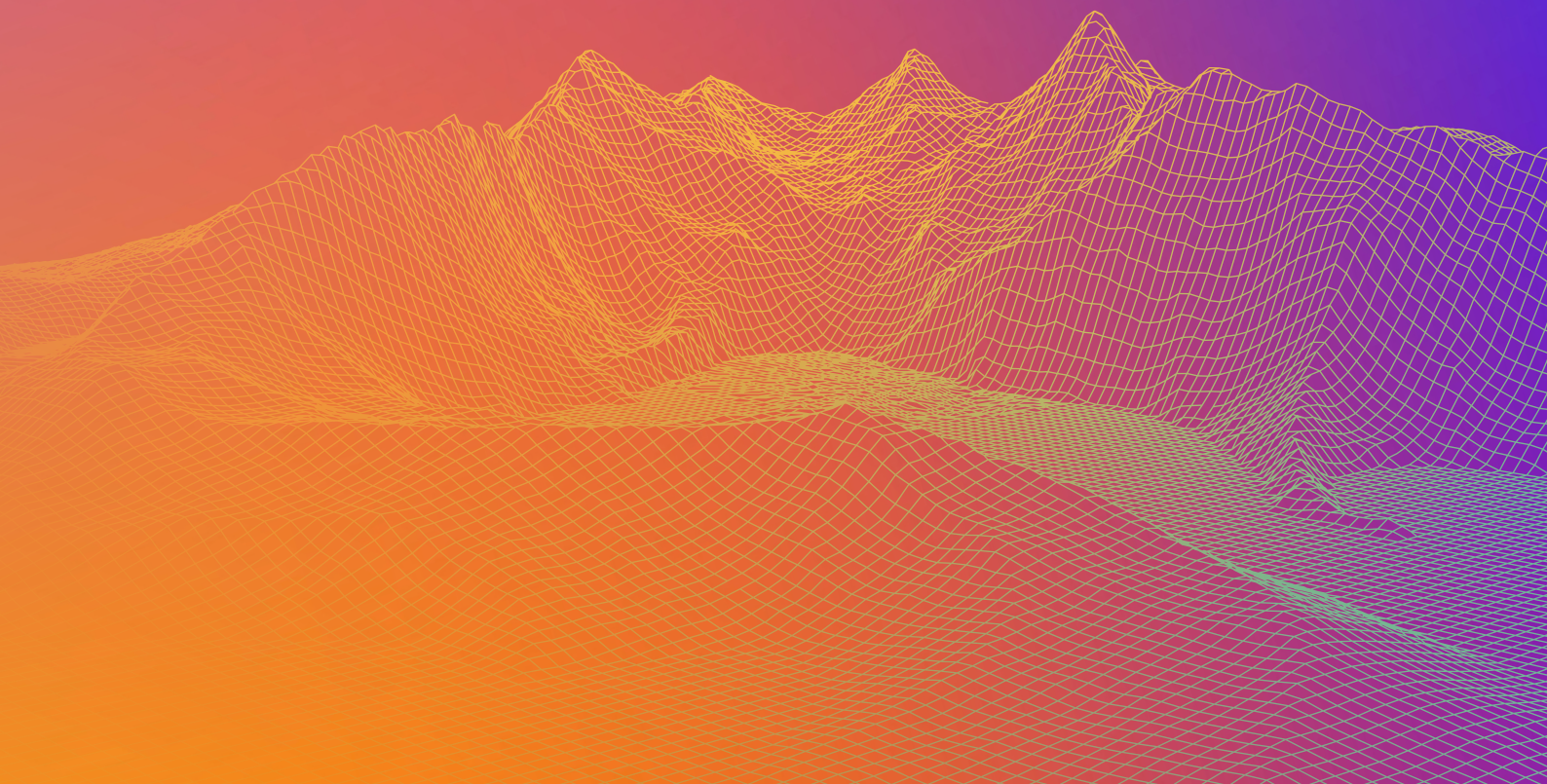




Le pouvoir du jeu

RAPPORT MONDIAL SUR LES JEUX VIDÉO DE 2025



PRÉSENTÉ PAR



Introduction

Partout dans le monde, les jeux vidéo sont considérés comme amusants et divertissants. Après tout, le mot « jeu » figure dans le nom.

Cependant, ceux d'entre nous qui travaillent dans l'industrie du jeu vidéo voient les jeux vidéo sous un jour plus favorable. Nous discutons régulièrement avec des joueurs qui ont trouvé des communautés sociales, voire des partenaires de vie, grâce à leur intérêt commun pour les jeux vidéo. Nous recueillons les témoignages de médecins et de patients qui utilisent les jeux vidéo comme traitement et thérapie pour changer des vies. Nous constatons à quel point jouer ensemble rapproche les familles, créant des occasions de tisser des liens entre les générations. Nous suivons des athlètes professionnels de sports électroniques et des streamers qui ont découvert qu'ils pouvaient transformer leur passe-temps en une carrière couronnée de succès. Et nous avons entendu des joueurs du monde entier qui pensent que les jeux vidéo sont plus qu'un simple divertissement : ils ont un pouvoir énorme.

L'industrie du jeu vidéo est depuis longtemps à la pointe de l'innovation, redéfinissant non seulement les limites du jeu, mais révolutionnant également la manière dont des secteurs entiers atteignent les consommateurs, forment leur main-d'œuvre et stimulent la transformation et la croissance des entreprises. Les jeux vidéo occupent également une place centrale dans la culture, initiant des milliards de joueurs à la musique, aux séries télévisées et aux films, et leur donnant l'occasion d'interagir avec leurs marques et célébrités préférées. Dans de nombreux cas, jouer à des jeux vidéo permet aux joueurs de continuer à pratiquer des sports et des loisirs après que leurs jours de gloire soient physiquement derrière eux.

Pourtant, malgré le fait que les jeux vidéo constituent une force culturelle, commerciale et sociétale qui transcende depuis longtemps le simple divertissement, les stéréotypes tenaces sur les jeux – et sur ceux qui aiment y jouer – persistent. Il est temps que le monde embrasse le pouvoir du jeu.

Dans notre deuxième version du rapport mondial « Le pouvoir du jeu », les associations professionnelles représentant l'industrie du jeu vidéo à travers le monde

se sont réunies pour créer l'un des plus grands sondages jamais menés auprès des joueurs de jeux vidéo. Nous avons interrogé 24 216 joueurs (âgés de 16 ans et plus) dans 21 pays (Australie, Brésil, Canada, Chine, Égypte, France, Allemagne, Inde, Italie, Japon, Mexique, Nigéria, Pologne, Arabie saoudite, Afrique du Sud, Corée du Sud, Espagne, Suède, Émirats arabes unis, Royaume-Uni et États-Unis) pour leur demander pourquoi ils jouent, comment ils jouent et quels sont les avantages qu'ils perçoivent dans les jeux vidéo.

Nous avons confirmé que le plaisir est la principale raison pour laquelle le monde joue aux jeux vidéo et avons appris que les jeux vidéo aident les joueurs à se sentir moins stressés et à traverser les moments difficiles. Les joueurs reconnaissent également que les jeux vidéo permettent de développer des compétences telles que la résolution de problèmes, le travail d'équipe, la capacité d'adaptation et l'esprit critique.

