnelle	14%	16%
La force	13%	5%
Le charme	7%	5%
Le sex-appeal	3%	3%
Aucune. Je préfère quand le héros... c'est moi	9%	9%

Profil des répondants

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 ?



→ 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.

Consoles/plateformes possédées

Base totale: 410 répondants

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

PC/Laptop/Mac 62%

Nintendo Wii 49%

Nintendo DS / DSi 46%

PlayStation 2 (PS2) 28%

PlayStation 3 (PS3) 21%

Xbox 360 14%

PlayStation Portable (PSP) 13%

Xbox 5%

Autres Autres 12%

Nintendo

ST Nintendo: 69%

SONY

ST Sony: 45%

Microsoft

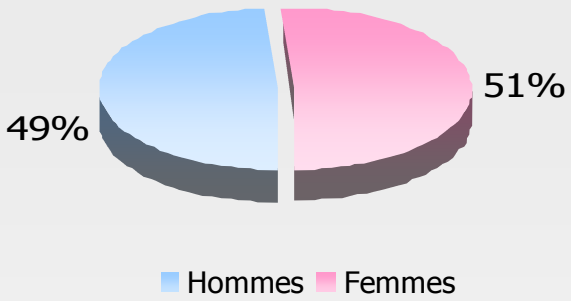
ST Microsoft: 18%

→On note une sur-représentation des plateformes Nintendo parmi les consoles possédées.
→7 répondants sur 10 possèdent au moins une console Nintendo.

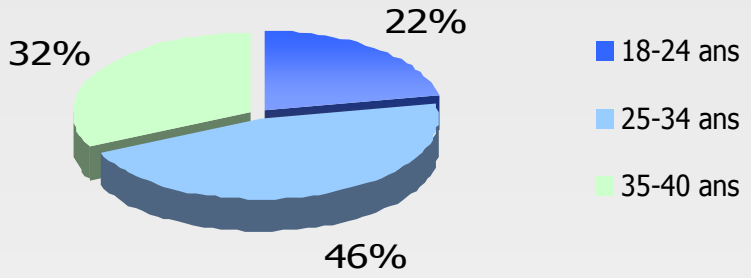
Profil socio-démographique des gamers interrogés

Base totale: 410 répondants

Genre

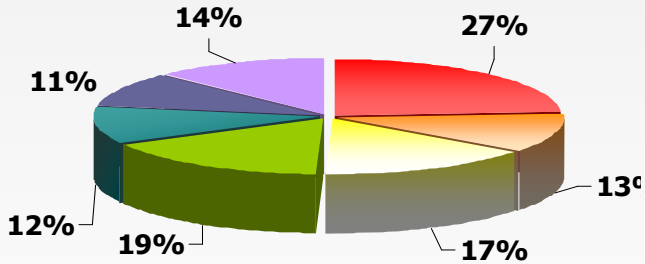


Age



Moyenne : 30,5 ans

Revenu du ménage



- Moins de 18 000 Euros par an
- De 12 000 à 17 999 Euros par an
- De 18 000 à 23 999 Euros par an
- De 24 000 à 35 999 Euros par an
- De 36 000 à 41 999 Euros par an
- Plus de 42 000 Euros par an
- Je ne sais pas

CSP

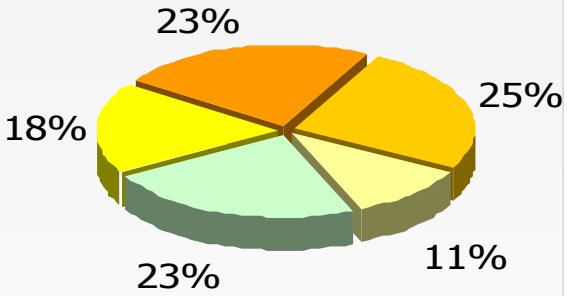
CSP A 18%
(Agriculteurs, art/com, chefs d'entreprises, cadres, professions libérales)

CSP B 12%
(Encadrement, techniciens)

CSP C 47%
(Employés, ouvriers

Inactifs 23%
(Retraités, sans activités professionnelles)

Région



- Region Parisienne
- Nord Ouest
- Nord Est
- Sud Ouest
- Sud Est

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.

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

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