

Communiqué aux médias : utilisation du gaming | IGEM-Digimonitor 2024

L'étude représentative sur la Suisse numérique



Note : traduit automatiquement de l'allemand avec DeepL Pro

Embargo : jeudi 26 septembre 2024, 10h00

Nouveaux résultats de l'étude sur le gaming en Suisse :

Le solitaire bat Super Mario : le gaming n'est pas réservé aux jeunes hommes - une femme sur quatre de plus de 55 ans joue tous les jours

Zurich, 26.9.2024. **53 pour cent de la population suisse joue à des jeux. Les hommes préfèrent les jeux de console et les genres riches en action. Les femmes, en revanche, apprennent souvent avec des jeux et jouent à des jeux de société ou de cartes numériques - jusqu'à un âge avancé. C'est ce que montre l'étude Digimonitor de la communauté d'intérêts des médias électroniques (IGEM) et de la REMP SA pour la recherche sur les médias publicitaires. Les résultats de ce focus sur les jeux sont représentatifs de la population suisse de 15 à 75 ans (6,3 millions de personnes) qui utilise Internet.**

- **Les joueurs invétérés sont jeunes et masculins** : les jeux sur console et sur PC sont principalement utilisés par les jeunes hommes - un adolescent masculin sur trois joue tous les jours
- **Les jeux comme passe-temps des personnes âgées** : les femmes âgées de 55 à 75 passent le plus clair de leur temps à jouer à des jeux numériques - un quart d'entre elles jouent chaque jour.
- **La masse joue à des jeux occasionnels** : environ un tiers de la population utilise des jeux de mémoire, de réflexion et d'apprentissage, près d'un quart des jeux de cartes numériques et des jeux de société.
- **Jouer gratuitement plutôt que de payer** : 37% des Suisses jouent à des jeux gratuits avec de la publicité et seuls 26% achètent des jeux.
- **Jump'n'Run est le genre phare des core games** : Jump'n'Run, le jeu de course et le jeu d'action/aventure sont les genres les plus populaires parmi les jeux pour consoles et ordinateurs.

Un tiers des jeunes hommes jouent tous les jours

Plus de la moitié de la population suisse joue à des jeux : 3,4 millions (53% de la population) utilisent des jeux numériques et 1,3 million (20%) le font quotidiennement. Le jeu est le plus populaire chez les jeunes hommes : 86% des 15-19 ans passent leur temps libre à jouer et 34% de ce groupe jouent tous les jours. Avec l'âge, la consommation de jeux chez les hommes diminue progressivement : Parmi les 20-29 ans, environ quatre cinquièmes (81%) jouent occasionnellement à des jeux et parmi les 30-39 ans, près des deux tiers (64%). Chez les 55-75 ans, ils ne sont plus qu'un peu plus d'un tiers (36%).

Les femmes de plus de 55 ans s'adonnent particulièrement aux jeux vidéo

Parmi les Suissesses, les jeux vidéo sont aussi répandus dans toutes les générations. En moyenne, une femme sur deux joue de temps en temps à un jeu, sauf chez les adolescentes où la proportion est un peu plus élevée (61%). Étonnamment, c'est le groupe le plus âgé de l'enquête qui arrive en deuxième position : 52% des femmes âgées de 55 à 75 ans passent leur temps à jouer à des jeux. Contrairement aux hommes, la consommation de jeux augmente avec l'âge chez les femmes : un cinquième des 35-54 ans joue quotidiennement et ce chiffre atteint même 25% chez les plus de 55 ans. A titre de comparaison, seules 13% des femmes âgées de 15 à 19 ans jouent tous les jours.

Les jeux éducatifs dominent, devant les jeux de cartes numériques et les jeux de société

Les jeux de mémoire, de réflexion et d'apprentissage sont les plus appréciés des Suisses : 2,0 millions (32% de la population) utilisent des jeux pour apprendre ou se maintenir en forme. Les jeux de cartes (24%), les

Communiqué aux médias : utilisation du gaming | IGEM-Digimonitor 2024

L'étude représentative sur la Suisse numérique



jeux de société (23%) et les puzzles (21%) sont également très répandus. Les jeux à contenu éducatif et les jeux occasionnels à bas seuil, généralement gratuits, comme Angry Birds, sont donc nettement plus populaires que les jeux payants sur console ou ordinateur. Près de la moitié des utilisateurs jouent quotidiennement à de tels jeux, parmi lesquels les femmes sont nettement plus nombreuses que les hommes.