Partout dans le monde, les jeux vidéo sont appréciés comme un moyen de créer des liens positifs et durables avec les enfants, la famille et les amis, mais aussi comme un espace permettant de nouer de nouvelles relations dans un monde de plus en plus isolé.

Les avantages des jeux vidéo ne sont pas seulement ressentis et partagés par ceux qui aiment y jouer; un nombre croissant de recherches universitaires remettent en question les stéréotypes courants sur les jeux vidéo et soutiennent systématiquement la conclusion selon laquelle les jeux vidéo améliorent le développement cognitif, renforcent la résilience émotionnelle, favorisent la santé sociale et mentale et encouragent l'apprentissage et le développement.

Le rapport qui suit présente les résultats d'une enquête menée auprès de plus de 24 000 joueurs, ainsi que les conclusions d'études rigoureuses évaluées par des pairs qui confirment les sentiments positifs et les bienfaits du jeu partagés par des milliards de personnes à travers le monde.

Une perspective mondiale sur les jeux vidéo

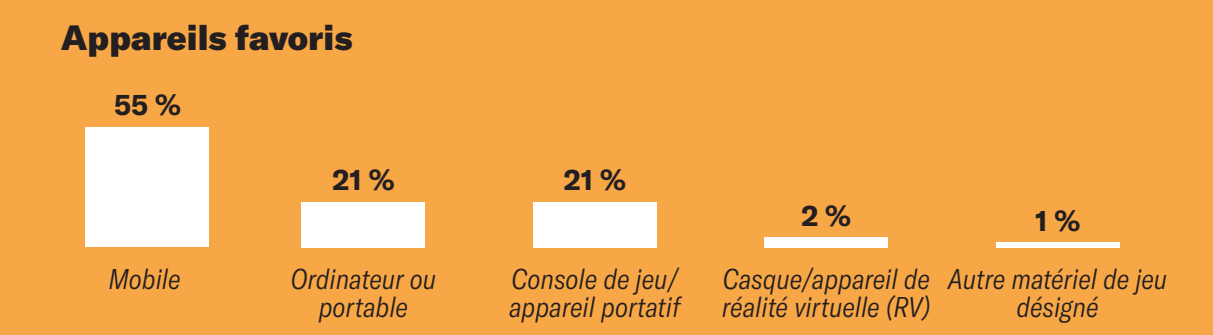
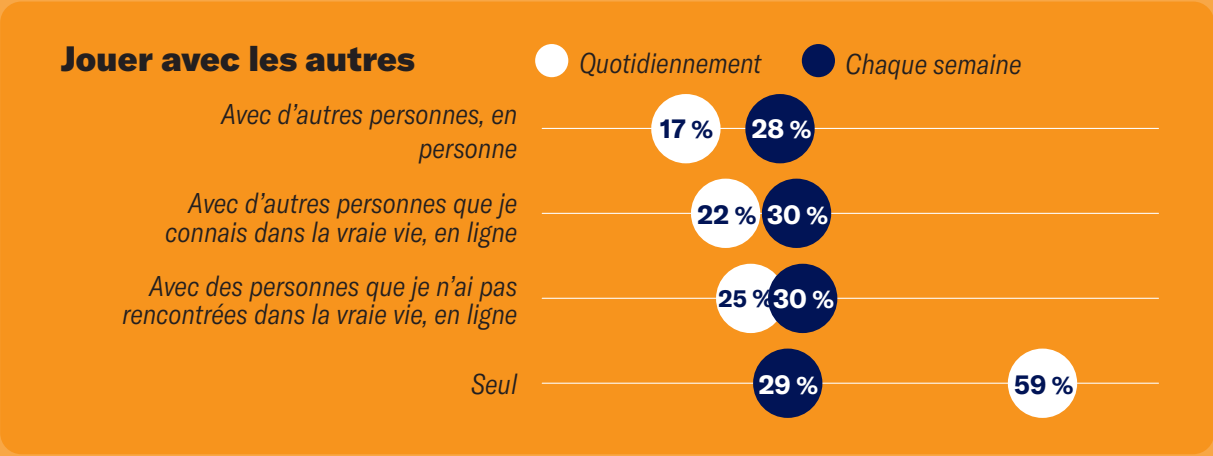
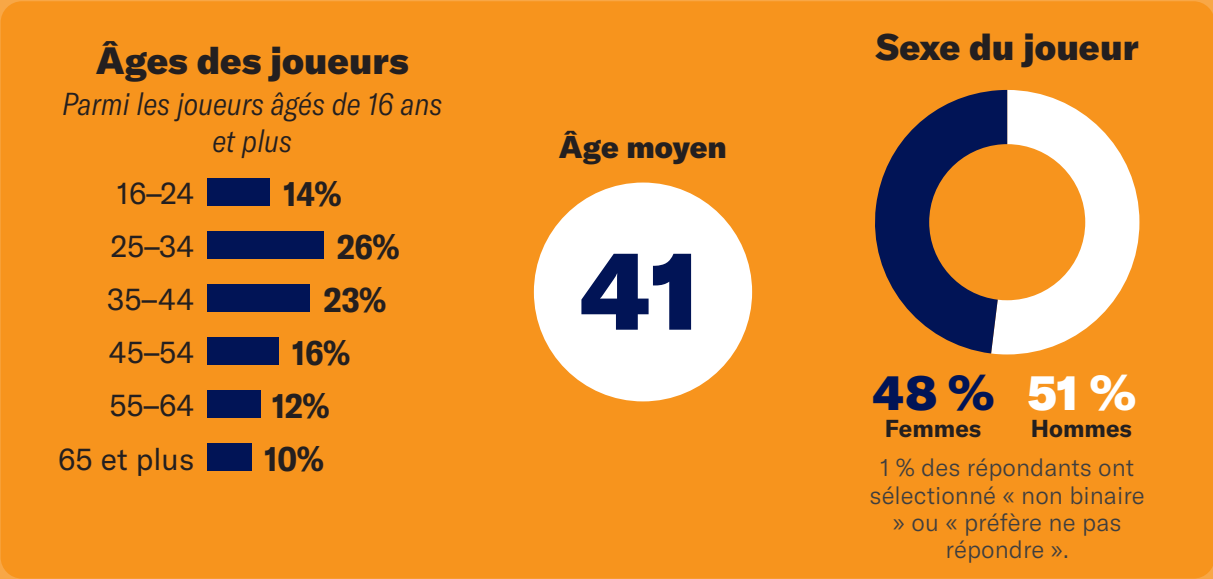
24 216

nombre total de répondants dans le monde

- Sondage auprès des joueurs de jeux vidéo actifs (hebdomadaires) âgés de 16 ans et plus
- 21 pays sur 6 continents
- Échantillons représentatifs à l'échelle nationale
- Lorsqu'on parle de résultats mondiaux, on fait référence aux résultats des 21 pays décrits en détail ici.

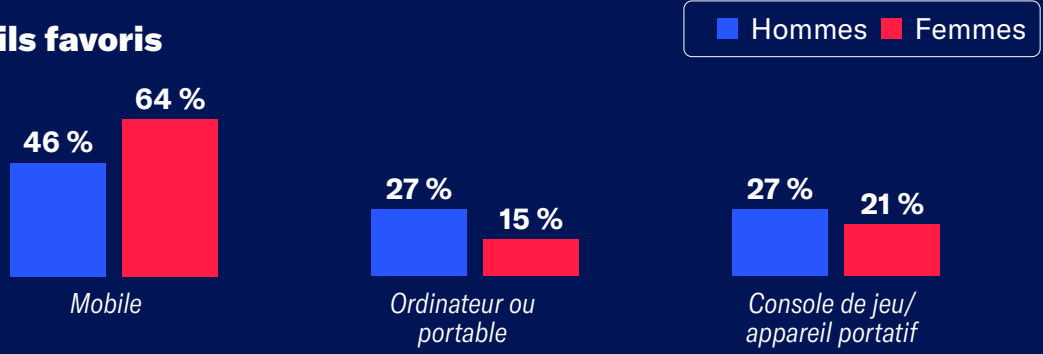


Le joueur mondial de jeux vidéo

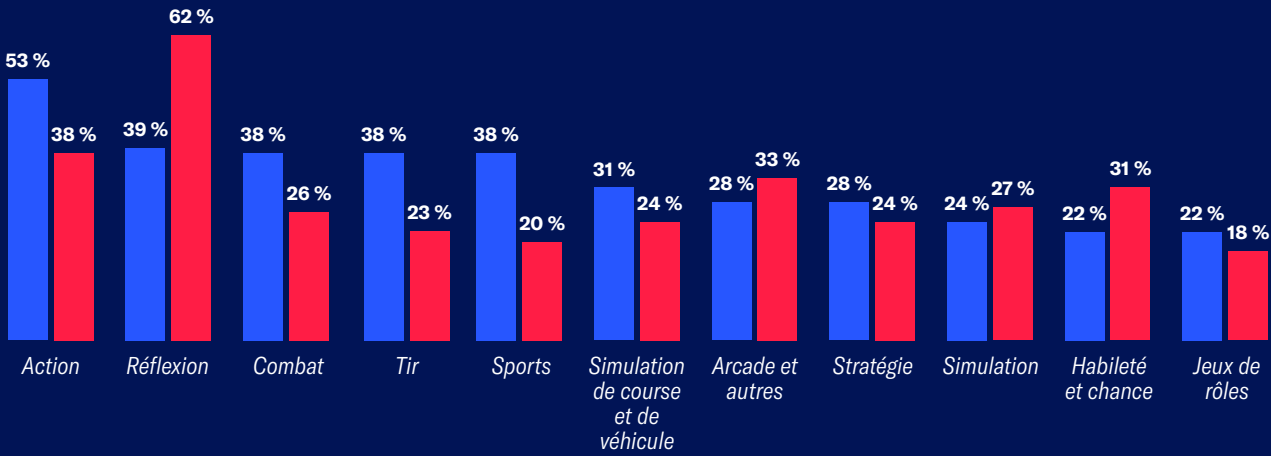


Une perspective mondiale : Pleins feux sur le genre

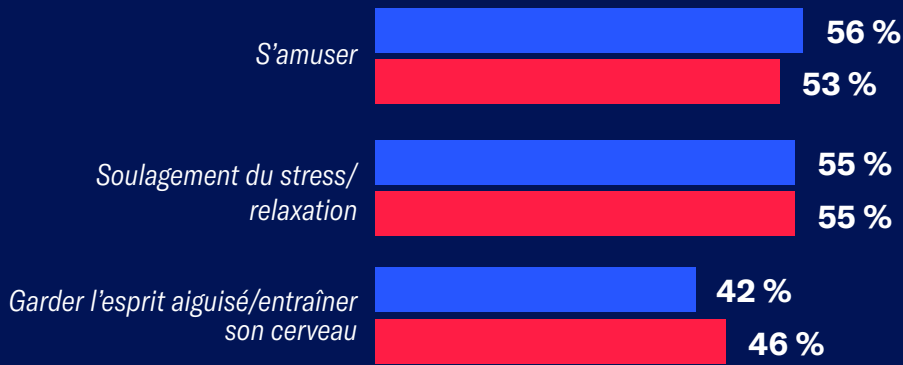
Appareils favoris



Genres préférés