Jump'n'Run domine dans les core games

Les core games, qui s'adressent aux joueurs invétérés, trouvent un public plus jeune et majoritairement masculin. Le genre le plus populaire parmi les jeux pour consoles et PC est le Jump'n'Run : 1,2 million (19% de la population) aime sauter à travers des mondes imaginaires avec Super Mario ou d'autres personnages de jeu. Les jeux de course comme Gran Turismo sont également très répandus (17%), tout comme les genres action et aventure (15%), jeux de tir (13%), stratégie (12%) et sport (11%). Viennent ensuite les jeux sandbox comme Minecraft, les simulations et les jeux de rôle (10% chacun).

La majorité joue sur son smartphone, la Playstation de Sony est la meilleure console

L'appareil de jeu le plus populaire est le smartphone : 2,5 millions (40% de la population) jouent sur leur téléphone portable. Les consoles de jeu arrivent en deuxième position avec 1,4 million (23%). Les hommes les utilisent plus de deux fois plus que les femmes, ces appareils étant surtout très répandus chez les 15-34 ans. La console la plus populaire est la Playstation de Sony (13%), suivie de Nintendo (8%) et de la Xbox de Microsoft (3%). La tablette est plus souvent utilisée pour jouer (18%) que l'ordinateur portable (15%), notamment par les personnes plus âgées. Le PC (14%) est principalement utilisé par les core gamers qui jouent quotidiennement.

Presque uniquement des hommes paient pour des jeux

La majorité joue à des jeux gratuits. 2,4 millions (37% de la population) utilisent des jeux gratuits avec publicité, dont autant de femmes que d'hommes. 1,6 million (26% de la population) sont prêts à dépenser de l'argent pour des jeux et les acheteurs sont principalement des hommes : la proportion d'hommes est de 71% pour l'achat de supports de données physiques et même de 77% pour l'achat de jeux en ligne. Les acheteurs de jeux sont âgés en moyenne de 33 ans, la clientèle étant la plus jeune pour les in-game items - extras achetables au sein des jeux.

La majorité joue seule, les jeux multijoueurs sont surtout appréciés des plus jeunes

La majorité de la population joue seule : 3,2 millions (51% de la population) s'adonnent à des jeux en solo. 1,7 million (27%) jouent à des jeux multijoueurs avec des amis ou de la famille. Les personnes qui ne jouent qu'à des jeux simples ont en moyenne 52 ans, tandis que les multijoueurs sont nettement plus jeunes (31 ans). Les jeux en ligne massivement multijoueurs (MMOG), qui sont joués en ligne avec d'innombrables autres utilisateurs, ne représentent qu'une minorité de 370 000 personnes (6%). Parmi les joueurs quotidiens, les jeux MMOG tels que World of Warcraft ou Final Fantasy sont toutefois plus populaires que la moyenne.

À propos de l'étude IGEM-Digimonitor 2024

Depuis 2014, l'étude Digimonitor recense chaque année l'utilisation des médias et appareils électroniques en Suisse. A partir de 2024, les données sont représentatives de la population suisse âgée de 15 à 75 ans qui utilise Internet (6,3 millions de personnes). Cette année, l'enquête s'est notamment concentrée sur le thème des jeux. L'enquête en ligne a eu lieu en avril-mai 2024. Sur mandat de l'IGEM Interessengemeinschaft elektronische Medien et de la REMP AG für Werbemedienforschung, l'interview a interrogé 1'970 personnes, dont 1'008 en Suisse alémanique, 762 en Suisse romande et 200 en Suisse italienne. L'intervalle de confiance se situe au maximum à +/- 2,2 points de pourcentage.

Les résultats sont mis gratuitement à la disposition des membres de l'IGEM. Les non-membres peuvent se procurer l'étude pour 5000 CHF.

Pour en savoir plus : www.igem.ch / **Contact :** Siri Fischer, directrice d'IGEM, info@igem.ch, tél. 044 242 23 12

3 Graphiques :

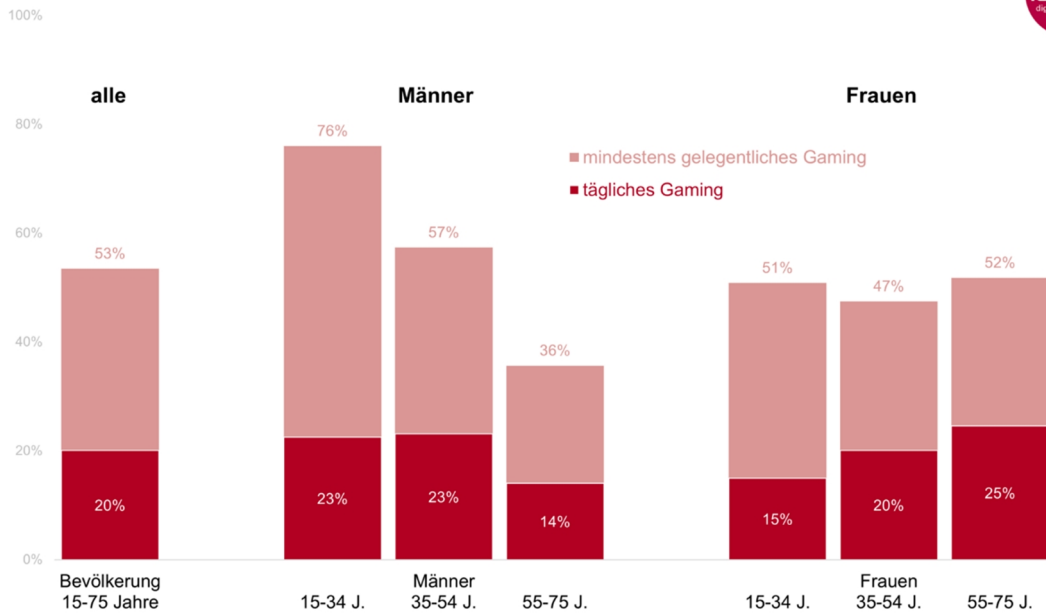
Communiqué aux médias : utilisation du gaming | IGEM-Digimonitor 2024

L'étude représentative sur la Suisse numérique



Graphique 1

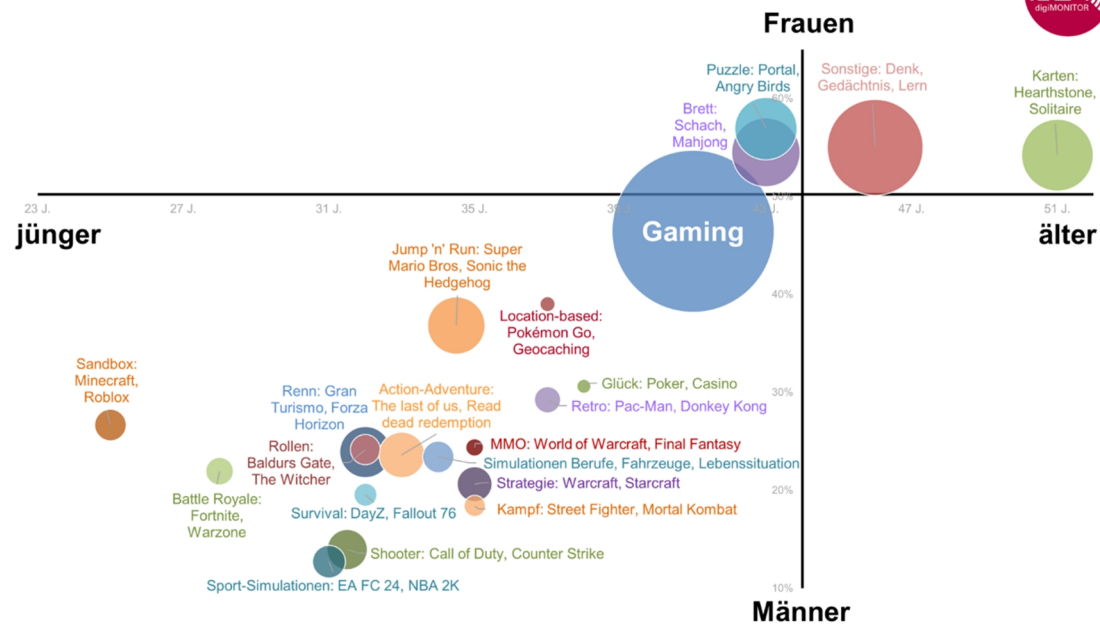
Gaming Nutzung Schweiz 2024: Häufigkeit nach Alter und Geschlecht der Gamer:innen
Bevölkerung 15-75 Jahre