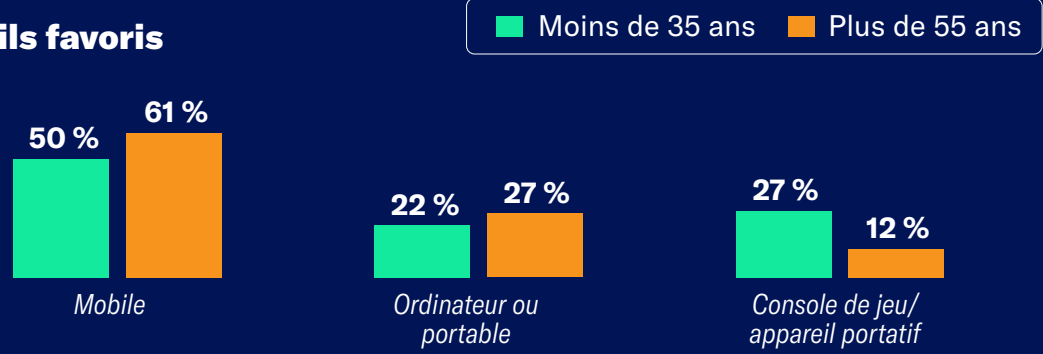


Trois principales raisons de jouer à des jeux vidéo

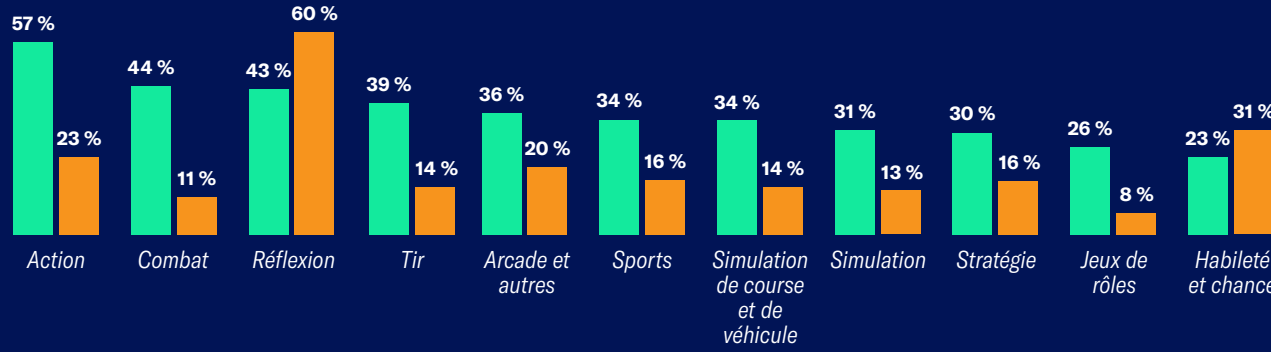


Une perspective mondiale : Pleins feux sur l'âge

Appareils favoris

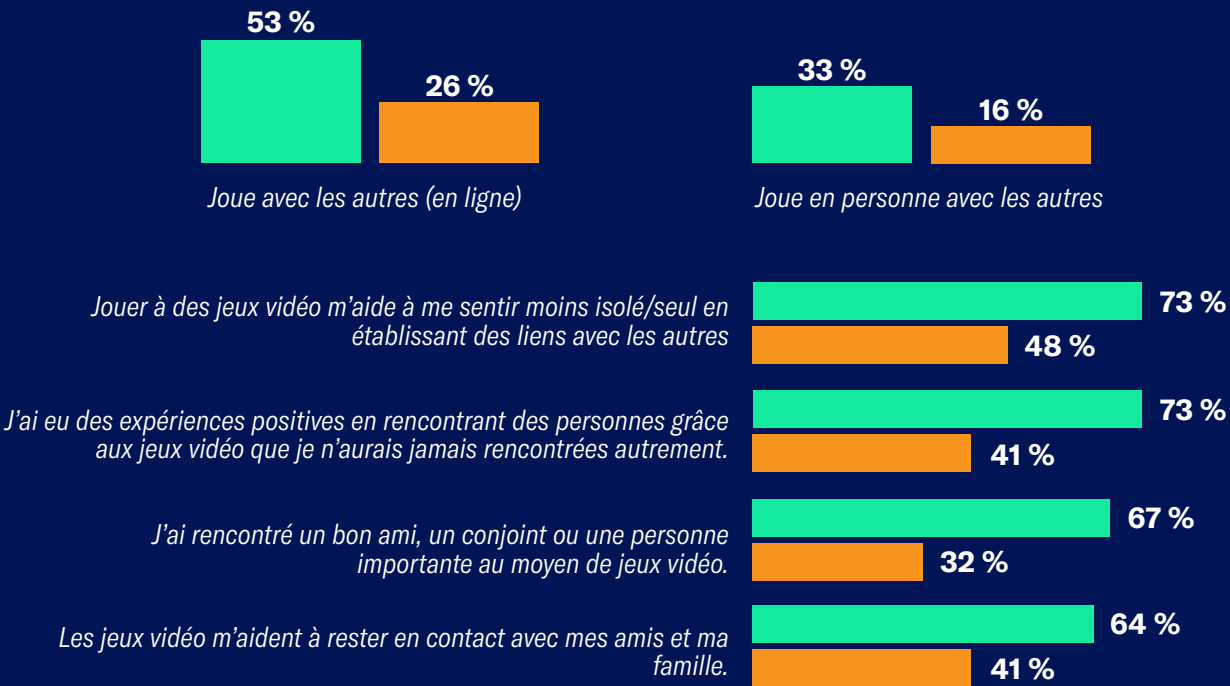


Genres préférés