Quelle: IGEM-Digimonitor 2024, Schweizer Bevölkerung zwischen 15 und 75 Jahren mit Internetnutzung (6.3 Mio. Personen), n=1'970 Befragte. „Wie häufig spielen Sie normalerweise Computerspiele, Onlinespiele oder Games, egal auf welchem Gerät?“

Graphique 2

Gaming-Genres Schweiz 2024: Positionierung nach Alter und Geschlecht der Gamer:innen
Bevölkerung 15-75 Jahre, mindestens gelegentliche Nutzung



Quelle: IGEM-Digimonitor 2024, Schweizer Bevölkerung zwischen 15 und 75 Jahren mit Internetnutzung (6.3 Mio. Personen), n=1'970 Befragte. Grösse der Kreise entspricht dem weitesten Nutzerkreis bei Gesamtbevölkerung; x-Achse: Durchschnittsalter der Nutzer, ø Alter Bevölkerung = 44 Jahre (Median); y-Achse: Frauenanteil an allen Nutzern.

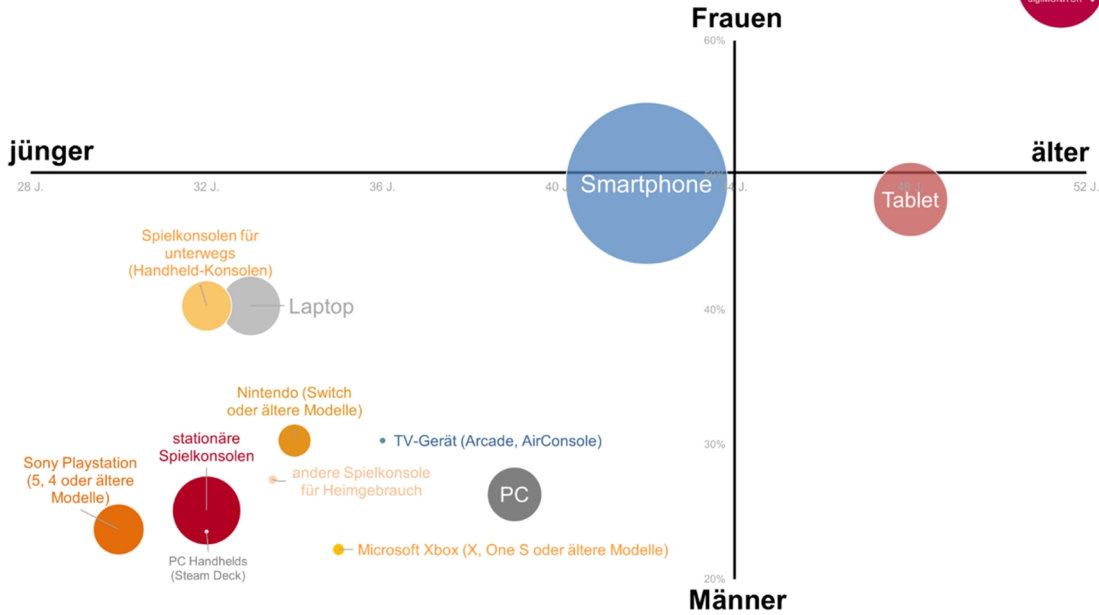
Communiqué aux médias : utilisation du gaming | IGEM-Digimonitor 2024

L'étude représentative sur la Suisse numérique



Graphique 3

Gaming-Geräte Schweiz 2024: Positionierung nach Alter und Geschlecht der Gamer:innen
Bevölkerung 15-75 Jahre, mindestens gelegentliche Nutzung



Quelle: IGEM-Digimonitor 2024, Schweizer Bevölkerung zwischen 15 und 75 Jahren mit Internetnutzung (6.3 Mio. Personen), n=1'970 Befragte. Grösse der Kreise entspricht dem weitesten Nutzerkreis bei Gesamtbevölkerung; x-Achse: Durchschnittsalter der Nutzer, ø Alter Bevölkerung = 44 Jahre (Median); y-Achse: Frauenanteil an allen Nutzern.