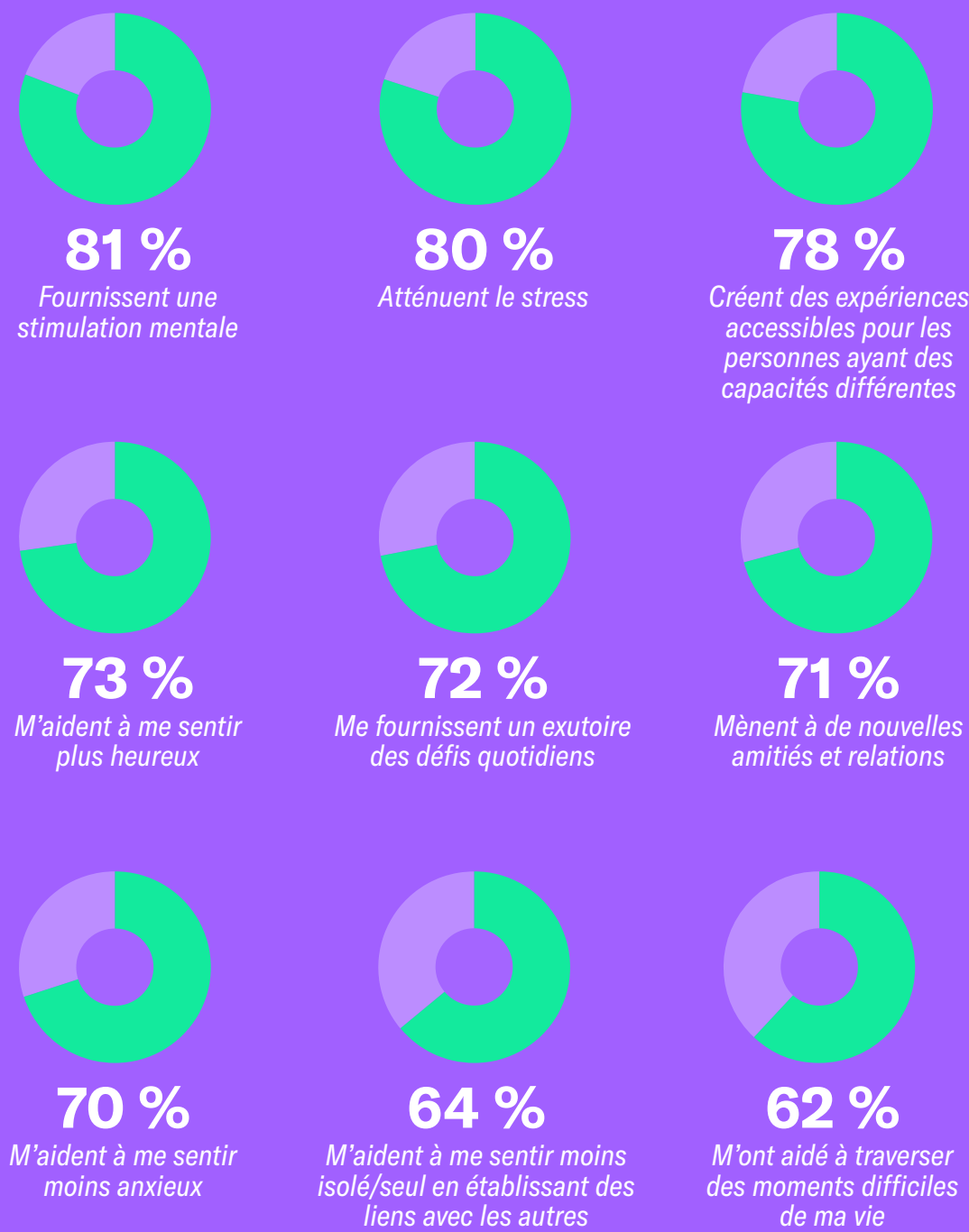
Établir des liens avec les autres

Jeu hebdomadaire

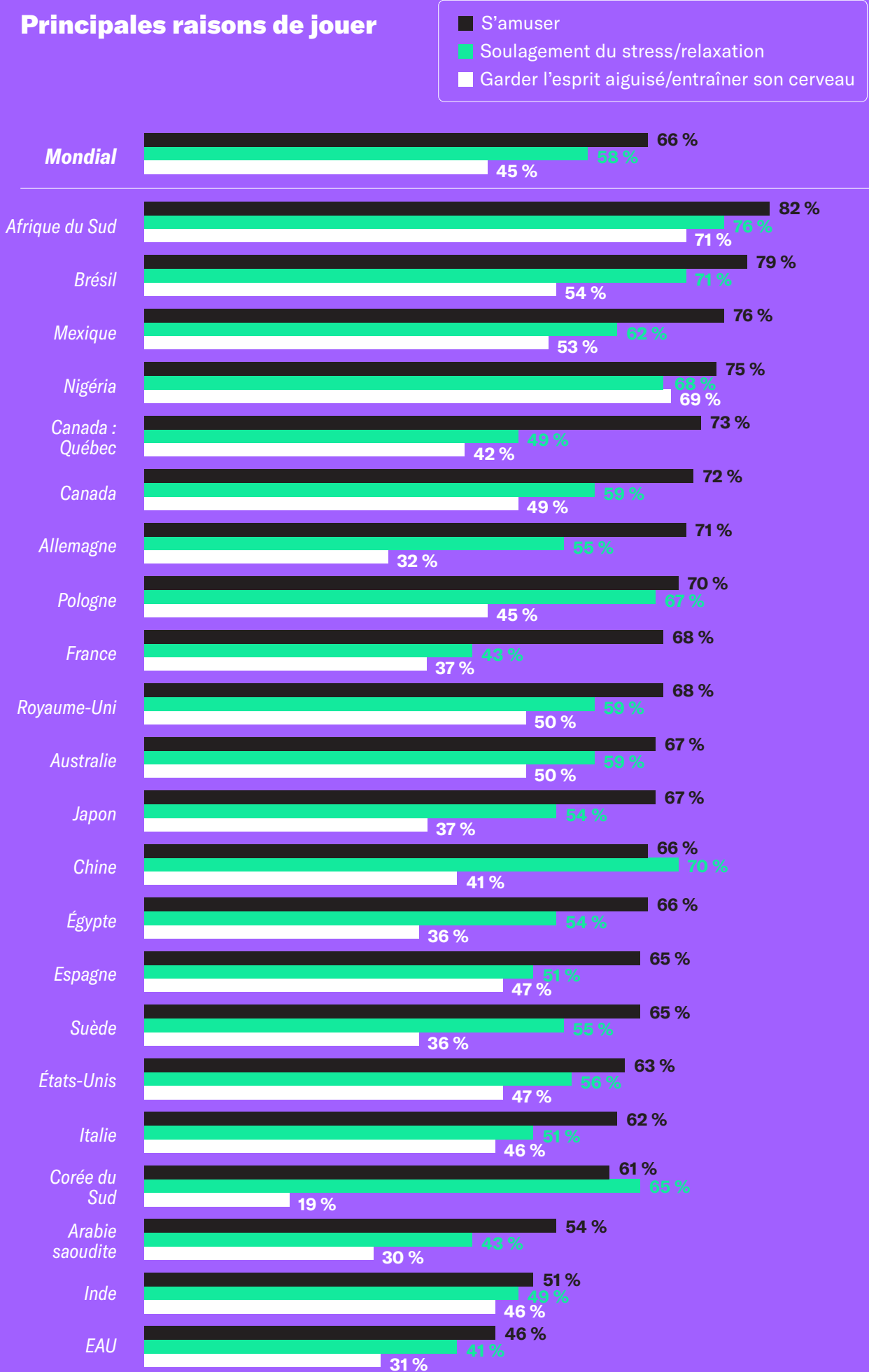


Une perspective mondiale : Les avantages du jeu

Partout dans le monde, les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo...

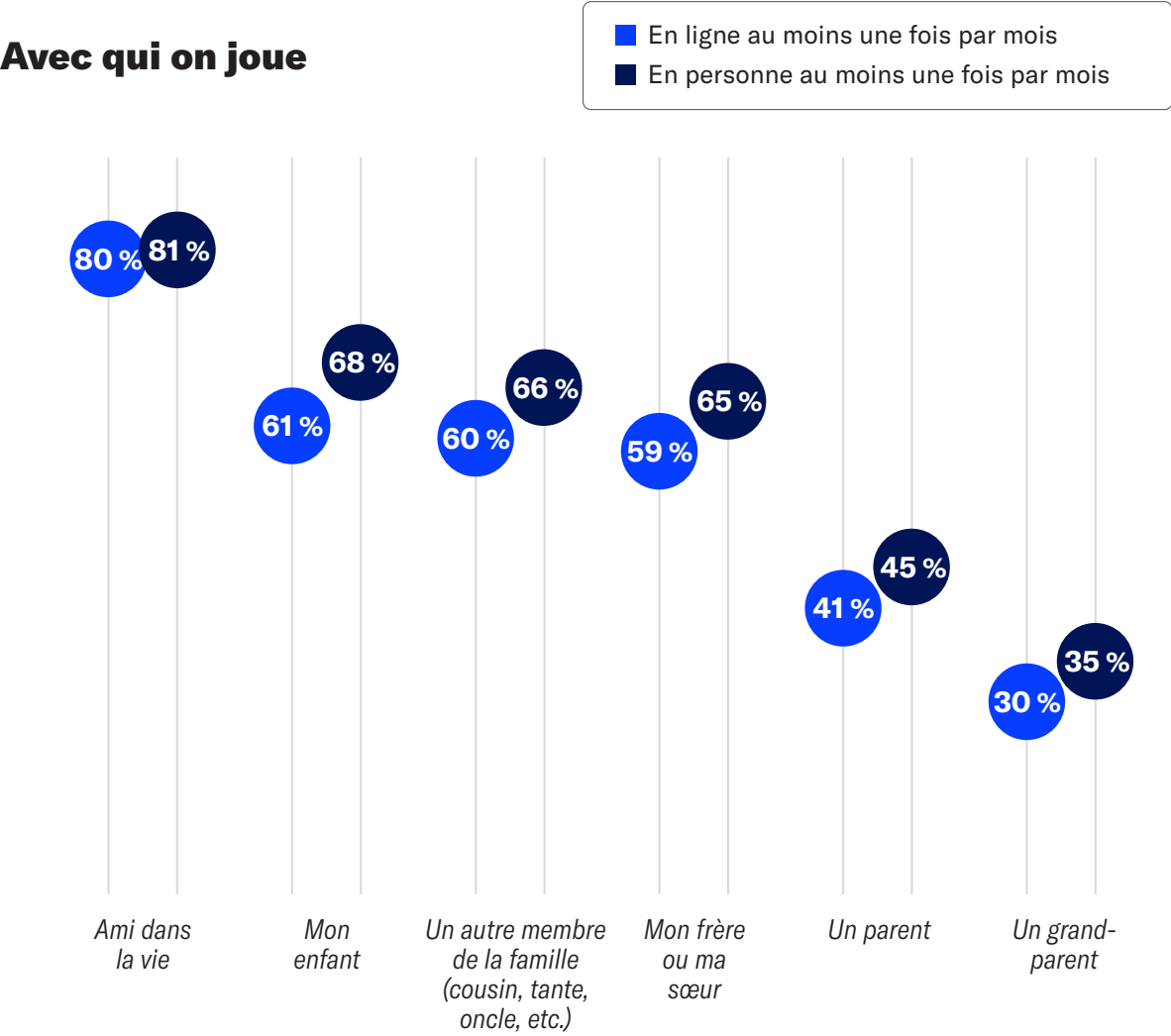


Principales raisons de jouer



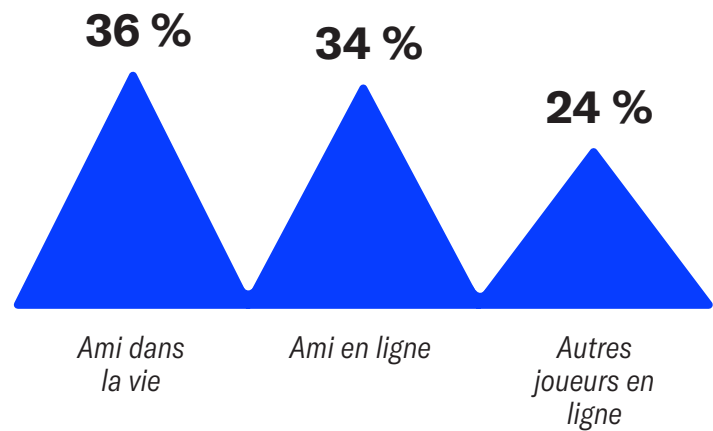
Une perspective mondiale : Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact

Avec qui on joue



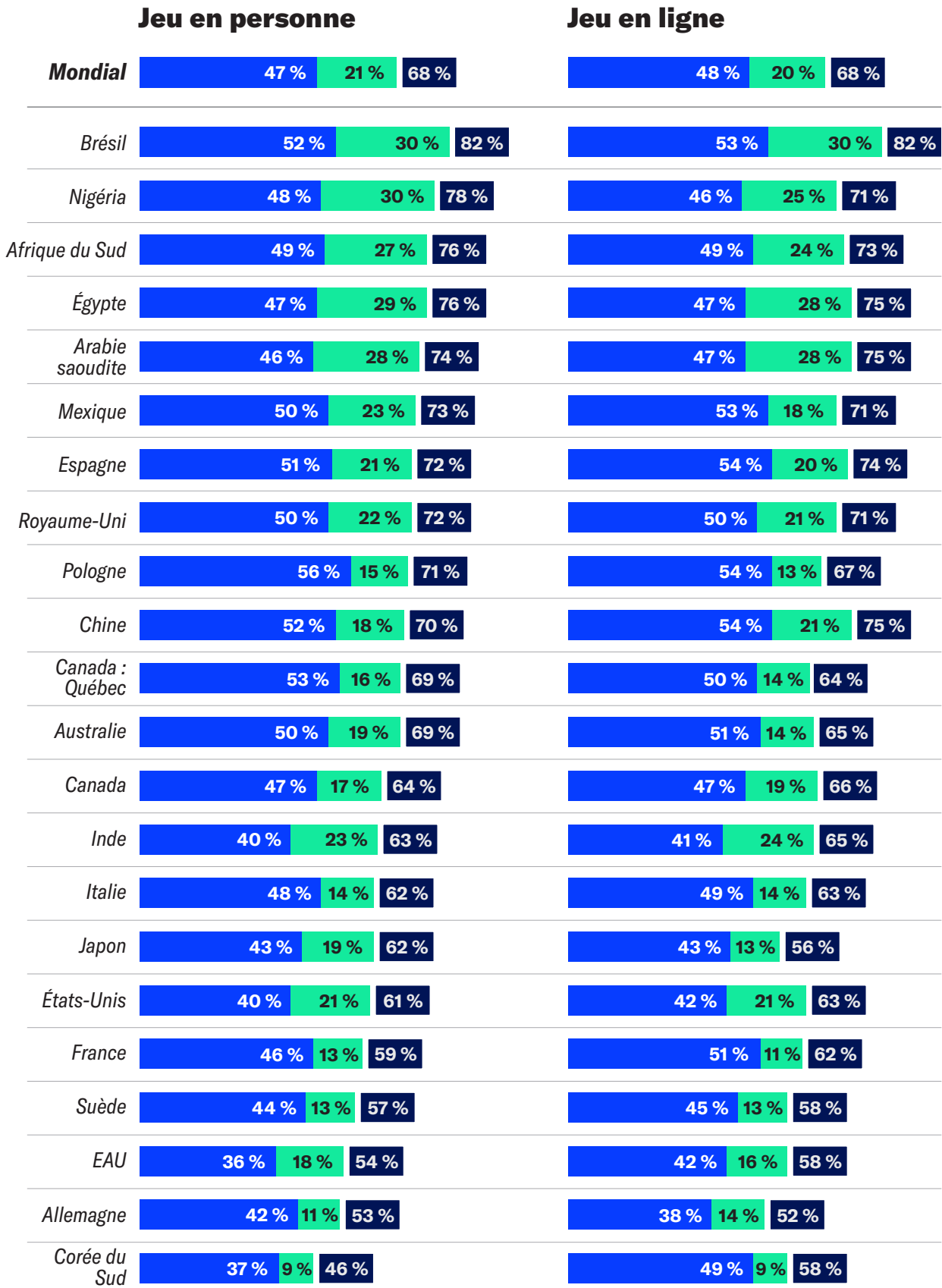
Jouer avec des personnes qui ne font pas partie de la famille en ligne

Pour ceux qui jouent au moins une fois par semaine



Jouer avec les autres est une expérience positive

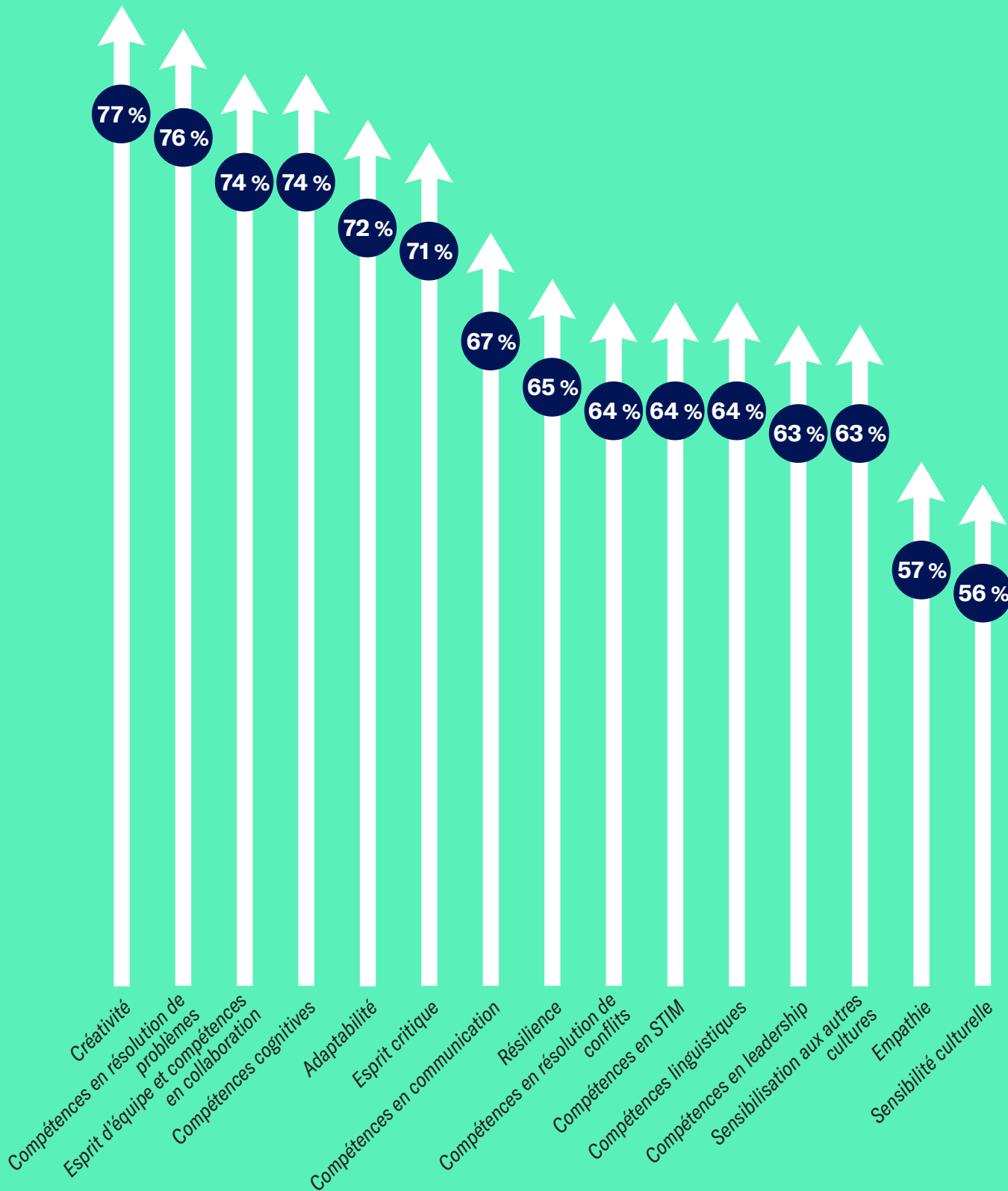
- Expérience positive
■ Expérience extrêmement positive
■ Expérience généralement positive



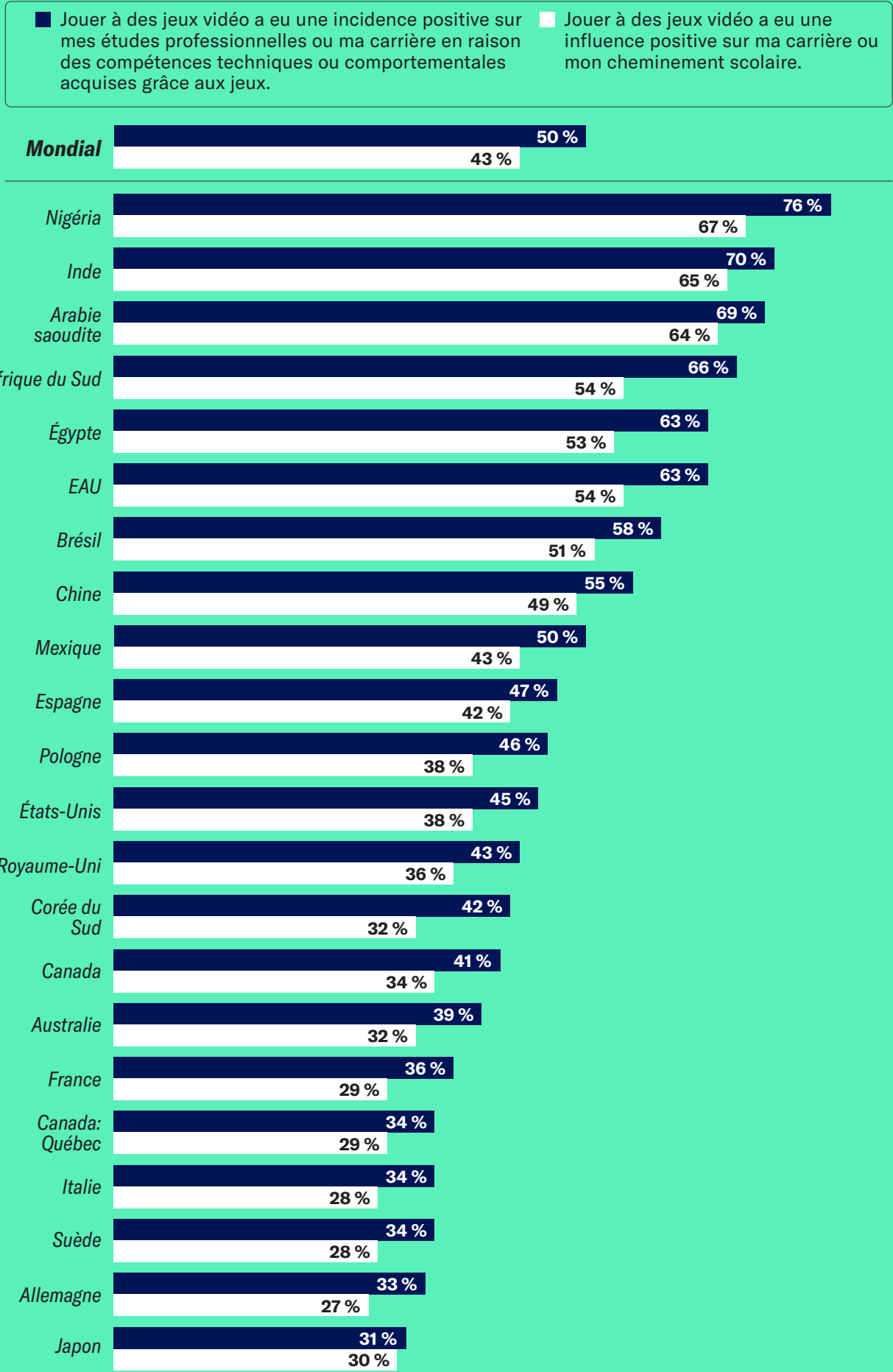
Une perspective mondiale : Les jeux vidéo améliorent les habiletés

La créativité et la résolution de problèmes apparaissent comme les principaux facteurs favorisant le développement des habiletés dans les jeux vidéo.

Consensus mondial sur le fait que les jeux peuvent améliorer...



Les jeux vidéo comme catalyseur de carrière



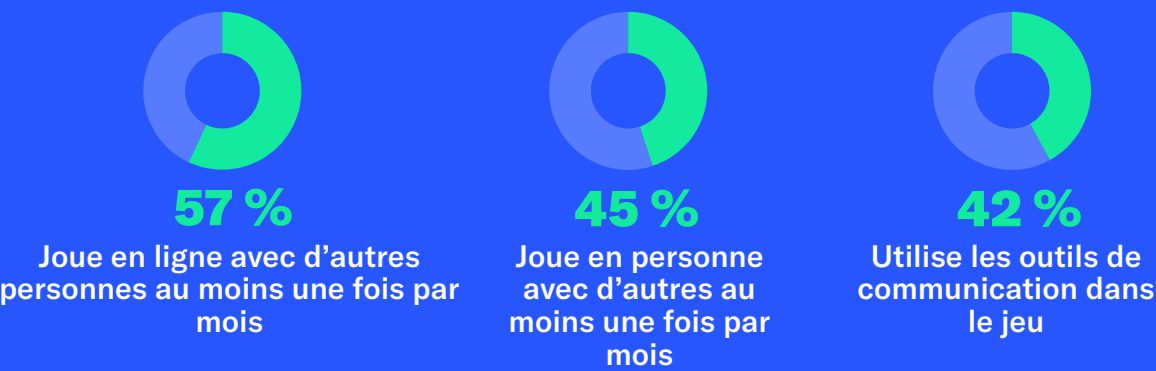
Australie

Les jeux vidéo comme outil de résilience mentale

Jeux vidéo...



Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



43 % des parents en Australie ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...

Trois principales habiletés pour l'Australie



Comparaison mondiale



Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.



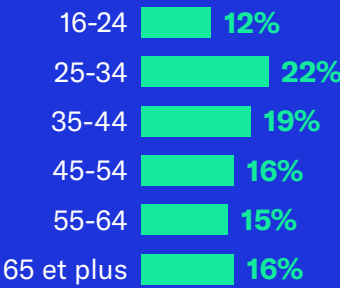
Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement



1 002 répondants

Âges des joueurs

Parmi les joueurs âgés de 16 ans et plus



Sexe du joueur



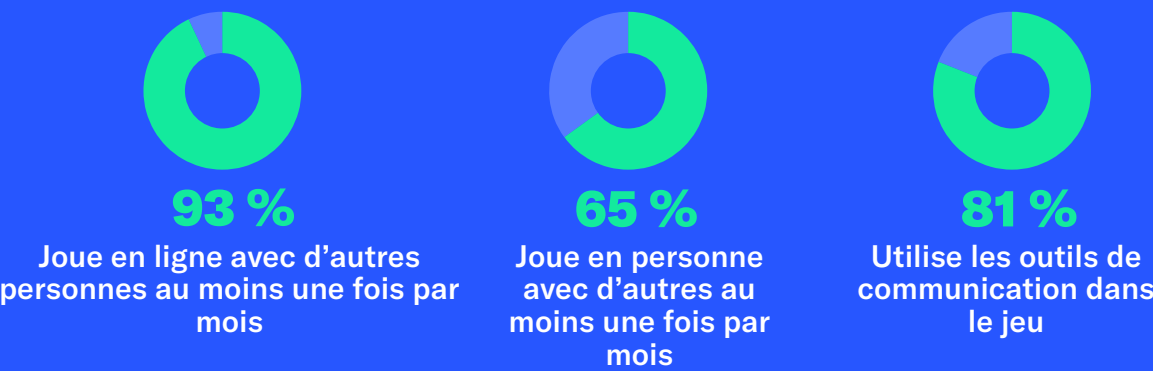
Chine

Les jeux vidéo comme outil de résilience mentale

Jeux vidéo...



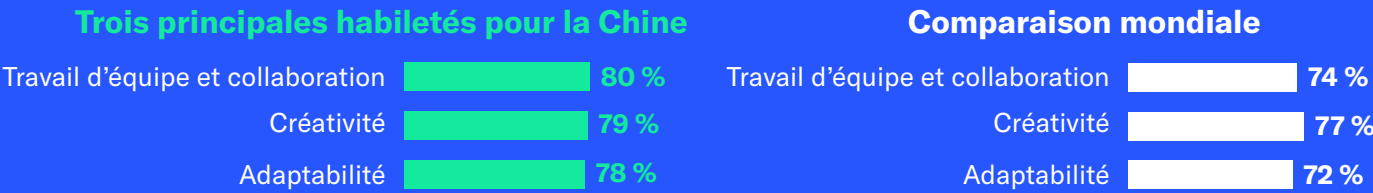
Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



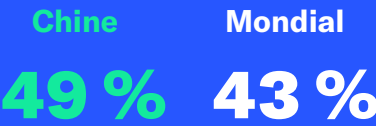
66 % des parents en Chine ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...



Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.



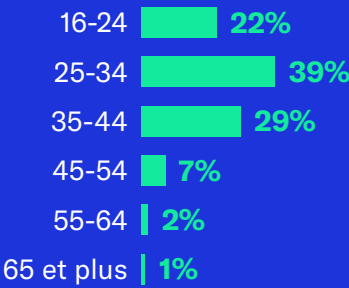
Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement



1 501 répondants

Âges des joueurs

Parmi les joueurs âgés de 16 ans et plus



Sexe du joueur



67 % Hommes
33 % Femmes

<

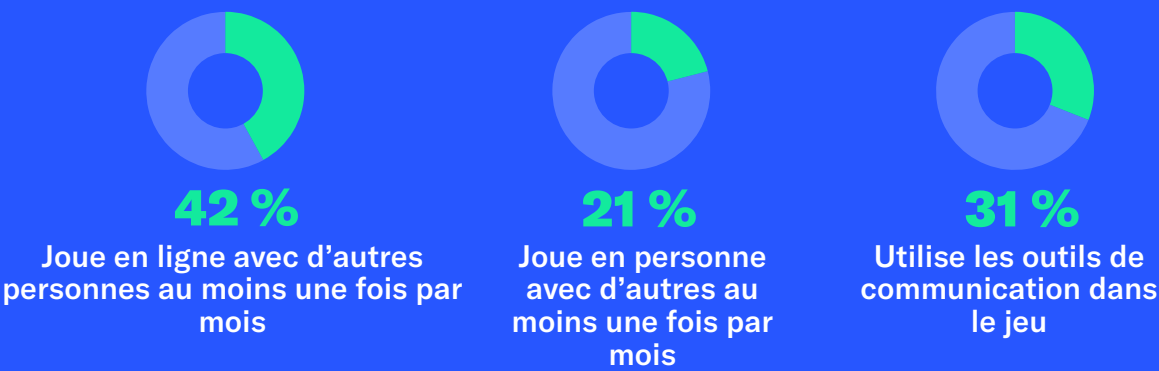
Japon

Les jeux vidéo comme outil de résilience mentale

Jeux vidéo...



Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



34 % des parents au Japon ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...

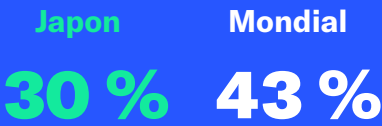
Trois principales habiletés pour le Japon



Comparaison mondiale



Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.



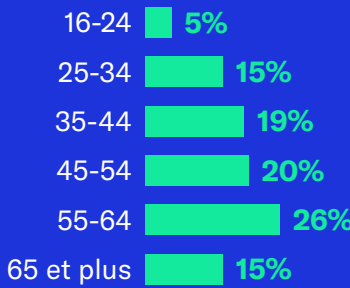
Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement



1 049 répondants

Âges des joueurs

Parmi les joueurs âgés de 16 ans et plus



Sexe du joueur

